

A Home for Us

2 a 5 Jugadores
Edades 12+
30 a 45 minutos de Juego

Incluye:

33 losetas de Tablero:

- 30 losetas de Recursos (6 Lazos, 6 Corazón, 6 Tréboles, 6 Estrellas y 6 Lunas)
- 3 losetas de Puente

1 loseta Central

5 piezas de "Hogar"

5 tarjetas de Referencia

6 cartas de Rol

6 peones de Jugador

12 cristales de Tiempo

1 tablero de Reloj

2 dados de Acción

1 instructivo

HISTORIA:

¿Qué es **Hogar**? Un grupo de personas buscarán los recursos necesarios en este gran pequeño mundo para regresar a su punto de reunión y construir un hogar para ellos.

OBJETIVOS DEL JUEGO

Para ganar, los jugadores deberán **Construir el HOGAR** en el centro del **Tablero** y regresar **TODOS AL HOGAR**.

PREPARACIÓN DEL JUEGO BÁSICO

1. Coloca la **Loseta Central** en el Centro de la Mesa, a continuación, revuelve todas las **Losetas de Tablero** y distribúyelas alrededor de la **Loseta Central** de manera aleatoria (*Las **Losetas de Tablero** deben estar tocándose **mínimo** por **1 Lado de la Loseta***) y deberán mostrar el **Lado Inactivo** (*Con los símbolos en blanco y negro*).
2. Los Jugadores deberán elegir **1 Peón de Jugador** y colocarlo en la **Loseta Central**; después deberán elegir y **1 Tarjeta de Personaje** al azar y colocarla frente a ellos, las **Tarjetas de Personaje** restantes no se usarán y se regresarán a la caja.
3. Las **Piezas de "Hogar"** se colocan al alcance de los Jugadores, al igual que el **Tablero del Reloj**, a continuación, coloca los **12 Cristales de Tiempo** sobre los círculos marcados sobre este.
4. Elige al primer Jugador y de ahí el turno irá a la izquierda.

ANATOMIA DE LOSETAS

Existen **3 Tipos de Losetas de Tablero**:

1. **Loseta Central**: Esta se coloca en el centro de la mesa y es aquí donde los Jugadores empezarán y construirán su "**Hogar**"
2. **Loseta de Recursos**: Esta **Loseta** tiene **2 Lados**; **INACTIVO** que es el **Lado** con el que comienza, este es en **Blanco y Negro**; **ACTIVO** que es el **Lado** que tiene los símbolos de colores.
3. **Loseta de Puente**: Esta **Loseta** sirve para conectar otras **Losetas** y no puede **Guardarse** o **Eliminarse**.

INSTRUCCIONES DEL JUEGO

Los Jugadores deberán obtener **Recursos**, regresar a la **Loseta Central** para colocar **1 Pieza de "Hogar"** en esta.

Si los Jugadores consiguen poner la **5° Pieza de "Hogar"** en la **Loseta Central** y tener a todos los **Peones de Jugador** antes de que **Termine el Tiempo** y/o se pierdan **6 Losetas o mas de Recursos** ¡Habrán Ganado!

TURNO DEL JUGADOR

Los Jugadores al principio de su turno deberán **Tirar los Dados de Acción** y deberán utilizar **LA DIFERENCIA DE PUNTOS** para realizar varias acciones dentro de su turno.

*Ejemplo: Si en un **Dado Obtienes 6** y en otro **2**, la cantidad de **Puntos de Acción** que puedes utilizar son **4**.*

ACCIONES

El jugador podrá realizar cualquiera de las siguientes acciones:

DESPLAZARSE

Por **1 Punto de Acción** el Jugador en turno podrá mover a su **Peón de Jugador** a la siguiente **Loseta de Tablero**.

*Nota: Las **Losetas de Tablero** se consideran continuas **SÓLO SI SE TOCAN MÍNIMO POR 1 LADO**.*

DESCUBRIR

Cuando el Jugador en turno termine su turno sobre una **Loseta de Tablero** que se encuentre **Inactiva** (*Del Lado en blanco y negro*) deberá darle la vuelta revelando el **Lado Activo**, en este momento el Jugador que tenga su **Peón de Jugador** sobre esta **Loseta de Tablero** podrá elegir entre **Guardarla en su Mochila** o no tomarla desencadenado **Una Perdida de Recurso**.

