

diseñado por Victor J. Duarte



+ 14 años



20-80 min



2 - 4
jugadores

Sacrificio



Reglas de juego



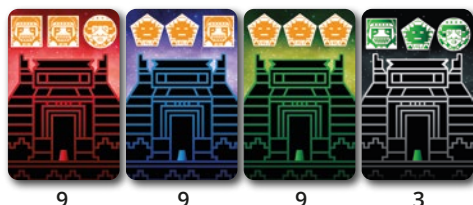
Sacrificio

En Sacrificio nos trasladamos a la región de Mesoamérica en el año 300 D.C donde encarnamos a un Ahuacán, nombre asignado a los máximos sacerdotes de la cultura maya, los cuales vigilaban los calendarios, los libros sagrados, la educación, dirigían los ritos de adivinación y los sacrificios. Como guías de las comunidades, eran los encargados de saciar el apetito y la sed de sangre de Chaac, el dios de la lluvia, quien regaba los cultivos y alimentaba al pueblo, si le ofrecían la mayor cantidad de corazones humanos posibles.

Sacrificio es un juego de 2 a 4 jugadores donde se pondrán a prueba tus habilidades espirituales y de estrategia como máximo sacerdote. Tendrás que obtener el mayor número de corazones humanos para ganar el favor de los dioses y llenar a tu pueblo de prosperidad.

COMPONENTES

Templos / Corazones:



9

9

9

3

Hollow hearts:

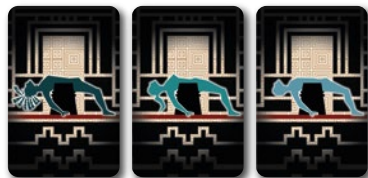


12

Cartas de ayuda



Víctimas:



7

7

7

Cartas supremas:



3

3

3

Sacerdotes:

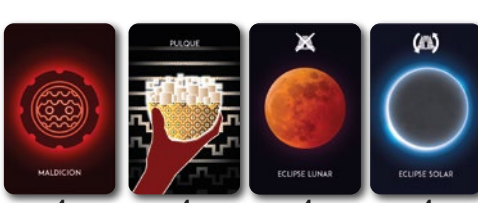


12

12

12

Cartas de acción:



4

4

4

4

Cenote Sagrado



Dagas:



9

9

9



4

2

1

Cartas de sacrificio ajenos



PREPARACIÓN E INICIO DE LA PARTIDA

1. Se separan las cartas de sacrificio, las cartas de templo/corazón, los hollow hearts, las dagas supremas, las víctimas supremas y los sacerdotes supremos.
2. Luego se reparten 6 cartas de templo, (con la cara del templo oculta), a cada Ahuacán quien debe elegir 3 templos y descartar los otros 3. (Ver imagen)
3. Cada Ahuacán deberá ubicar horizontalmente un templo seguido de otro, dejando un espacio de una carta entre ellos. (Ver imagen)
4. Una vez ubicados todos los templos de los Ahuacanes se reparten 6 cartas de sacrificio a cada uno.
5. El mazo de sacrificio se ubicará en el centro de la mesa y junto a él, las cartas supremas separadas en 3 pilas según su tipo (las dagas supremas, las víctimas supremas y los sacerdotes supremos). Más apartadas a ellas deberán ir las cartas de templo y los hollow hearts. (Ver imagen)
6. Al lado de cada Ahuacán se ubicará su carta de Cenote Sagrado (pila de descarte)
7. Comienza la partida el Ahuacán con más edad y le seguirán por su izquierda.

TURNOS

Cada Ahuacán tiene **dos movimientos obligatorios** en su turno. Podrá hacerlos en cualquier orden y con la posibilidad de hacer el mismo movimiento dos veces:

- Colocar una carta en alguna zona de templos.
- Descartar una carta para mover/quitar de posición un sacerdote o víctima de nuestra zona de templos.
- Descartar 3 cartas del mismo tipo (Daga/Sacerdote/víctima) y tomar su versión suprema (esto vale como un solo movimiento).
- Descartar hasta 3 cartas al Cenote sagrado propio (pila de descarte).

