

Ma-Jun-Zú

(Jinetes, Señores y Ancestros)

Akaram y Majunzú

- Akaram es una campaña de rol con componentes de fantasía (hay dragones, elfos y enanos) y magia (poderosos hechizos, presencia de dioses y otros espíritus), pero sin abandonar el realismo (sistema de combate cercano a BRP, armas poderosas, facilidad de muerte o graves heridas...) de nuestro sistema S3.
- Akaram ha tenido un gran éxito entre nosotros con más de veinte años de juegos casi continuado
- Una de las regiones de la campaña, Kat-Tsa-Khen, al sur el continente principal, contiene una cultura (la khin) similar a la china o japonesa de la tierra real. Este juego se jugaría en parte de estas tierras imaginarias

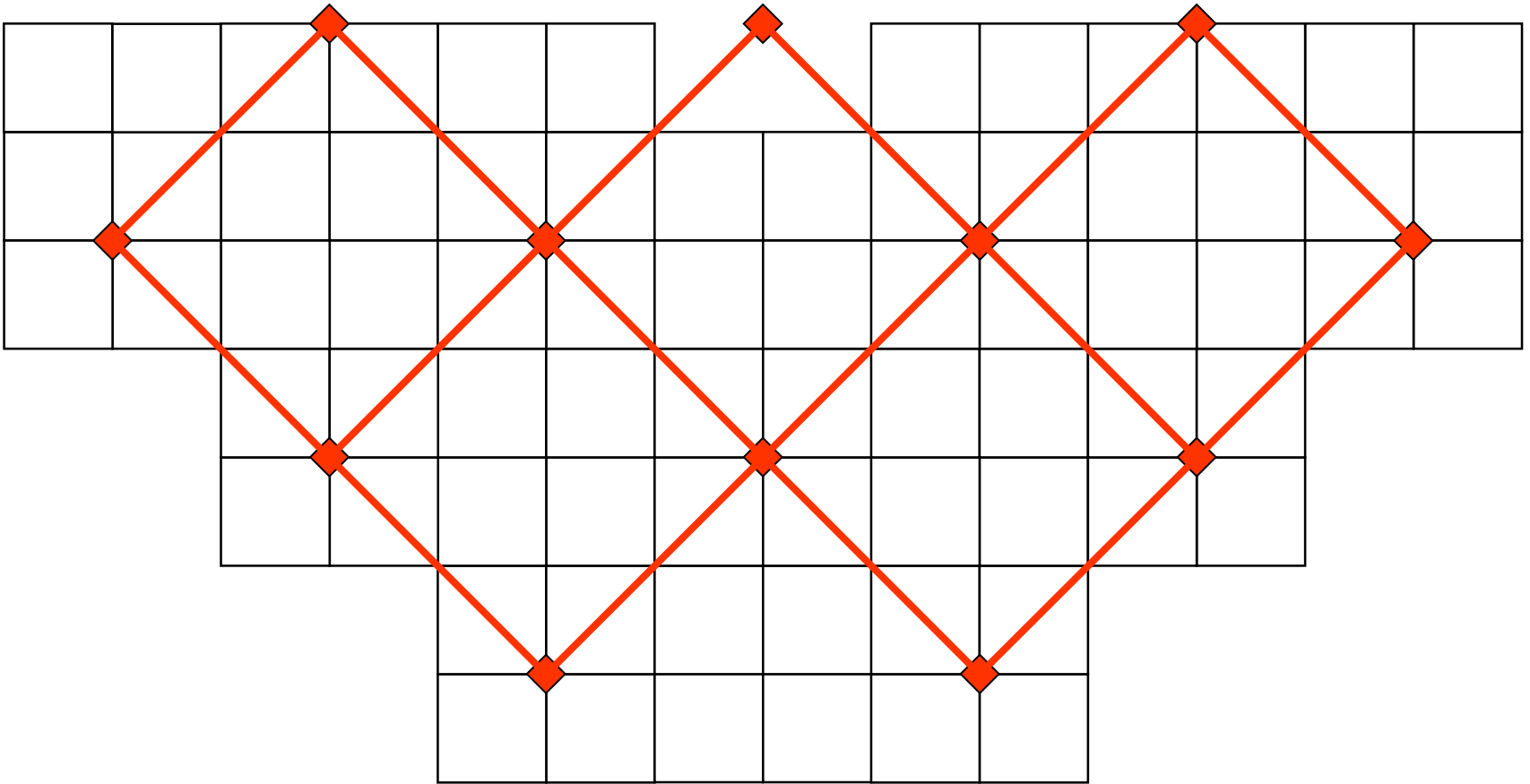
Contexto del Majunzú

- El Majunzú nace entre los pescadores de las riberas del Mar Tisi, en la región actualmente conocida como Valle de Tsiruya.
- Se dice que nació en tiempos muy antiguos, en tiempos de guerras constantes con el pueblo Vorshon, guerras en las que supuestamente ambos pueblos, khines y vorshons, eran irreconciliables pero aceptaban reglas de guerra honorable y la autoridad de los sacerdotes de Toji como mediadores
- En la actualidad el papel del sacerdote es sustituido por la pieza del 'emperador'