GUARDAR RECURSO

Cuando un Jugador se encuentra sobre una **Loseta de Recurso Activa** o que fue **DESCUBIERTA** este pueda removerla del tablero y ponerla frente de sí, con esto el Jugador habrá **Guardado** en su **Mochila** este **Recurso**.

*Nota: **NO** puedes **Guardar Losetas de Puente** en tu **Mochila**.*

TIRAR RECURSOS

Cuando el Jugador en turno posea **Recursos Guardados** dentro de su **Mochila** (*Las **Losetas de Recursos** que fueron colocadas frente a él/ella*) este podrá **TIRARLAS SIN USAR PUNTOS DE ACCIÓN** para esto deberá colocar **1 o más** de sus **Losetas de Recursos Guardadas** debajo de su **Peón de Personaje** dentro del **Tablero** sin importar si existen o no **Losetas de Tablero** debajo de este.

INTERCAMBIAR RECURSOS

Si **2 o más Peones de Jugador** se encuentran en la misma **Loseta de Tablero** podrán intercambiar o dar **1 Loseta de Recurso** dentro de su **Mochila** a otro Jugador por **1 Punto de Acción**.

DEPOSITAR RECURSOS

Si terminas tu **Turno** dentro de la **Loseta Central** todos los recursos que poseas dentro de tu **Mochila** serán **Depositados** para utilizarlos para la **Construcción del Hogar**, estos deberán colocarse del **LADO ACTIVO CERCA DEL ÁREA DE JUEGO**.

Voltear **1 Ficha de Cerrojo Abierta** descartando la **Carta** que coincida con esta.

Sin embargo, si no puedes o quieres terminar tu turno dentro de la **Loseta Central** podrás **Depositar 1 Recurso** para la **Construcción del Hogar** por **1 Punto de Acción**.

USAR TIEMPO

El Jugador en turno podrá **Desplazar Cristales de Tiempo** para modificar **+1 / -1** el resultado de sus **Dados de Acción** por cada **Cristal de Tiempo Desplazado** a la **Parte Inferior** del **Tablero del Reloj**.

*Nota: Ten en cuenta que, si los Jugadores deben desplazar a la **Parte Inferior** del **Tablero del Reloj**, 1 **Cristal de Tiempo** por fin de **Ronda** y ya no existen mas el juego terminará en derrota.*

Al terminar de usar **TODOS SUS PUNTOS DE ACCIÓN** serán el turno del siguiente Jugador de su izquierda.

ACCIÓN ESPECIAL

Si el Jugador en turno **Obtiene RESULTADOS IGUALES EN AMBOS DADOS** este podrá elegir realizar **1** de las siguientes **Opciones**:

1. Regresar **1 Loseta de Recurso** que fue eliminada del juego, podrá colocarla en cualquier **Espacio Vacío sin Peones de Jugador** y que por lo menos **1 de sus Lados** toque otra **Loseta de Tablero**, esta incluye a la **Central**. Pasando su turno
2. Regresar **1 Cristal de Tiempo** a la parte superior del **Tablero de Reloj**. Pasando su turno.

Si el Jugador decide o no puede realizar ninguna de las opciones antes descritas este **Deberá darle la vuelta** a **1 de los Dados de Acción** y resolver su turno normalmente.

PERDIDA DE RECURSO

Cuando un Jugador **NO GUARDA 1 RECURSO EN SU MOCHILA** este desencadenará **1 Perdida de Recurso**, para esto deberás remover del **Tablero 1 Loseta de Recurso** que se encuentre en el **Exterior del Tablero** (*Que no esté completamente rodeada por **Losetas de Tablero***) y ponerla del **Lado Inactivo** cerca del **Tablero de Reloj**.