Una vez finalizado sus dos movimientos deberá llenar su mano hasta que tenga nuevamente 6 cartas. Podrá tomar las cartas del mazo de sacrificio de los cenotes rivales (solo se podrá tomar un máximo de 2 cartas del cenote rival).

Nota: Los Ahuacanes podrán colocar cartas en los templos rivales, y una sola vez por partida de sacrificar un templo de cada jugador rival. (ver completar un templo rival)

CARTAS SUPREMAS

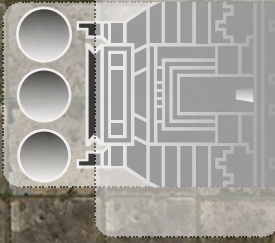


DESCARTE DE
TEMPLO

CARTAS SUPREMAS



TEMPLO

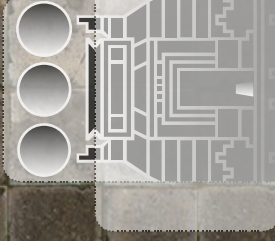


CARTAS DE
ACUMULACIÓN
ESPIRITUAL

CARTAS SUPREMAS



TEMPLO



CARTAS DE
ACUMULACIÓN
ESPIRITUAL

HOLLOW HEARTS



MAZO DE SACRIFICIO



SACERDOTES



VICTIMAS



SACERDOTES



VICTIMAS



SACERDOTES



VICTIMAS



SACERDOTES

TARJETAS DE
AYUDA / PUNTAJE



CENOTE
SAGRADO



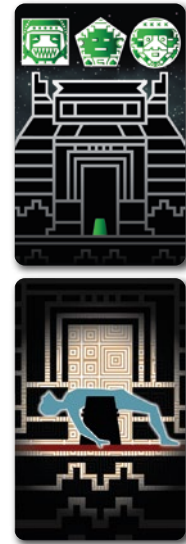
ZONA DE TEMPLOS

OBJETIVO DEL JUEGO

El objetivo es simple, ser el Ahuacán que obtenga más puntos sacrificando víctimas y acumulando sus corazones, para así, saciar al dios Chaac y llevar prosperidad a tu pueblo.

MECÁNICA DE JUEGO

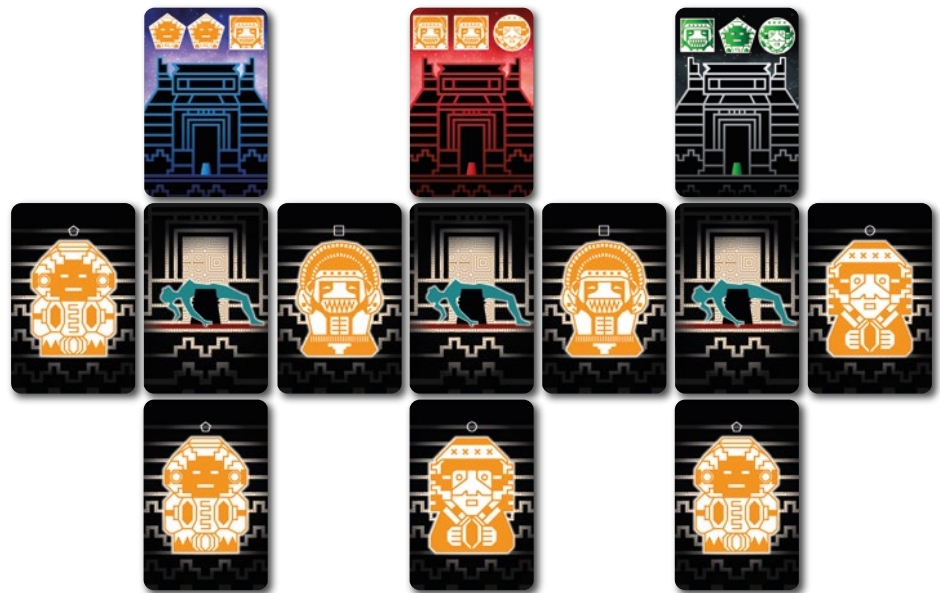
Se encuentran 4 tipos de templo: rojos, verdes, azules y negros (ver puntuación final), en los cuales, se podrán ver 3 figuras encerradas en una figura geométrica, que representan a los sacerdotes necesarios para que el ritual se realice con éxito. Se deberá intentar **completar el ritual de sacrificio** en cada templo, para esto debemos turno a turno bajar cartas a los diferentes templos con la siguiente organización:



Debajo del templo se deberá colocar una **víctima**. Se pueden encontrar 3 tipos de víctimas diferentes: el hombre, la mujer y el guerrero (ver imágenes), adicionalmente se encontrará la carta de **víctima suprema**, que no está en la baraja de sacrificio y sirve para tomar el rol de cualquier víctima, esta carta se podrá obtener al descartar 3 víctimas.

Condiciones: Las víctimas solo podrán ser colocadas en los 3 templos si son de la misma clase (ej. hombre – hombre – hombre) o de diferente clase (ej. hombre – mujer – guerrero).

A los lados de la víctima se **deberán colocar los sacerdotes que indica el templo en cualquier orden**. Se pueden encontrar 3 tipos de sacerdotes, adicionalmente se encontrará la carta de **sacerdote supremo**, que no está en la baraja de sacrificio y sirve para tomar el rol de cualquier sacerdote, esta carta se podrá obtener **al descartar 3 sacerdotes**.



Condiciones: Se podrá colocar cualquier sacerdote en los templos, pero solo se podrá sacrificar a la víctima si estos corresponden a los indicados en el templo. **El sacerdote que se encuentre entre templo y templo servirá para los dos.** Los sacerdotes supremos no podrán ser eliminados con ninguna daga rival.

Una vez completada la anterior organización en algún templo se podrá realizar el sacrificio **finalizando el ritual con una daga**, que debe **corresponder al color del templo** donde se realiza la acción. Se pueden encontrar 3 tipos de dagas: con la empuñadura roja, la empuñadura verde y la empuñadura azul, adicionalmente se encontrará la carta de **daga suprema**, que no está en la baraja de sacrificio y sirve para tomar el rol de cualquier daga, esta carta se podrá obtener **al descartar 3 dagas**.

Condiciones: Se podrán eliminar sacerdotes rivales con las dagas, para esto la daga debe ser del mismo color del templo donde se encuentre el sacerdote; dado el caso que sea un sacerdote este entre dos templos servirá el color de cualquiera de ellos. Se podrá evitar el ataque de un Ahuacán rival con una daga de cualquier color y será un movimiento fuera del turno permitido. Las cartas utilizadas o eliminadas se van al cenote del Ahuacán donde se lleve a cabo la acción. Las dagas supremas no podrán ser evitadas con ninguna daga rival.



Una vez realizado el sacrificio con éxito, el Ahuacán **retirá todas las cartas de acumulación espiritual** (ver cartas de acumulación espiritual) **encima del templo y las cambiará por hollow heart** (uno por cada carta de acumulación espiritual), luego retirará todas las cartas que intervinieron en el ritual y las ubicará en su cenote boca arriba (todas las **cartas de acción** deberán ser colocadas al final de la pila y no podrán ser tomadas por el rival) El Ahuacán retirará el templo y conservará las cartas de hollow heart obtenidas hasta la puntuación final. Finalmente, **se reemplazará el templo sacrificado por uno nuevo**.