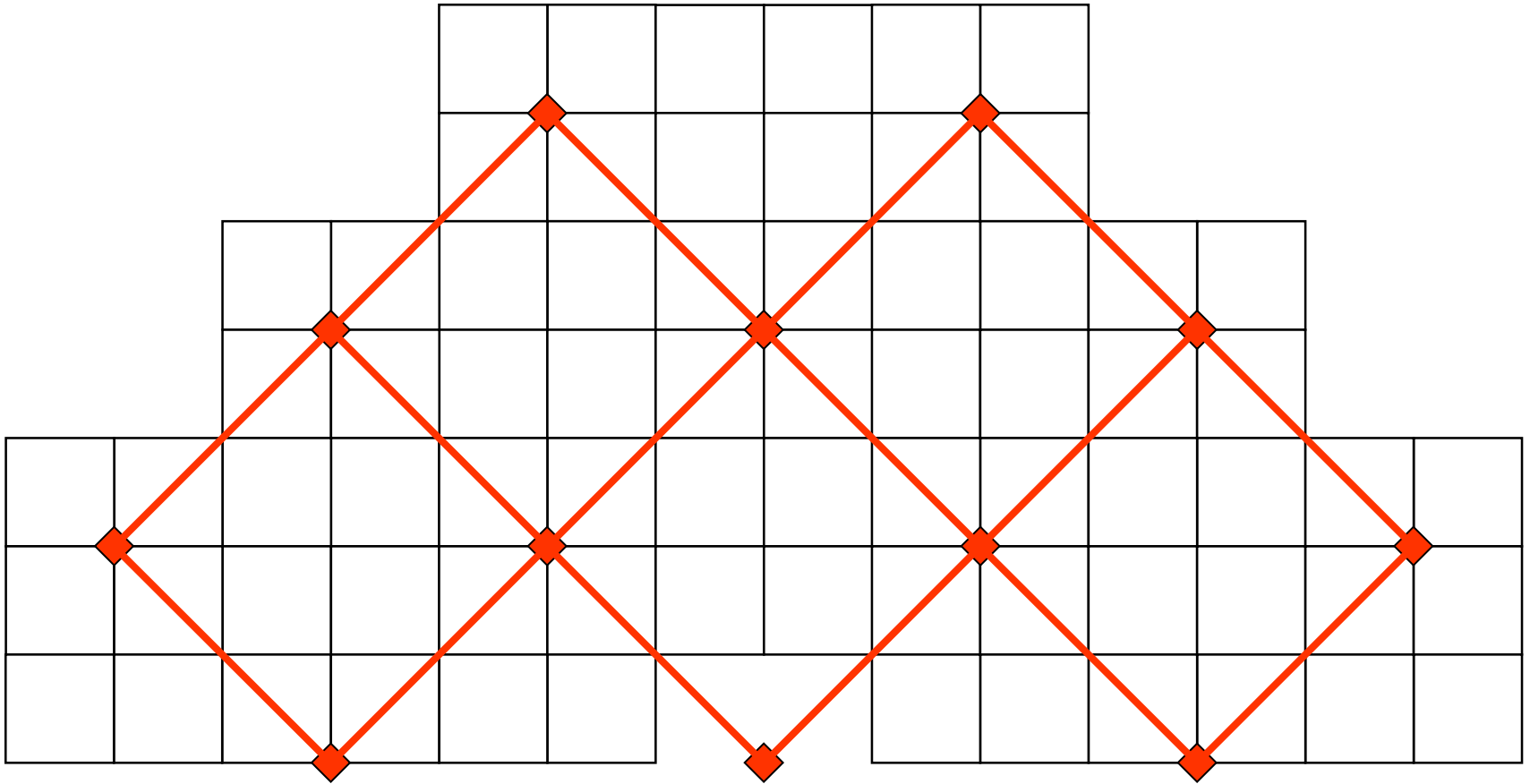
Tablero y Piezas

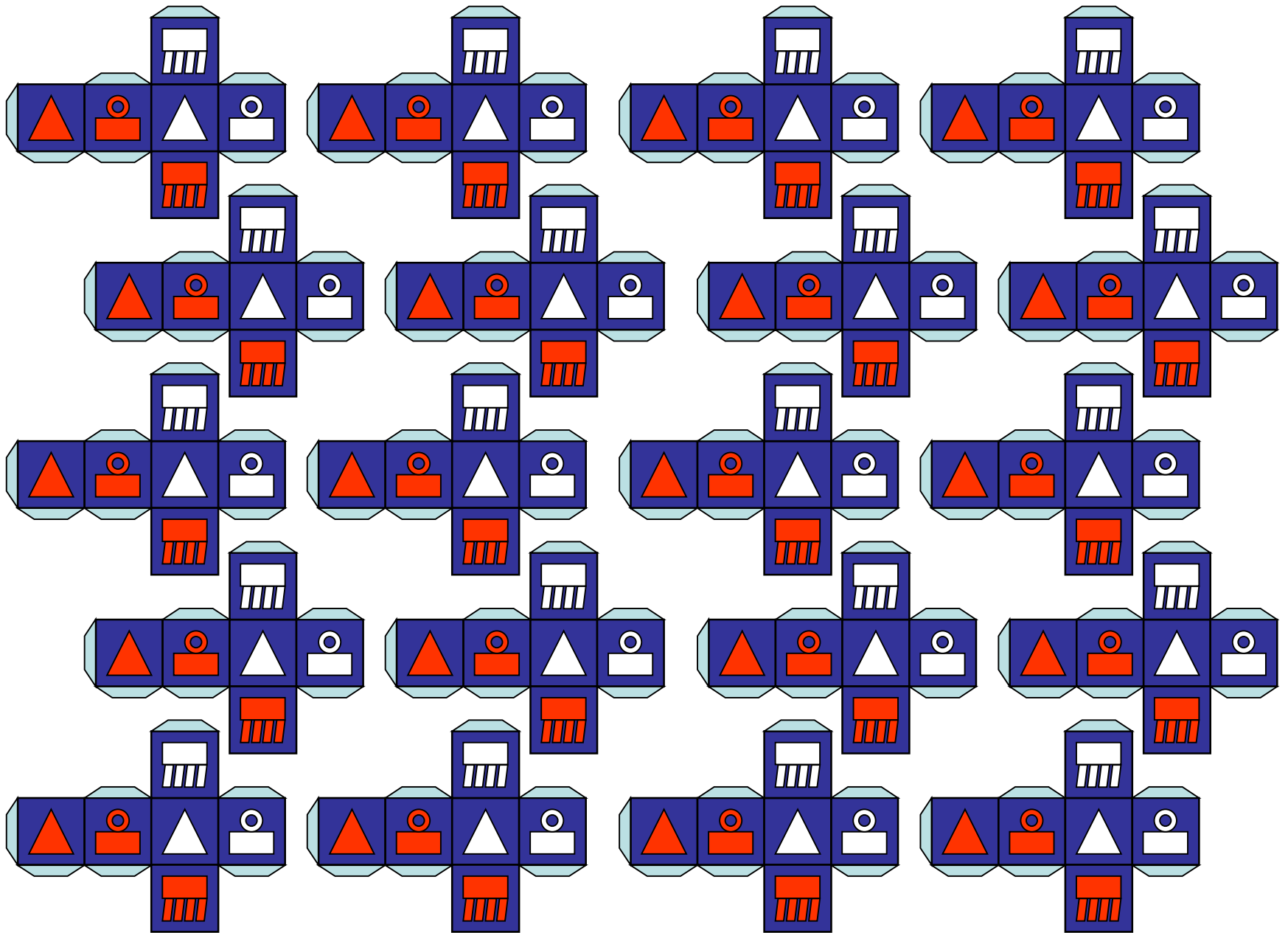
- Las dos siguientes transparencias contienen el tablero
- Es un tablero simétrico. Una cuadrícula negra, se superpone con una cuadrícula roja más amplia en diagonal con la anterior.
- La mayor parte de las piezas se mueven usando las esquinas de las cuadrículas negras y otras utilizan la cuadrícula roja superpuesta.
- Para montar el tablero imprímelo, recórtalo y pon las dos piezas pegadas sobre una superficie, por ejemplo, sobre una carpeta de cartón.
- Las piezas hay que recortarlas y pegarlas formando cubos, hay hasta para 4 jugadores.

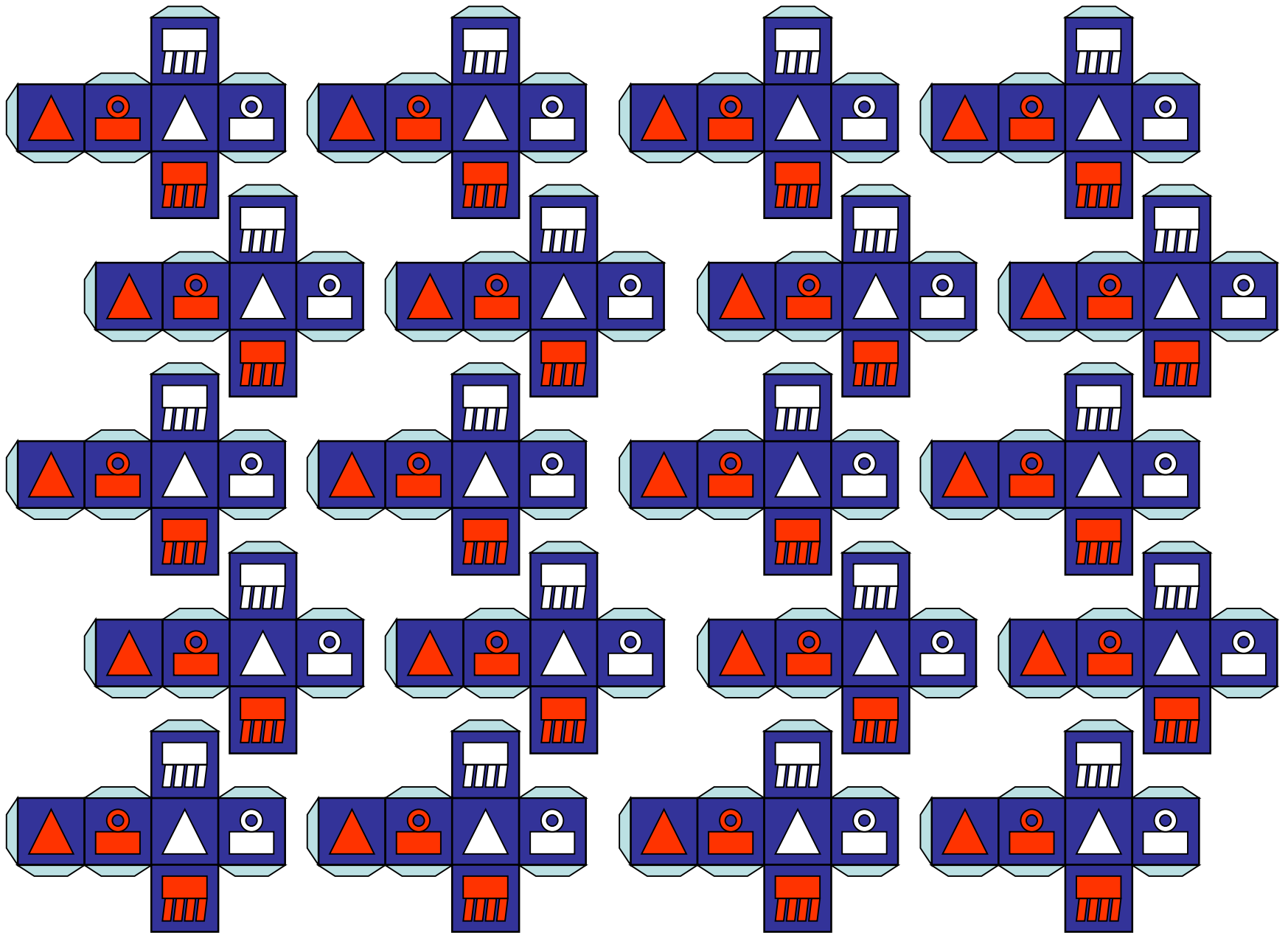
Tablero (I)