*Nota: Recuerda que si se **Elimina la 6° Loseta de Recurso** automáticamente el juego termina en derrota.*

MOCHILA Y PESADEZ

Cuando un Jugador posea **Recursos** en su **Mochilas** (*Las **Losetas de Recurso** que se hayan colocado frente a este*) este se volverá más pesado, provocando una disminución de **Puntos de Acción**.

Por cada **Loseta de Recurso** que el Jugador posea en su **Mochila** se le restará **1 Punto de Acción** al resultado de los **Dados de Acción**.

*Ejemplo: Si un Jugador obtuvo en sus **Dados de Acción** (6 y 4) este posee **2 Puntos de Acción**, sin embargo, este Jugador posee **1 Loseta de Recursos** en su **Mochila**, entonces a esos **2 Puntos de Acción** se les restará **1** (Por la **Loseta de Recursos** que tiene en su **Mochila**) obteniendo solamente **1 Punto de Acción** para su turno.*

CONTRUIR EL HOGAR

Cuando existan **3 o MAS LOSETAS DE RECURSOS** que fueron **Depositados** en la **Loseta Central** los **Jugadores** podrán colocar en la **Loseta Central** la **Pieza de "Hogar"** correspondiente.

*Nota: Recuerda que si los Jugadores colocan la **5° Pieza de "Hogar"** habrán ganado.*

FINAL DE RONDA

Cuando todos los Jugadores hayan tenido su turno, antes de que sea el **Turno del Primer Jugador** se deberá **Desplazar 1 Cristal de Tiempo** a la **Parte Inferior** del **Tablero del Reloj**, acercando a los Jugadores a su derrota.

PERSONAJES Y HABILIDADES ESPECIALES

Existen **6 Personajes** que los Jugadores utilizarán para lograr sus objetivos dentro del juego, a continuación, se describen cada uno de ellos.

ACRÓBATA

El Jugador puede pasar por **1 Espacio Vacío** como si fuera **1 Loseta de Tablero**.

*Nota: El **Acróbata** NO PUEDE PASAR por 2 o más Espacios Vacíos continuamente.*

ATLETA

El Jugador posee **+1** cuando este tiene al menos **1 Loseta de Recurso** dentro de su **Mochila**.

*Ejemplo: Si el **Atleta** tiene **2 Recursos** en su **Mochila** solamente a sus **Puntos de Acción** se le restará **1 Punto** en vez de **2 Puntos**.*

ARQUITECTO

El Jugador podrá **Construir** (Colocar **1 Pieza de "Hogar"** sobre la **Loseta Central**) usando **2 Losetas de Recurso** en vez de **3 Losetas**.

*Ejemplo: El **Arquitecto** debe obtener y depositar **al menos la 2° Loseta de Recurso** dentro de la **Loseta Central** para activar su habilidad.*

CURIOSOSO

Cuando este Jugador **Descubre 1 Loseta de Recurso** y no desea **Guardarla**, ignora la **Perdida de Recursos**.

EXPLORADOR

El Jugador puede entrar a **un Espacio Vacío** y con **1 Punto de Acción** tomar **1 Loseta de Puente Disponible** (Que no existan **Peones de Jugador** sobre este)

MENSAJERO

El Jugador puede **Intercambiar** recursos con otros Jugadores **Estando** en **Losetas Continuas**.

PERDER EL JUEGO

El juego termina en derrota en los siguientes casos:

- Se debe mover **1 Cristal de Tiempo** a la **Parte Inferior** del **Tablero del Reloj** y no hay más
- Se elimina la **6° Loseta de Recurso** del juego

GANAR EL JUEGO

El juego termina en victoria automáticamente si la **5° Pieza de "Hogar"** se coloca sobre el **Tablero Central**.

CREDITOS:

Ángel Vázquez – Director y Fundador de *Memento Melody Studios*

Diana Jiménez – Estudiante de Animación en el Tecnológico de Monterrey

Fer Landa – Estudiante de Animación en el Tecnológico de Monterrey

Luis – Estudiante de Animación en el Tecnológico de Monterrey

Maxime Ishin Montealegre Terada – Locutor de Radioburros