Todas las cartas utilizadas en un ritual son descartadas al cenote donde se realizó el mismo. Las cartas de acción (Eclipse Solar, Eclipse Lunar, Pulque, Cero, Kukulkán, Maldición, Canibalismo) deberán ser colocadas al final de la pila y no podrán ser tomadas por el rival.

RITUAL EXITOSO

El ritual será realizado con éxito si se cumplen las siguientes condiciones: *(ver imagen arriba)*

- *Los sacerdotes que rodean la víctima corresponden a los que indica el templo.*
- *Las víctimas de los diferentes templos cumplen la condición de ser 3 iguales o 3 diferentes.*
- *La daga con la que completa el sacrificio corresponde al color del templo.*
- *El templo no tiene ninguna maldición activa.*
- *Otro Ahuacán no interviene en el ritual con una maldición o un Kukulkán.*
- *Una vez el ritual se complete con éxito, el Ahuacán tomará el templo y le dará la vuelta para conservar el corazón humano que gano. Se tomará otro templo de la pila de templos para reemplazar el que tomamos (varia si jugamos el juego rápido ver pag. #)*

CARTAS DE ACUMULACIÓN ESPIRITUAL

Se podrán acumular cartas encima de los templos, las cuales contarán al finalizar el ritual de sacrificio como un **Hollow Heart** (corazón blanco) y nos ayudará a recolectar más puntos (ver puntuación final). Las únicas cartas que se podrán acumular encima de un templo son el **eclipse solar**, el **eclipse lunar**, el **Kukulkán** y la **maldición**. Al jugar alguna de las anteriores cartas sobre un templo, estas se ubicarán de manera horizontal encima de la carta de templo, tratando de no tapar los indicadores de sacerdote.

Estas cartas una vez jugadas y ubicadas encima del templo, se deberán dejar boca abajo a excepción de la maldición la cual estará activa hasta que otra carta se coloque encima de ella (y la anule) o hasta que se retire con otra carta (eclipses o cartas supremas).



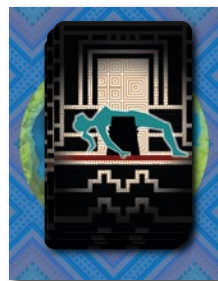
+1

Hollow Heart por carta acumulada

CENOTE SAGRADO (PILA DE DESCARTE PROPIA)



No podrán ser tomadas



Tomar hasta 2 cartas del cenote rival



Volverán a estar disponibles

Nota: En el caso de las cartas supremas estas una vez utilizadas en algún ritual de sacrificio volverán al juego y deberán colocarse en el centro de la mesa

El cenote sagrado es donde cada Ahuacán deberá ubicar sus cartas que hayan sido descartadas y aquellas cartas que fueron utilizadas en un sacrificio. El Ahuacán tendrá que ubicar estas cartas boca arriba cada vez que se descarten, pero tendrá la posibilidad de organizar las cartas que descarte en el turno a su conveniencia. Las cartas ubicadas en el cenote sagrado podrán ser tomadas por los Ahuacanes rivales al finalizar su turno hasta un máximo de 2 cartas por turno.

Las cartas de acción (Eclipse Solar, Eclipse Lunar, Pulque, Cero, Kukulkán, Maldición, Canibalismo) deberán ser colocadas al final de la pila y no podrán ser tomadas por el rival.

Una vez se acaben las cartas de mazo de sacrificio, cada Ahuacán deberá tomar las cartas de su cenote y barajarlas, para juntarlas de nuevo y crear un nuevo mazo de sacrificio.

ACCIONES ESPECIALES FUERA DEL TURNO

Estas acciones son aquellas que el Ahuacán **puede realizar mientras otro Ahuacán está realizando sus movimientos**. Cada Ahuacán podrá realizar las siguientes acciones fuera de su turno:

- Denegar una eliminación de un sacerdote o víctima ubicada en nuestra zona de templos con una daga de cualquier color.
- Eliminar con una daga de cualquier color un sacerdote que coloque un Ahuacán rival en nuestra zona de templos.
- Denegar una carta jugada en nuestra zona de templos con un Kukulcán.
- Bloquear un templo ubicado en nuestra zona de templos.