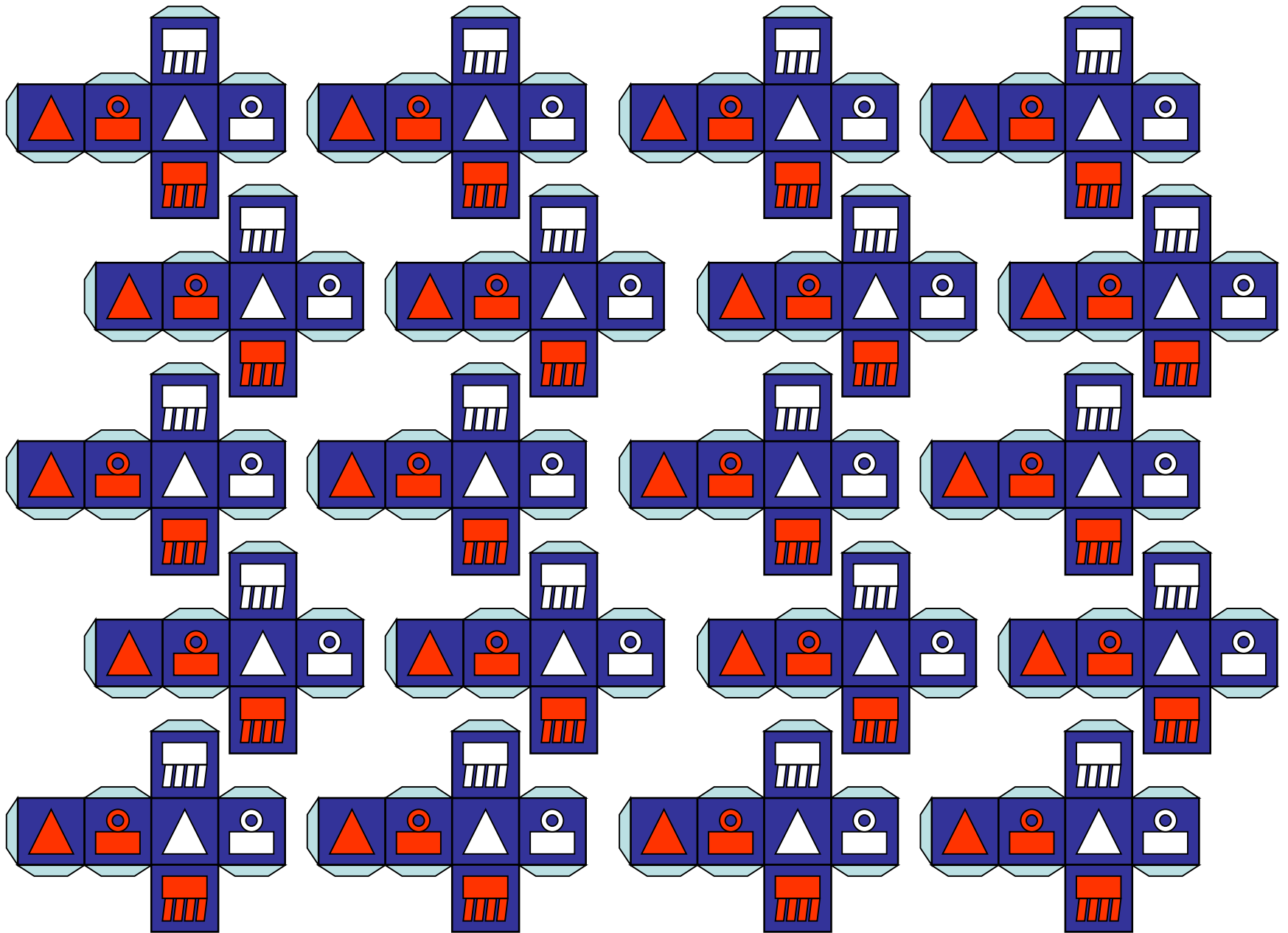


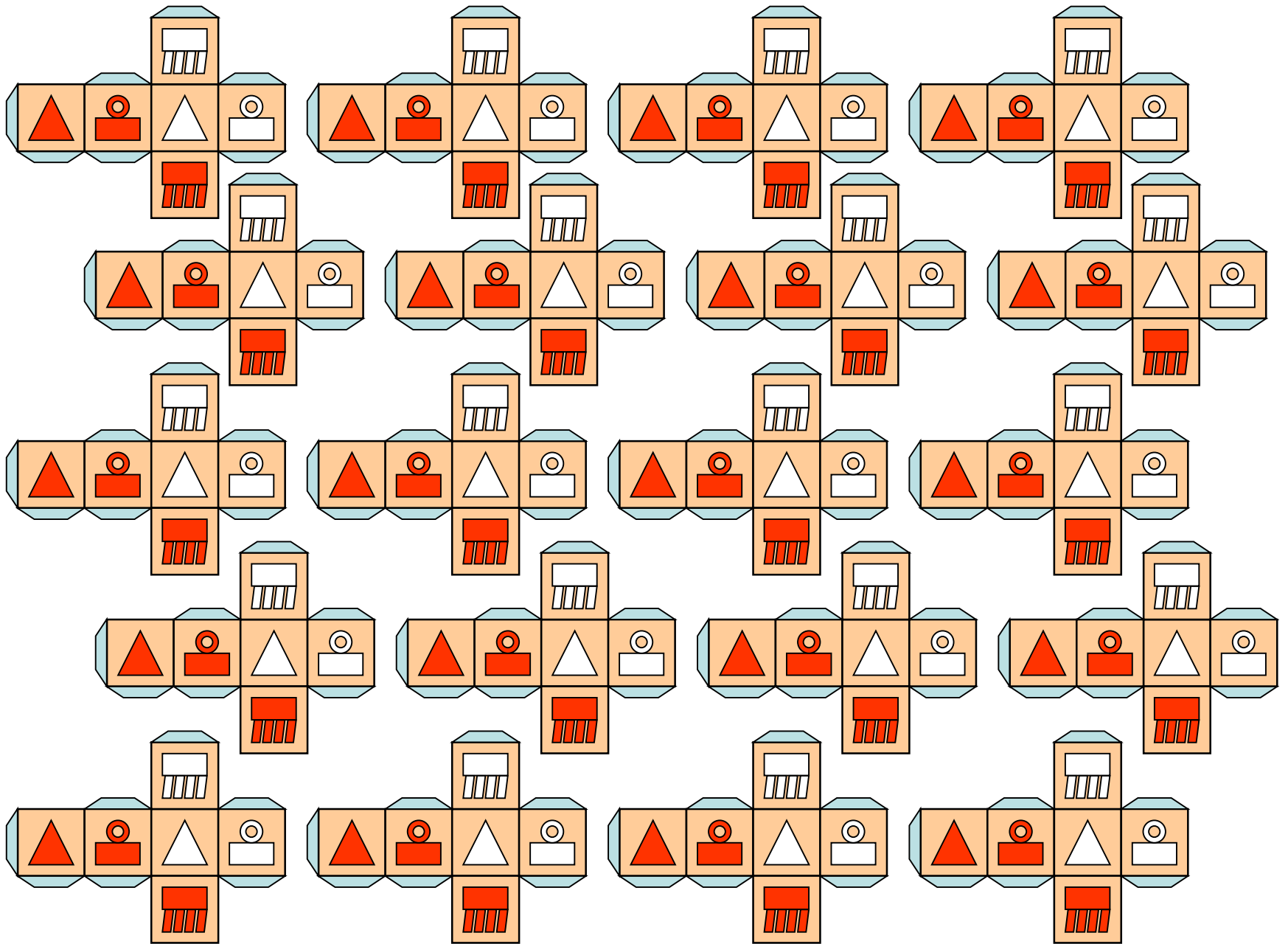
Tablero (y II)

