

KENTA

Kenta es el principio de todo

Creado y diseñado por Perepau Llistosella.

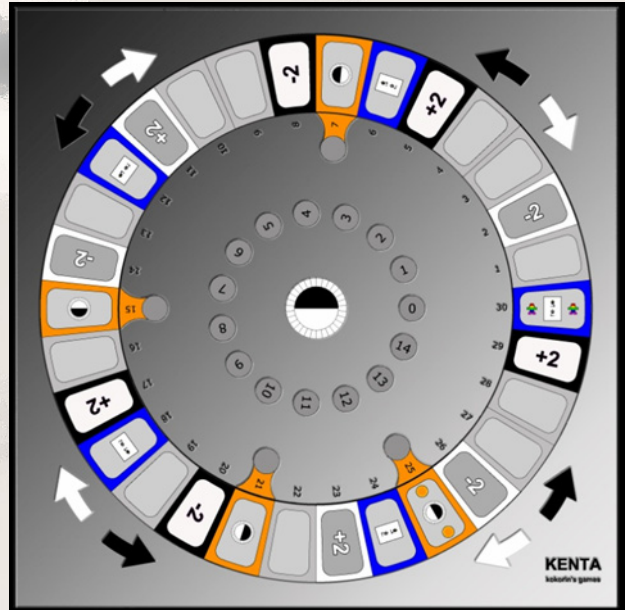
¿Cuántas decisiones tomamos al día? ¿Y si la primera de todas influyera en las siguientes? ¿Podemos predecir lo que nos ocurrirá según el color de la camisa que nos pongamos por la mañana? ¿Y las decisiones de los demás? ¿Afectan a las nuestras? ¿Podemos acostarnos estando seguros de haber cumplido todos nuestros objetivos?

COMPONENTES

- 1 Tablero
- 1 Disco **Kenta**
- 2 Dados **Kenta**
- 1 Meta **Kenta**
- 48 Cartas de acción
- 7 Cartas de objetivo
- 10 perlas; 5 negras y 5 blancas
- 5 Cartas de identificación, 1 para cada jugador
- 5 Peones de colores, 1 para cada jugador
- 10 Discos de colores, 2 para cada jugador

Disco Kenta

Es un disco negro por un lado y blanco por el otro. El color del **Kenta** determina las casillas que se activan cada turno y la situación del jugador sobre el que quieres utilizar una carta de acción con objetivo; si el **Kenta** está negro el jugador tiene que estar por delante tuyo, si está blanco tiene que estar por detrás.



Dados Kenta

Son dos dados iguales, excepto que uno es negro y el otro blanco. Tienen 12 caras, 3 de las cuales tienen un “I”, 3 un “II”, 3 un “III” y 3 un “IV”.

Meta Kenta

Es una perla naranja que marca la casilla del circuito que los peones deben alcanzar para finalizar la carrera.

Cartas de acción

Son cartas que permiten realizar acciones especiales durante el turno de un jugador. Al final del reglamento se describen en profundidad.

Cartas de objetivo

Son cartas que indican el objetivo secreto de cada jugador. Al final del reglamento se describen en profundidad.

Cartas de identificación

Son cartas que indican el color de cada jugador y contienen una pequeña ayuda que permite comprender el significado de algunos símbolos utilizados en las cartas de acción.

Agradecimientos: a mi psicoterapeuta, a mis infatigables *testadores* habituales (Marta LL., M^a del Mar LL., Miguel C., Xavi C., Ferran LL., Eli LL., Lluís A. LL., Jaume LL.), a los no tan habituales, y al equipo de colaboradores voluntarios de **Kokorin's Games**, encabezado por Sister Mar en la producción y Victor y Carmen en la edición de las reglas.

También a los patrocinadores que han depositado su confianza en esta (auto)edición de 150 ejemplares:



DESARROLLO DE UNA PARTIDA

Kenta es un juego que sumerge a los jugadores en la incertidumbre, en el caos, en las influencias de los demás sobre nuestro propio destino. Es una carrera, no contra el tiempo, sino contra lo imprevisible. La meta **Kenta** se mueve a voluntad de los jugadores y cruzarla primero no garantiza la victoria.

OBJETIVO

Los jugadores participan en una particular carrera con un objetivo secreto. Cuando termina la carrera, se desvelarán los objetivos de cada uno para obtener unos puntos extra y determinar el ganador de la partida.

PREPARACIÓN

Coloca el tablero en medio de la mesa. Lanza el disco **Kenta** y colócalo en el centro del tablero, de forma que todos los jugadores puedan ver si está por el lado blanco o por el negro. Coloca la meta **Kenta** (perla naranja) en la casilla 25 del circuito.

Cada jugador coge una carta de identificación, dos discos y un peón del mismo color. Uno de los discos se coloca en la posición 0 del marcador de puntos del tablero, el otro se utilizará más adelante para marcar el paso por las metas volantes. El peón se coloca en la casilla 0 (30) del circuito. Además, cada jugador coge una perla blanca y una negra.

Reparte una carta de objetivo y una de acción a cada jugador. Las cartas de objetivo se mantienen en secreto hasta que termina la carrera. Las cartas de acción se mantienen en secreto hasta que son utilizadas.

Finalmente, se escoge un jugador inicial al azar.