BONIFICACIONES DE SACRIFICIOS EN EL MISMO TURNO

En dado caso que se complete el ritual en dos o tres templos consecutivos en el turno, se recibirá una bonificación por realizar esta acción: **se le dará un hollow heart** extra por cada ritual completado con éxito en el mismo turno.

COMPLETAR UN TEMPLO RIVAL

Una sola vez por partida cada Ahuacán **tendrá la opción de completar un templo rival**, la cual es una acción especial que podremos realizar en nuestro turno para completar un ritual de sacrificio **en un templo de un Ahuacán rival**, ya sea con nuestras mismas cartas o utilizando las del Ahuacán rival que tenga en alguno de sus templos.

El Ahuacán que haga uso de esta habilidad **quedará inhabilitado para realizar esta acción contra el mismo Ahuacán rival**; para esto deberá reclamar el **marcador de sacrificio ajeno** del color del Ahuacán afectado. (el color del Ahuacán lo indica el cenote sagrado de su propiedad). Las cartas que queden del ritual completado se dirigirán al cenote donde se encuentra el templo.



FINAL DE PARTIDA

El juego finalizara cuando: no se pueda colocar un templo nuevo, cuando se acaben los Hollow Hearts o cuando alguien obtenga los 3 corazones negros.

PUNTUACIÓN FINAL

Una vez se cumpla alguna circunstancia que finalice el juego se deberá hacer el conteo de puntos final.

1. Se cuentan todos los corazones que se hayan obtenido incluyendo los Hollow Hearts. Cada uno equivale a 1 punto.
2. Se cuentan los corazones negros los cuales equivalen a 3 puntos.
3. Se agrupan los corazones verdes, rojos y azules para formar las siguientes combinaciones: 3 corazones de un mismo color equivalen a 3 puntos extra y 3 corazones de diferente color equivalen a 4 puntos.
4. Se suman todos los puntos. El que tenga la puntuación más alta será el ganador.



En caso de empate el que tenga menos corazones en la mano será el ganador, si persiste el empate el ganador será el que tenga menos Hollow Hearts.

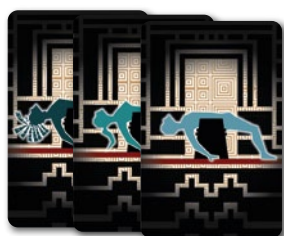
CARTAS DE JUEGO



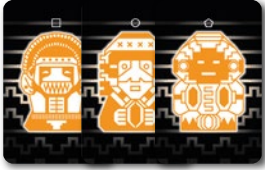
Cartas de templo/corazón: Son las cartas que indican qué tipo de sacerdote y qué color de daga se necesita para completar el ritual. Cada templo es diferente, variando su color y sus indicadores de sacerdotes. Los templos negros indican el color de daga que debe utilizarse en el altar de sacrificio ubicado en la parte inferior, y en los indicadores de sacerdote, cuyas imágenes son del color que se necesita. En la cara posterior de cada templo se encuentran los corazones, cuyo color corresponderá al del templo, y los cuales se deberán conservar al realizar algún ritual de sacrificio en el templo con éxito.



Hollow Heart: Son las cartas que se obtienen por completar algún ritual de sacrificio que tenga cartas de acumulación espiritual encima de algún templo. Sirven para acumular puntos extra al final de la partida. Al ser Hollow hearts (corazones vacíos) no servirán para realizar combinaciones con otros corazones para obtener más puntos extra.



Víctimas: Son las cartas que deben ubicarse debajo de cada templo. Estas cartas para ser ubicadas en los 3 templos deberán ser todas iguales o todas diferentes. No es necesario tener las 3 víctimas en los 3 templos para realizar algún sacrificio.