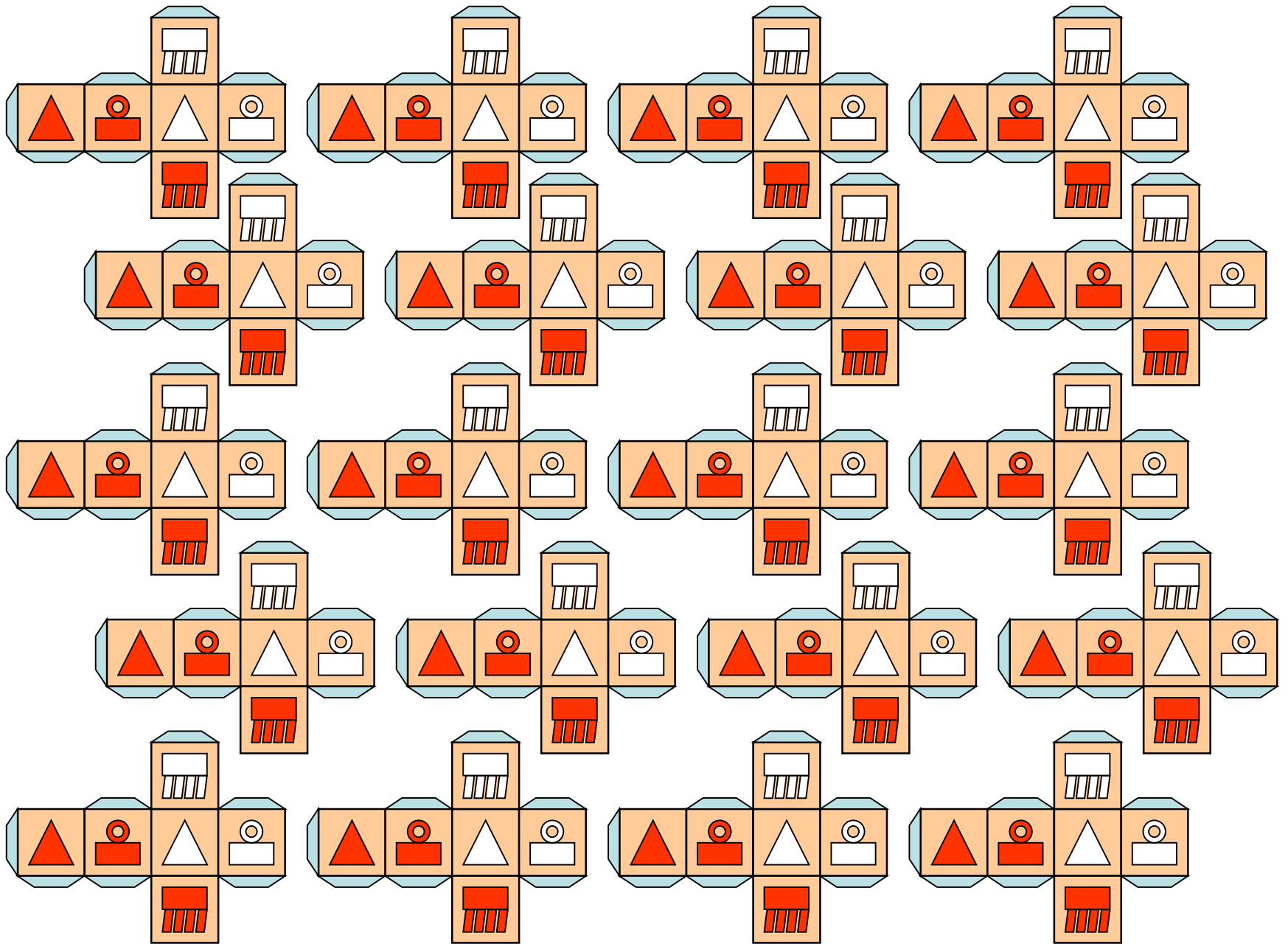


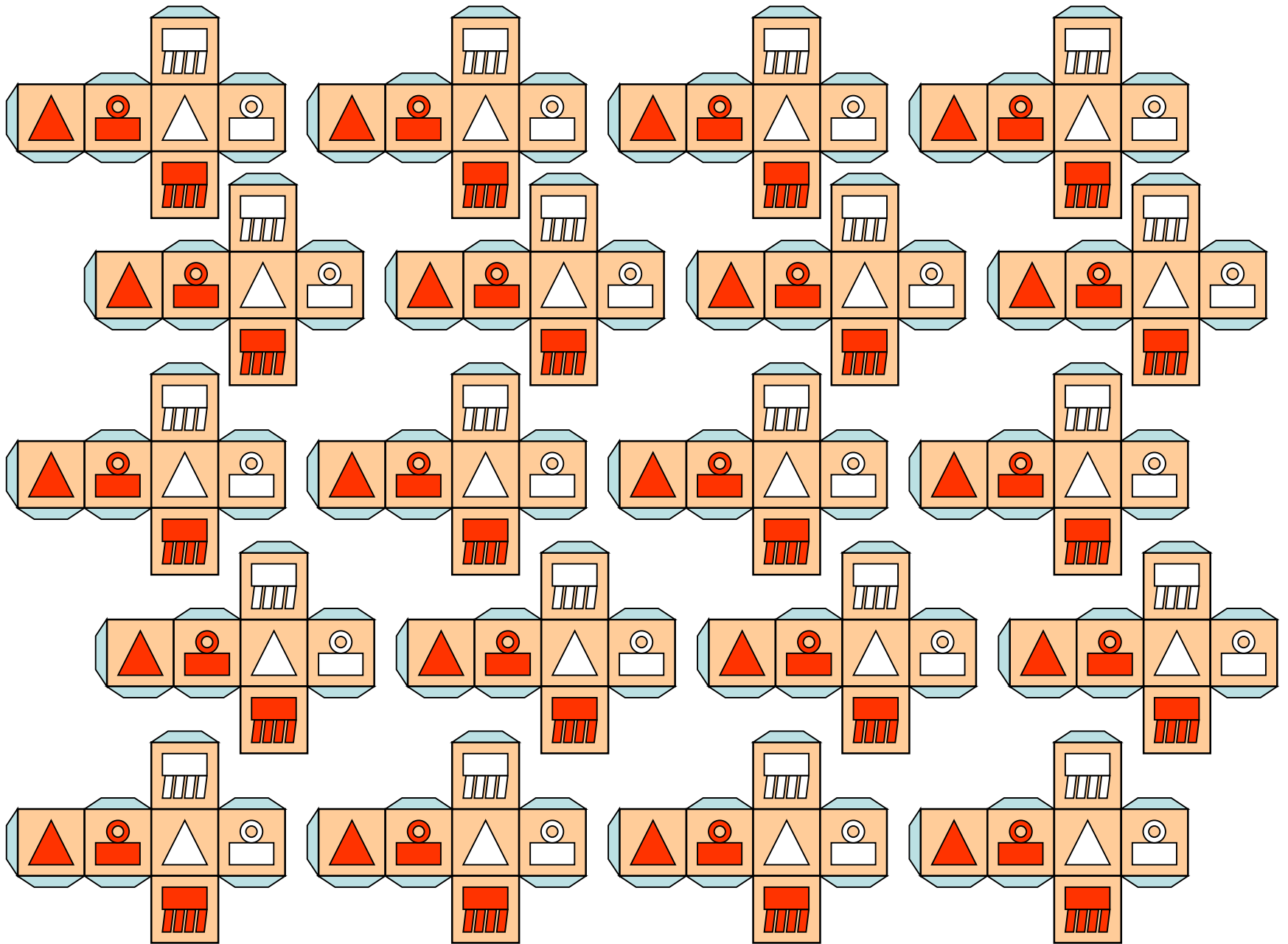


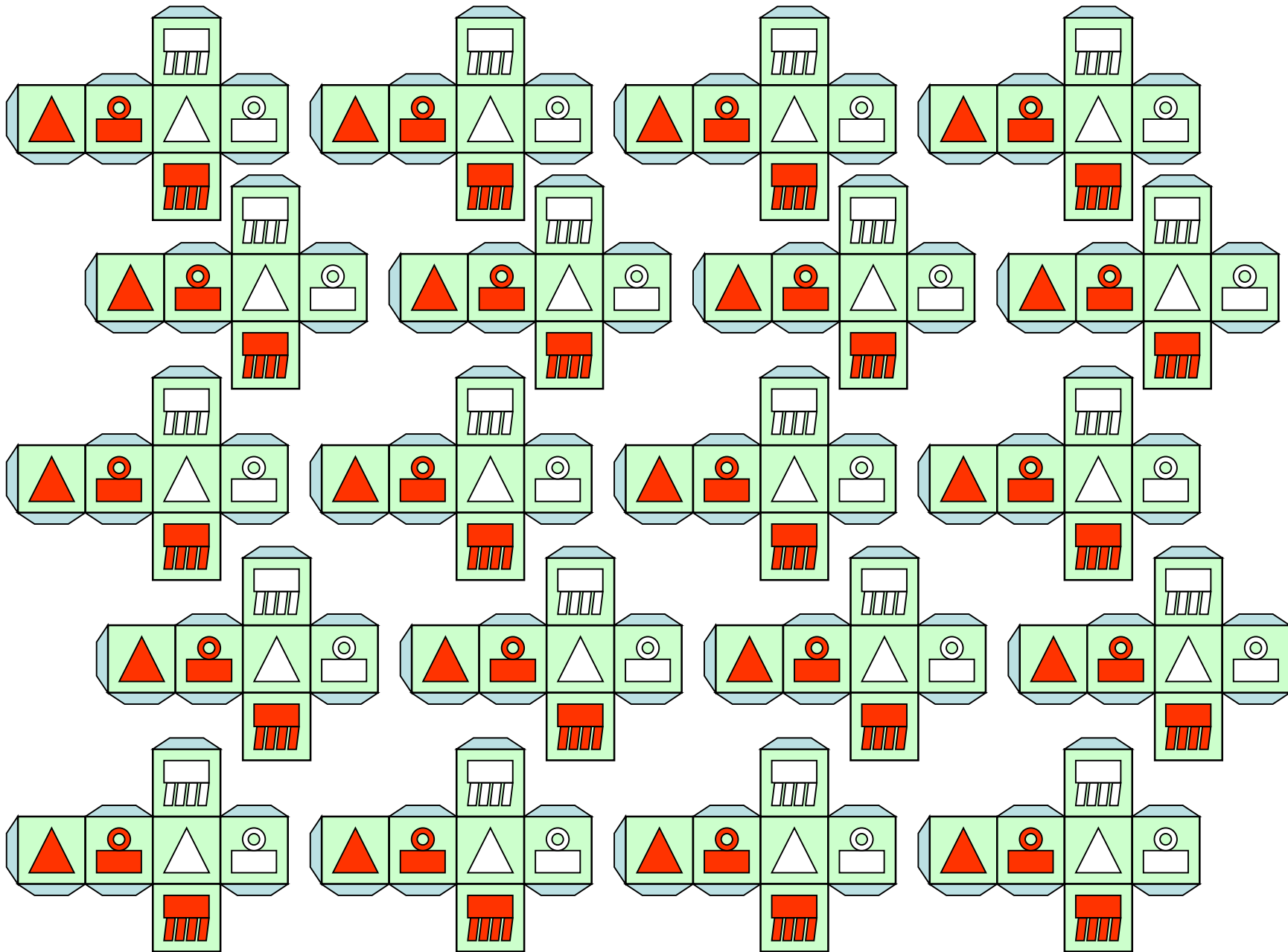


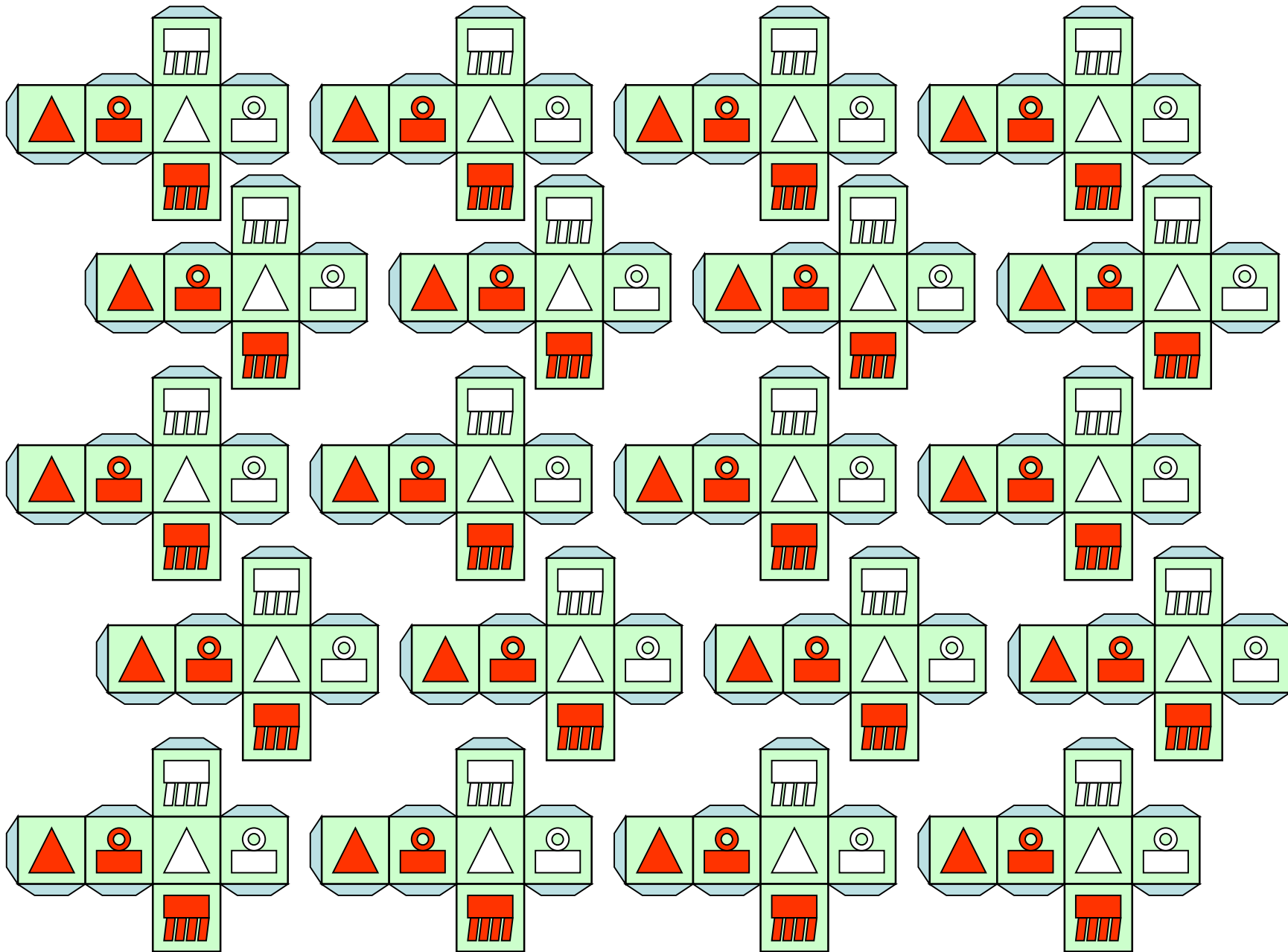


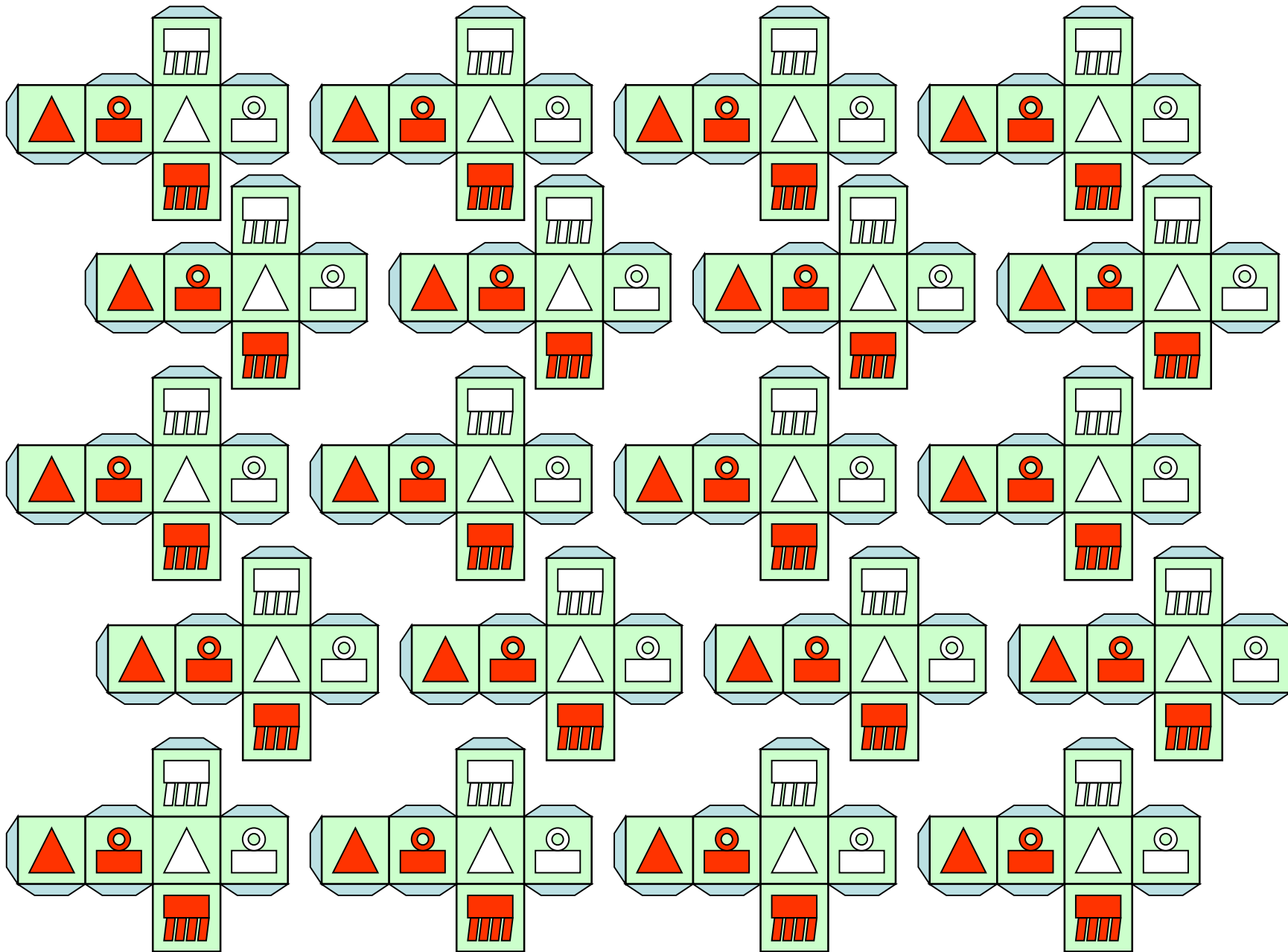


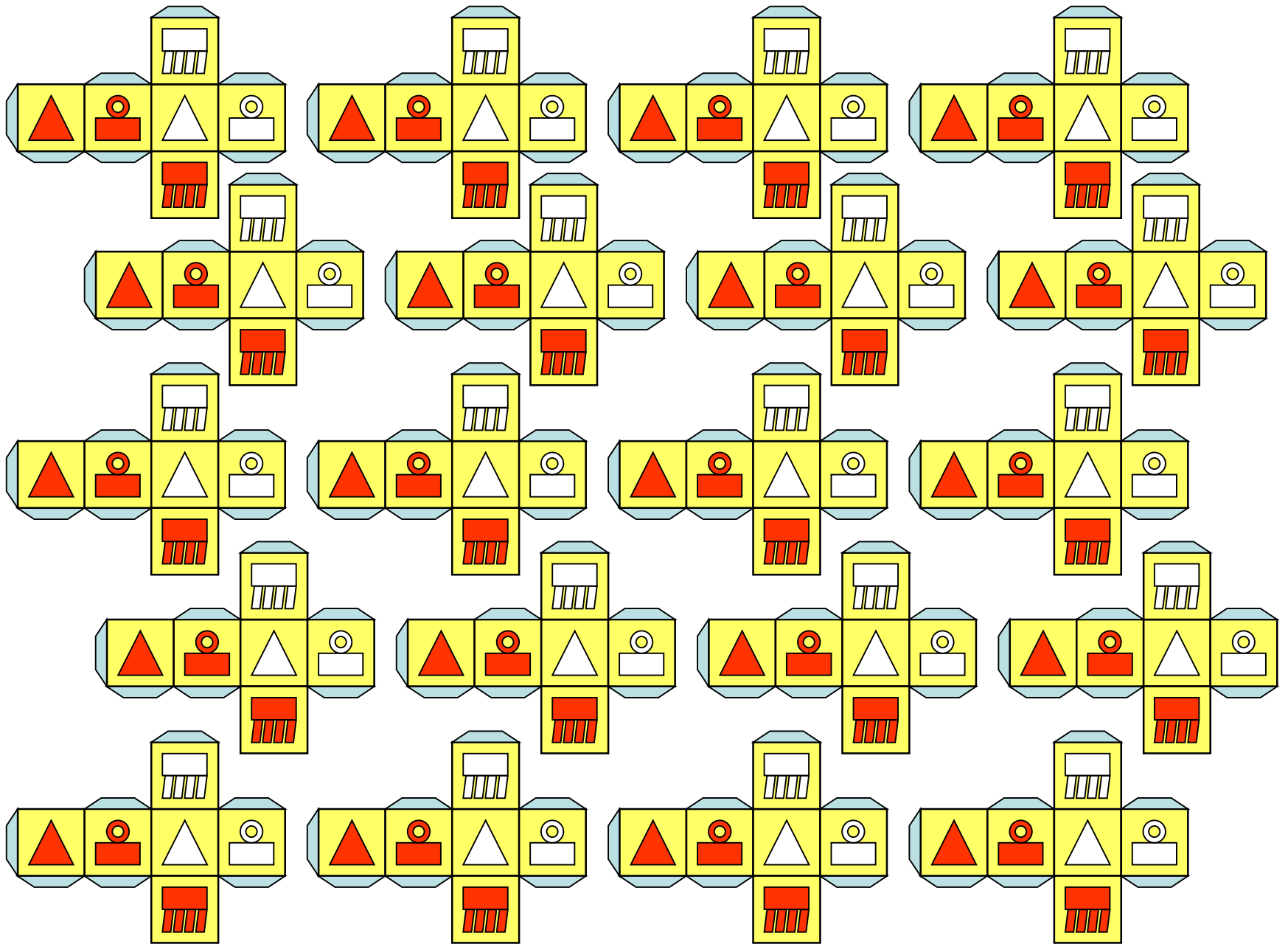


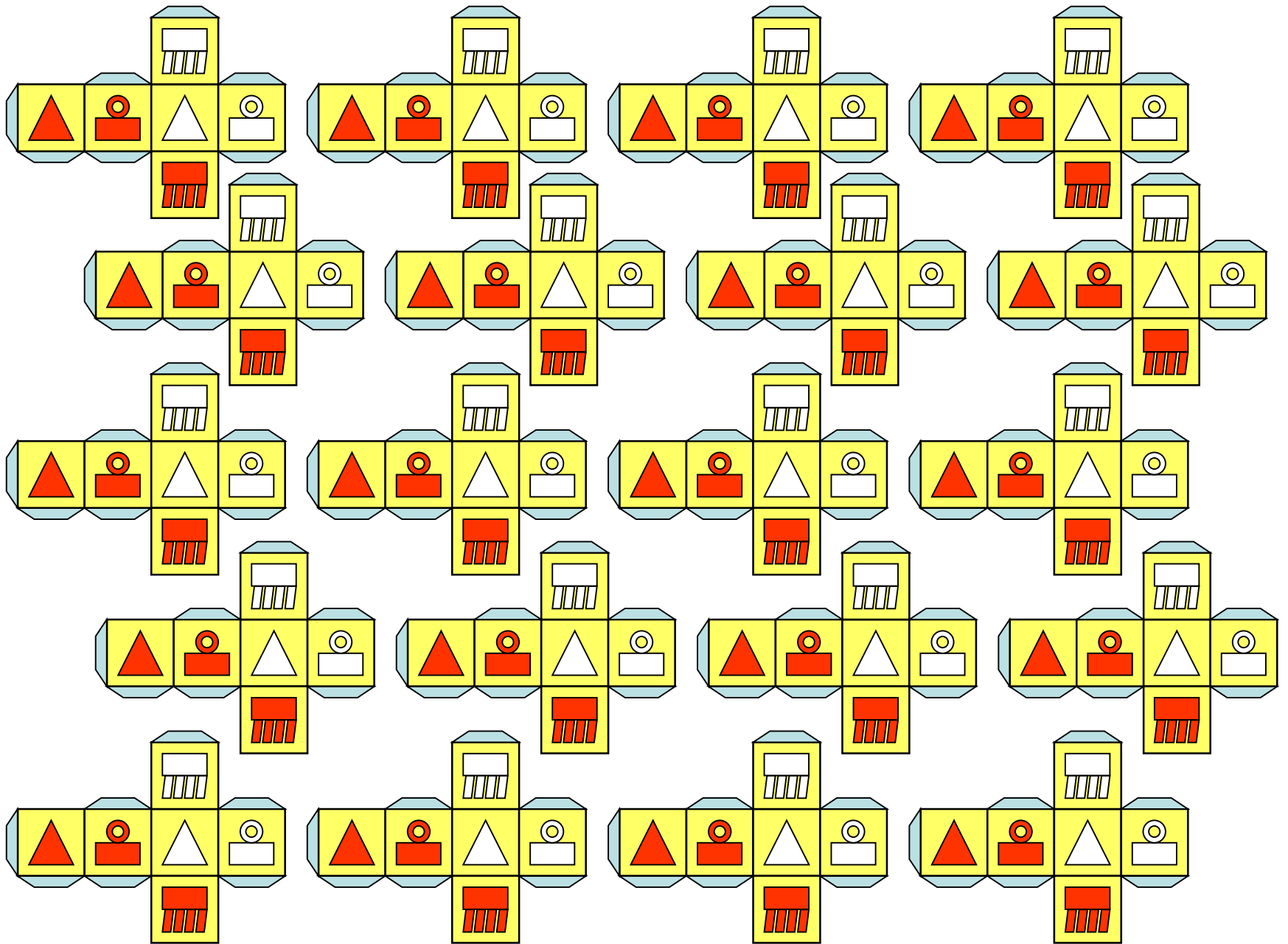


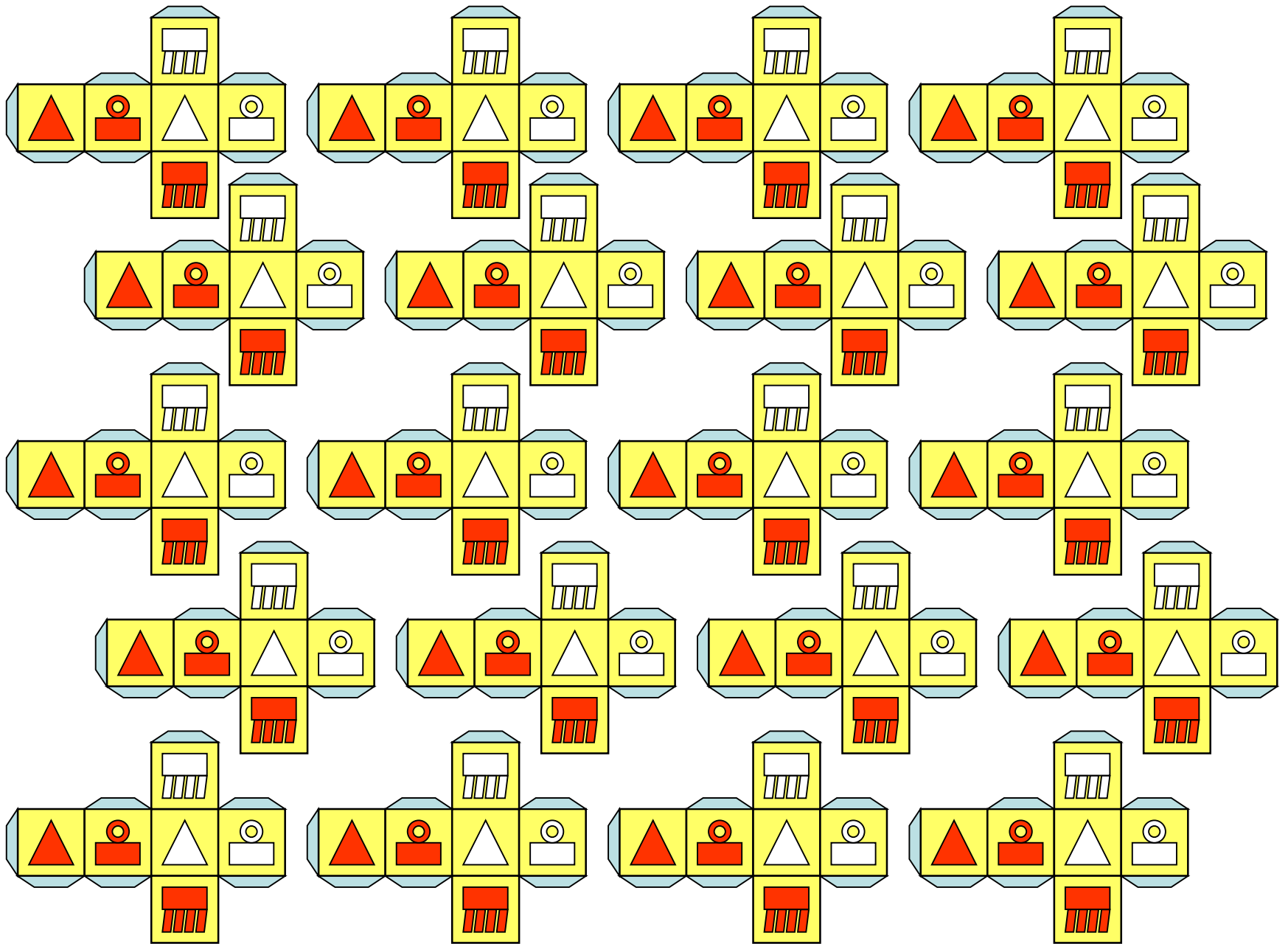




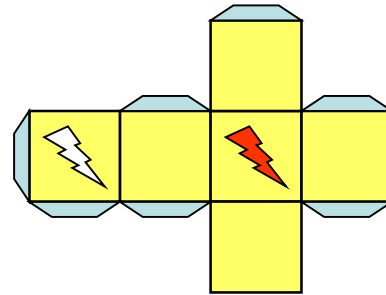
