

ILULIAQ



2-6 jugadores | 15 min | 8+ años

Desde hace tres mil años los pingüinos han gobernado en Iluliaq. Pero un día, el rey pingüino desapareció. En medio de la confusión; focas, osos y diversas aves no voladoras, han encontrado una vieja leyenda grabada en el hielo:

“Aquel que conquiste el iceberg, será el nuevo rey”

¿A qué esperas? Viste tus mejores flotadores, lleva cuidado con el aterrizaje y ¡lánzate a por la gélida victoria!

COMPONENTES



64 cartas de animales



14 cartas de iceberg



6 cartas de trampolín

OBJETIVO DEL JUEGO

Durante tu turno, lanza animales sobre el iceberg. Si aciertas, activa sus poderes especiales, pero, ¡cuidado! si tiras cartas al agua, las tendrás que añadir a tu mano. El jugador que tenga menos cartas en su mano al final de la partida, será el ganador.

PREPARACIÓN

1 Separar las cartas en tres grupos: cartas de trampolín, cartas de iceberg y cartas de animales.

2 **Construir el iceberg.** Para jugar a *Iluliaq: rey del iceberg*, hace falta un iceberg. Así que lo primero que tienes que hacer es **construir uno**.



A. Coloca la parte inferior de la caja del juego dentro de la tapa.

B. Toma 8 cartas de iceberg e introduce 2 en cada lateral del rectángulo como se muestra en la imagen.

C. Coge **4 cartas más** de iceberg y colócalas **en horizontal** sobre las anteriores.

D. Toma las 2 últimas cartas de iceberg y déjalas con cuidado sobre las 4 cartas horizontales, cubriendo el hueco central.

3 Cada jugador recibe una carta de trampolín y la coloca delante suya a una distancia de tres cartas en vertical desde la base del iceberg.

4 Baraja todas las cartas de animales y reparte 6 a cada jugador para formar su montón de cartas. Puedes aumentar el número de cartas inicial hasta 8 si tenéis buena puntería. Los jugadores no pueden ver ni cambiar el orden de su montón de cartas.

5 El jugador con más capas de ropa es el jugador inicial, ¡que no se enfrién los ánimos!

TURNO DEL JUGADOR

Durante tu turno, lanza la **primera** carta de tu mano con la intención de que esta quede sobre el iceberg. Puedes lanzarla de la forma que prefieras y lo alejado que quieras, pero **nunca** más cerca que tu carta de trampolín. Algunos animales provocan efectos especiales al ser lanzados, al caer al agua o cuando les caen cartas encima. Conoce más adelante las habilidades especiales de cada uno en **Tipos de cartas y sus efectos**.

Después de lanzar, comprueba si se cumple alguna de las condiciones que provocan el fin de la partida (ver más adelante **Fin de partida**).

Si la partida continúa, pasa el turno al jugador de tu izquierda.



TIRAR CARTAS AL AGUA

Se considera agua toda la superficie de la mesa alrededor del iceberg.

Cuando una carta cae o toca el agua durante el turno de un jugador, ya sea al **lanzarla**, al **activar el efecto de un animal**, por **accidente** o porque **la carta lanzada empuja y tira cualquier otra/s carta/s**, el jugador que lanzó debe recoger **todas** las cartas que se encuentren en el agua o tocando el agua (excepto las de trampolín) y añadirlas a su mano.

AÑADIR CARTAS A LA MANO

Las cartas que se añaden a la mano de un jugador se colocan en la parte inferior de su mano, **debajo** de las cartas que tenga. A partir de ahora formarán parte de las cartas de su mano.

FIN DE LA PARTIDA

Si al final del turno de un jugador, y tras resolver todos los efectos que correspondan, se cumple al menos una de estas condiciones, todos los jugadores deben contar las cartas que aun tengan en su mano. ¡El jugador con menos cartas, gana! En caso de empate, ambos ganan.

- Un jugador no tiene más cartas en su montón de animales. En este caso, ¡la partida acaba y ese jugador gana inmediatamente!
- Se rompe toda la superficie del iceberg.

Para los más peques

Si jugáis con niños pequeños podéis obviar los efectos especiales de las cartas lanzadas, así como la carta de trampolín que limita lo cerca que puede lanzar cada uno.

TIPOS DE CARTAS Y SUS EFECTOS

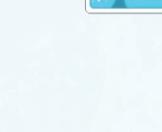


Pinguinos: Son muchos, tienen flotadores y no saben qué es el miedo (ni volar). Las cartas de pingüino no tienen ningún efecto especial.



Dodo: Siempre van de dos en dos. Cuando un dodo se queda sobre el iceberg, el jugador que lo lanzó coge la carta superior del mazo de robo y la coloca como quiera en el iceberg sin activar su efecto (en caso de que lo tuviera).

Si mientras que coloca la nueva carta, tira esta o cualquier otra al agua, las añade a su mano y su turno termina.



Lince canadiense: Pariente del gato doméstico, también tiene 7 vidas. Si se queda en el iceberg, concede **un turno más** al jugador que la lanzó.



Oso polar: Desde que despertó de su hibernación, tiene un hambre voraz. Si una carta que no sea un oso polar, cae encima de una carta de oso polar que esté ya en el iceberg (incluso si la lanzó el mismo jugador que lanzó ese oso), el jugador que lanzó la carta añade a su mano la primera carta del mazo de robo.

La habilidad del oso polar solo se activa si no tiene ninguna otra carta sobre él. En el momento de estar tapado por otra carta, no aplicara sus efectos.



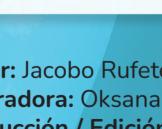
Foca: Es muy friolera y prefiere entrar en calor nadando. Es el único animal que puede caer al agua. Si en el mismo turno en el que se lanza, toca la superficie del iceberg o una carta que se encuentre sobre iceberg y luego cae al agua, permanece en el agua y no se aplica la regla "tirar cartas al agua".

Se pueden acumular varias focas en el agua.

Sin embargo, si al lanzar una foca no toca el iceberg ni ninguna carta que se encuentre en iceberg, o empuja y tira una carta al agua, aplica la regla "Tirar cartas al agua".



Cartas de Iceberg: Si tiras al agua una carta de iceberg, descarta esta carta de la partida y roba la primera carta del mazo de robo.



Cartas de trampolín: Permanecen toda la partida en su posición inicial. Sólo actúan como marcadores y nunca se lanzan o pasan a formar parte del **montón de animales** de ningún jugador.

Autor: Jacobo Rufete

Ilustradora: Oksana Vrzhesnevska

Producción / Edición: PIF games

Maquetación: María Alcaraz

Diseño de caja: Jacobo Rufete



PIF GAMES

©2023 Anastasio Martínez León. Present is Future Games es una marca registrada de Anastasio Martínez León. Todos los derechos reservados. www.pif.games.com