Sacerdotes: Son las cartas que deben ubicarse alrededor de la víctima. Deberán corresponder a los sacerdotes indicados en el templo donde se ubiquen.



Dagas: Son las cartas finalizadoras del ritual de sacrificio. Pueden ser utilizadas para eliminar sacerdotes en templos rivales, para defender a los propios sacerdotes de un ataque rival o para eliminar algún sacerdote que coloquen en nuestra zona de templo. (ver mecánica de juego)



Marcador de Sacrificio ajeno: Esta carta se le entregará al Ahuacán que complete un sacrificio en un templo rival. Cada Ahuacán tendrá 2 cartas del color de su cenote sagrado, las cuales deberá entregar al Ahuacán que complete un templo de su propiedad y así recordarle qué templos rivales ha sacrificado.

CARTAS DE ACCIÓN



Eclipse Solar: Se deberá jugar encima de un templo propio. Con esta carta se podrá Intercambiar un templo propio por el de otro jugador (incluyendo las cartas de acumulación espiritual que tenga). *Si se descarta en el cenote tendrá el efecto de eliminar toda la pila de cartas de acumulación espiritual de algún templo.*



Eclipse Lunar: Se deberá jugar encima de un templo. Con esta carta se podrá cambiar un templo de un jugador por uno nuevo de la pila. Esta carta una vez utilizada, pasara a ser una de las cartas de acumulación espiritual en el templo donde se utilizó. *Si se descarta en el cenote tendrá el efecto de eliminar toda la pila de cartas de acumulación espiritual de algún templo.*



Pulque: Al jugar esta carta alrededor de una víctima se necesita solo un sacerdote en el templo para realizar el ritual. El pulque deberá ocupar alguna posición asignada a los sacerdotes. No podrá ser movido de lugar con los movimientos.



Cero: Al jugar esta carta se podrá realizar un movimiento extra en el turno (bajar la carta no cuenta como un movimiento). Esta carta una vez utilizada, pasara al cenote sagrado del Ahuacán que la utilizo.



Canibalismo: Al aparecer esta carta todas las manos de cartas de los Ahuacanes deberán ir al descarte. Debe jugarse inmediatamente cuando aparezca, sin importar el turno.



Maldición: Con esta carta se podrá bloquear un templo impidiéndole que se realicen rituales de sacrificio (se podrán colocar cartas en el templo, mas no se podrá realizar el ritual). Esta carta podrá ser utilizada fuera del turno en algún templo propio. Al utilizar una maldición fuera del turno el Ahuacán afectado deberá devolver el movimiento realizado si este es finalizar el ritual de sacrificio en un templo y utilizar su movimiento en otra acción.

¿Cómo quitar una maldición? Existen varias formas; la maldición al estar encima de algún templo puede ser quitada colocándole encima otra carta que reemplace su efecto, ya sea alguno de los dos eclipses o un Kukulkán. La otra manera es jugar cualquier carta sagrada en el templo maldito para que tanto la maldición como la carta suprema sean descartadas.



Kukulkán: Con esta carta se podrá denegar cualquier carta que se utilice en la zona de templos propia, descartando esta carta y la denegada en el cenote sagrado. También sirve como cualquier carta para completar el ritual y sumara un hollow heart al templo. El Kukulkán podrá colocarse en la pila de cartas de acumulación espiritual tapando el efecto de una maldición. Esta carta podrá ser utilizada fuera del turno. Nota: Un Kukulkán no podrá denegar otro Kukulkán.



Daga Suprema: Se obtendrá al descartar 3 dagas de cualquier color. Esta carta servirá como una daga de cualquier color y generará un hollow heart al utilizarse en un ritual.



Sacerdote Supremo: Se obtendrá al descartar 3 sacerdotes de cualquier color. Esta carta servirá como un sacerdote de cualquier color y generará un hollow heart al utilizarse en un ritual.