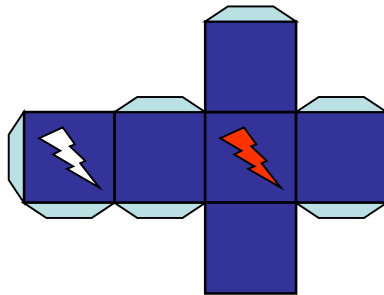
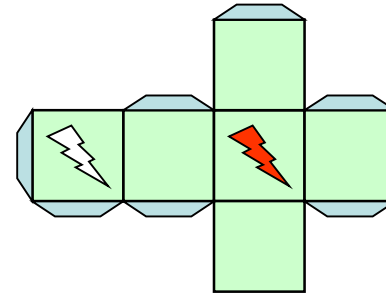
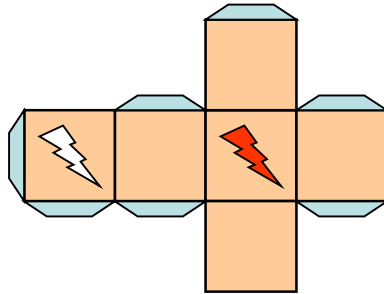






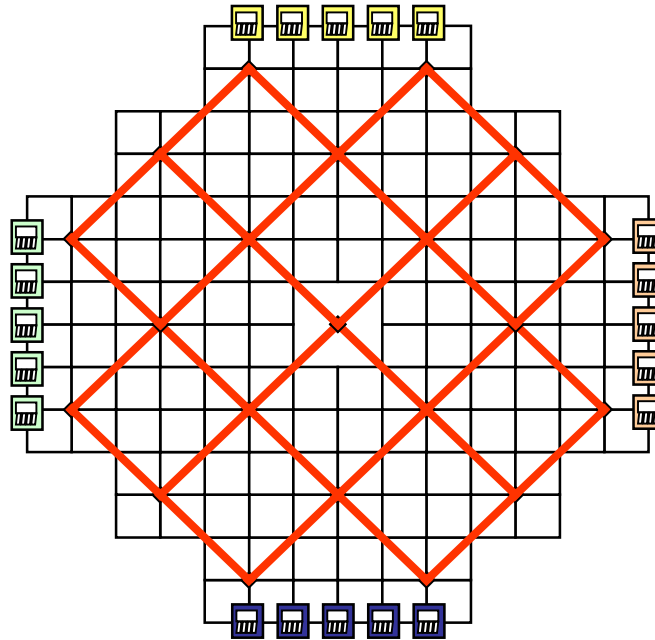


Piezas 'Emperador'



Colocación inicial



- Pueden jugar entre 2 y 4 jugadores. Cada jugador comenzará con 5 piezas (dados) situados en las cinco esquinas centrales más cercanas a su posición de jinete blanco como puede verse en la figura inferior

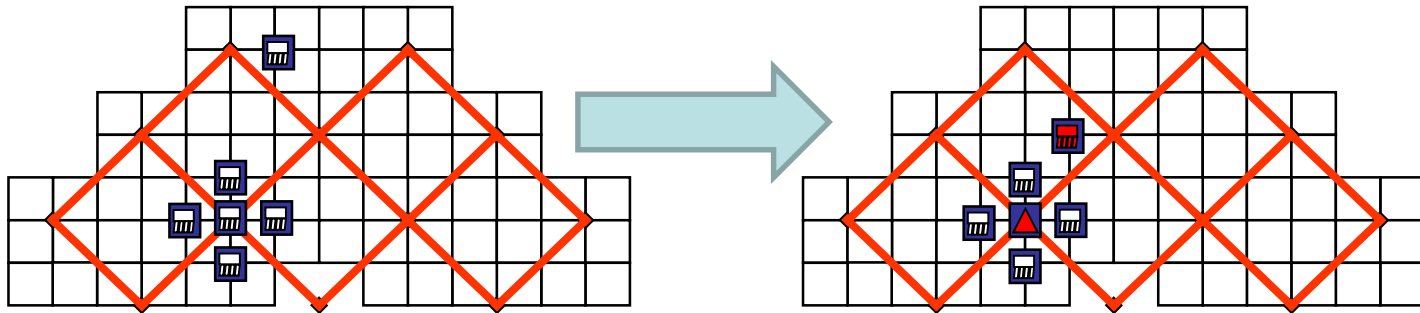


Turnos

- Los turnos se realizarán en el orden: azul, verde, amarillo y sepia/naranja. Se llamará 'turno blanco' si al empezar el turno sus piezas son blancas, o 'turno rojo' si al empezar sus piezas son todas rojas.
- En su turno el jugador podrá utilizar todas las piezas que tenga realizando algunas de las acciones que puede realizar dicha pieza, tras lo cual la cambiará de color (y ya no podrán realizar más acciones, ver caso especial de la escaramuza)
- Si el jugador decide terminar el turno puede voltear las piezas restantes sin realizar acciones con ellas
- Al finalizar su turno todas las piezas han de tener el mismo color (contrario al que tenían al empezar)