Victima Suprema: Se obtendrá al descartar 3 dagas de cualquier color. Esta carta servirá como una daga de cualquier color y generará un hollow heart al utilizarse en un ritual.

Nota: Las cartas supremas también podrán ser utilizada para quitar una maldición de un templo (se descartan las dos). Una vez utilizada esta carta volverá a estar disponible en el juego y deberá colocarse en el centro de la mesa junto a las demás cartas supremas.

GLOSARIO

Azul Maya: Para los mayas, el color azul se vinculaba al sacrificio: las víctimas eran pintadas totalmente de este color, que decoraba a su vez sus murales, ofrendas y cerámicas. Este famoso azul es formado por índigo y paligorsquita, un tipo de arcilla, pero su origen sigue siendo un misterio.

Pulque: Bebida alcohólica espesa y de color blanco, obtenida de la fermentación del jugo del maguey; fue utilizada por los mayas como bebida ritual y se le daba en algunos casos a las víctimas de sacrificios.

Daga Ritual: Técpatl (llamada así por los Aztecas), era el instrumento ceremonial utilizado para la extracción del corazón humano en los rituales de sacrificio, la cual estaba hecha de jade y obsidiana, piedras sagradas y las más utilizadas para construir su legado a través de la historia. El jade significaba vida, fertilidad, y poder, además de ser más valioso que el oro.

Kukulkán: Nombre que significa "Serpiente emplumada", es considerado como uno de los supremos hacedores del universo y una de las deidades más importantes en la mitología maya.

Hollow Heart: Corazón vacío en español, hace referencia al intento del diseñador en nombrar sus juegos con canciones que le gustasen mucho; pero al ser tan complicada esta tarea prefirió darle un espacio más pequeño dentro del juego. Kalmah – Hollow Heart.

Cenotes Sagrados: Los Cenotes eran considerados portales al Xibalbá (el inframundo maya) en los cuales se ofrecían objetos, animales y seres humanos para propiciar la lluvia y la fertilidad.

Sacerdotes: Los sacerdotes que se encuentran en este juego fueron inspirados en deidades de la cultura precolombina de San Agustín, la necrópolis de mayor extensión a nivel mundial y considerada patrimonio de la humanidad. Ubicada en el sur del departamento del Huila, Colombia.

Guerras floridas: eran un tipo de guerra ritual propio de varios pueblos mesoamericanos antes de la conquista, que consistía en un acuerdo entre varias ciudades para organizar combates donde se capturaban prisioneros de ambos bandos para luego ser sacrificados en sus rituales.

JUEGO PARA 4 AHUACANES

Se debe jugar en equipos de a 2 Ahuacanes. Primero juega el Ahuacán más viejo y le sigue el Ahuacán de la izquierda más cercano que sea del equipo contrario, luego sigue el Ahuacán que este en el equipo del primer jugador y finalmente el Ahuacán restante.

Se siguen las mismas reglas (ya sea del juego normal o del juego rápido) y se puntúa por equipos (se pueden hacer combinaciones de corazones entre Ahuacanes del mismo equipo)

JUEGO RÁPIDO

En esta versión de Sacrificio se reduce el tiempo y cambia la estrategia de juego, pero conserva todas las reglas de la versión original, a excepción de los siguientes puntos:

- Los Ahuacanes no deberán renovar un templo donde se complete el ritual de sacrificio.
- Los templos que continúen en juego deberán conservar su posición original. En caso que el templo completado sea el que se encuentra en la mitad, los sacerdotes que se encuentren entre templo y templo solo tendrán efecto para el templo donde este sea ubicado.
- El juego finaliza cuando se acaben los hollow hearts o algún Ahuacán se quede sin templos.



Maqi Board Games
Diseñador: Victor J. Duarte
Ilustrador: Victor J. Duarte
Reglas revisadas (edición 2)
2021