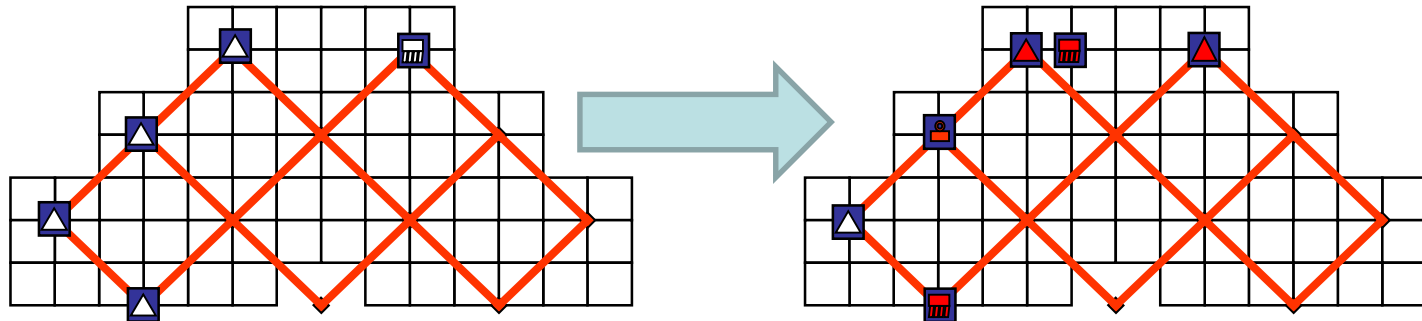
Acciones: Jinetes

- Las posibles acciones de una ficha que esté en estado de jinete () serán:
 - Mover dos esquinas por líneas negras
 - Mover una esquina por línea negra e iniciar una escaramuza
 - Iniciar una escaramuza contra una pieza enemiga contigua
 - Transformarse en un fundador () solo si se encuentra en una esquina con casilla roja y se haya rodeado de cuatro otros jinetes del mismo jugador




Acciones: Fundadores

- Las posibles acciones de una ficha que esté en estado de fundador (▲) serán:
 - Generar un nuevo jinete en una esquina contigua que esté vacía. Esta ficha aparecerá con el color del nuevo turno, por lo que no podrá realizar acciones ese mismo turno
 - Cambiar su posición con un jinete que se encuentre en una casilla roja en línea recta desde su posición siempre que no haya una ficha de otro jugador en alguna posición a lo largo de dicha línea recta, tanto el fundador como el jinete cambian de color y ambos deben ser del color de inicio del turno
 - Transformarse en un señor (♁) si al menos dos casillas rojas unidas por línea roja directa, que no contengan fichas de otro jugador, están ocupadas por otros fundadores o señores del mismo jugador.



Acciones: Señores

- Las posibles acciones de una ficha en estado de señor () serán:
 - Cambiar su posición con un jinete o fundador que se encuentre en una casilla roja en línea recta desde su posición siempre que no haya una ficha de otro jugador en alguna posición a lo largo de dicha línea recta, tanto el señor como el jinete o fundador que se mueven cambian de color y ambos deben ser del color de inicio del turno
 - Nombrar un emperador. Para ello el jugador debe tener al menos tres señores en esquinas rojas con visión directa de la casilla central, es decir, que ninguna ficha de otro jugador ocupe un lugar en esas línea rojas. Además el resto de los jugadores deben tener menos señores con visión directa del centro que el jugador que intenta nombrar emperador. Si se cumplen las condiciones el señor cambia de color y el jugador pone una ficha de emperador en el centro.
 - Si no se ha realizado ninguna otra acción (o sea todas las piezas están del mismo color, el del principio de turno) entonces un señor que tenga visión directa de un señor o fundador de otro jugador puede iniciar un conflicto con esa otra pieza (Véase sección de conflictos).

Acciones: Emperador y extras

- Al principio de un turno rojo un jugador que tenga en el centro del tablero una pieza de emperador, puede declarar una guerra con otro jugador (Véase secciones de guerra)
- Como se describirá en la sección de conflicto un jugador que tenga la pieza emperador podrá detener algunos conflictos.

UN JUGADOR SOLO PUEDE INICIAR O UNA GUERRA O UN CONFLICTO O UNA ESCARAMUZA POR TURNO

Resolución: Escaramuzas

- La escaramuza es el tipo de combate más básico que contiene el Majunzú, el resto de los combates entre piezas estarán siempre compuestos de escaramuzas consecutivas o múltiples.
- Las escaramuzas siempre serán de un jinete sobre otro jinete, nunca de un jinete sobre un fundador o señor, ni tampoco de un fundador o señor sobre jinete. De hecho como se verá los señores y fundadores no cuentan en la resolución de una escaramuza.
- La resolución de una escaramuza es muy simple. Se cuentan los jinetes de cada jugador en torno (unido por línea negra o no, basta con que esté a en esquinas adjuntas) a la ficha contraria en la escaramuza y se añade a la cuenta la tirada de un dado de seis caras. Aquel que saque mayor puntuación ganará la escaramuza, retira al contrario, cambia de color y ocupa el lugar (si quiere) del perdedor. En caso de empate el defensor gana la escaramuza.
- Si el atacante gana la escaramuza puede iniciar, una escaramuza inmediatamente contra cualquier otra pieza del mismo jugador que esté contigua en su nueva posición (si es que ha cambiado de posición, si no se ha movido entonces no podrá realizar más escaramuzas ese turno).

Resolución: Conflicto

- Fase de volteo:
 - Cada jugador voltea las fichas que han iniciado el conflicto
 - Por turnos, cada jugador afectado por el conflicto va volteando una ficha que esté adjunta a una ficha ya volteada (es decir fichas que estén unidad o no por una línea negra pero cercanas a una ficha volteada), incluyendo dichas fichas en el conflicto.
 - El atacante puede determinar cuándo se acaba la fase de volteo.
- Fase de combate:
 - Por turnos, el atacante y el defensor van escogiendo uno de sus jinetes volteados y realizan una escaramuza contra otra ficha volteada del contrincante (si es posible). Puede incluso realizarse repetidamente en diferentes turnos escaramuzas con fichas que ya han hecho escaramuzas. Pero no se pueden hacer escaramuzas contra fichas no volteadas.
 - El conflicto se acaba cuando ya no es posible realizar ninguna clase de escaramuza, mientras sea posible será obligatorio realizar escaramuzas.
- Fase de conteo:
 - Cuando no se puedan realizar escaramuzas con las piezas volteadas, se cuentan los jinetes volteados supervivientes de cada bando, el que tenga más es el ganador del conflicto.
 - El ganador del conflicto puede ocupar con su pieza iniciadora (señor) el lugar de la pieza atacada (señor o fundador) y quitar esta del tablero si quiere, pero si no quiere ocupar el lugar la pieza no se retirará.
 - El defensor torna sus piezas volteadas al color actual del resto de sus piezas, el atacante no, por lo que las piezas usadas por el atacante no podrán realizar más acciones.

Resolución: Guerra

- Una guerra es igual que un conflicto, pero con las siguientes diferencias:
 - No hay fase de volteo, todas las piezas de todos los jugadores están involucradas en la guerra.
 - El atacante tendrá que combatir en escaramuzas contra el resto de los jugadores.
 - Todos los jugadores defensores dispondrán de fase de escaramuzas por turnos, como en el caso del conflicto, pero sólo podrán combatir contra las piezas del que inició la guerra.
 - En el conteo final se considerarán los jinetes del declarante de la guerra contra el de todos los demás jugadores.
 - Si el que declara la guerra la pierde, entonces retirará la pieza de emperador del centro del tablero y de sus contrincantes, aquel que tenga mayor número de SEÑORES (ojo, no jinetes) con visión directa del centro del tablero, colocará un nuevo emperador.

Victoria

- En Majunzú se obtiene la victoria si se produce alguna de las siguientes situaciones:
 - Se gana una guerra.
 - Ninguno de los contrarios tiene fundadores, ni posibilidad de crear un fundador (es decir no tiene cinco jinetes sobre el tablero) y el jugador dispone de al menos un fundador
 - El jugador tiene un señor o fundador en cada casilla roja del tablero y dispone del emperador en el centro del mismo