CARRERA

Empezando por el jugador inicial y continuando en sentido contrario a las agujas del reloj, cada jugador realiza en orden las siguientes acciones:

- 1) Lanza los dos dados **Kenta**:
 - a. Si los números son iguales, gira el disco **Kenta** automáticamente (si antes estaba por el lado blanco, ahora estaría por el negro y viceversa). Además, todos los jugadores votan para mover la meta **Kenta** (ver **Votar para mover la meta Kenta**).
 - b. Si los números son distintos, escoge uno de los dados y coloca el disco **Kenta** por el lado del color del dado escogido.
- 2) Se activan las casillas del circuito del color del disco **Kenta** (y se desactivan las del color contrario).

- 3) Realiza la acción correspondiente al valor del dado escogido (o de los dados dobles):
 - a. Si el valor es I, II o III, mueve tu peón 1, 2 o 3 casillas hacia delante.
 - b. Si el valor es IV, roba una carta del mazo.
- 4) Utiliza hasta un máximo de dos cartas para realizar acciones especiales. Puedes utilizar cada una de las cartas de dos formas diferentes:
 - a. Realizar las acciones indicadas en la carta.
 - b. Descartarla bocarriba y robar una carta del mazo.

Peones

Cada jugador tiene un peón que indica su situación en la carrera. Durante el turno de un jugador es muy posible que se mueva su propio peón y que por el efecto de algunas cartas, se muevan los de los demás jugadores. Cada vez que un peón termina su movimiento en una casilla de carta (ver imagen de la izquierda), roba una carta del mazo. Cuando lo



hace en una casilla activada por el **Kenta** (ver imágenes de la derecha), avanza/retrocede dos casillas en función de lo que indique la casilla. Si después de avanzar o retroceder el peón termina en una casilla de carta, roba una carta del mazo. Un peón que no se mueve, nunca se ve afectado.



Metas volantes

Las metas volantes son casillas que cuando se alcanzan o superan proporcionan puntos que permiten avanzar casillas después de la carrera. El primer jugador en alcanzar o superar una meta volante obtiene 1 punto, el segundo 3 y el último 2. Cuando dos o más jugadores alcanzan o superan una meta volante a la vez, obtienen los mismos puntos. Cuando un mismo jugador alcanza o supera una misma meta volante por segunda vez, no obtiene puntos. Para indicar los puntos conseguidos se mueve el primer disco en el marcador de puntos del tablero. Para indicar el paso de cada jugador por las metas volantes se utiliza el segundo disco.

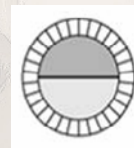


Meta Kenta

La meta **Kenta** es una perla naranja que marca la casilla del circuito que los peones deben alcanzar para finalizar la carrera. Empieza en la casilla 25 y se mueve cada vez que ocurre una de estas cuatro situaciones:

- 1) Cuando los números de los dados Kenta son iguales, después de girar el disco Kenta, todos los jugadores votan para mover la meta Kenta (ver Votar para mover la meta Kenta).
- 2) Cuando el peón del jugador activo termina el movimiento provocado por los dados en una casilla de meta volante, dicho jugador avanza/retrasa la meta **Kenta** una casilla.

- 3) Cuando cualquier peón termina el movimiento provocado por una carta en una casilla de meta volante, todos los jugadores con peones en casillas de meta volante votan para mover la meta **Kenta** (ver **Votar para mover la meta Kenta**).
- 4) Cuando un jugador realiza las acciones de una carta con el símbolo de la derecha, gira el disco **Kenta** o avanza/retrasa la meta **Kenta** una casilla.



Votar para mover la meta Kenta

Cuando dos o más jugadores tienen que votar para mover la meta **Kenta**, lo hacen ocultando la perla negra o la blanca en su mano y mostrándolas todos a la vez. La meta **Kenta** avanza una casilla por cada perla negra y retrocede una casilla por cada perla blanca.

Cartas de acción

Los jugadores deben tener una carta de acción como mínimo y cinco como máximo. Cuando finaliza una acción que provoca que un jugador se quede sin cartas en la mano, éste roba una carta del mazo inmediatamente. Cuando un jugador tiene cinco cartas en la mano y consigue cartas adicionales, éstas son descartadas inmediatamente. Al final del reglamento se describen en profundidad.

FINAL DE LA CARRERA

La carrera termina de inmediato cuando un peón avanzando alcanza o supera la meta **Kenta**, o cuando la meta **Kenta** retrocediendo alcanza o supera al peón que ocupa la primera posición. La carrera también termina si se agota por segunda vez el mazo de cartas.

RESOLUCIÓN DE LA PARTIDA

Se determina el puesto en el que ha terminado la carrera cada jugador, pudiendo haber varios jugadores ocupando el mismo puesto.

Los jugadores obtienen puntos, que se indican en el marcador de puntos del tablero, en función de lo siguiente:

- 1) Objetivos cumplidos (ver **Cartas de objetivo**).
- 2) Cartas de acción en la mano que dan puntos adicionales (ver **Cartas de acción**).

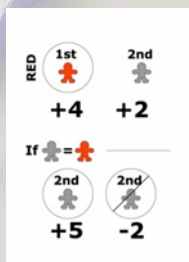
Finalmente, los jugadores avanzan sus peones tantas casillas como puntos tengan en el marcador de puntos.

El jugador con el peón más adelantado gana la partida. En caso de empate, gana el jugador con más cartas en la mano, sin contar aquellas que dan puntos. Si persiste el empate, los demás jugadores votarían al ganador.

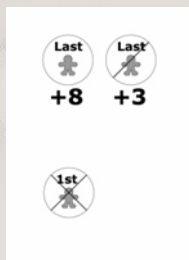
CARTAS DE OBJETIVO

Las cartas de objetivo determinan el objetivo secreto de cada jugador. Hay tres tipos de objetivo:

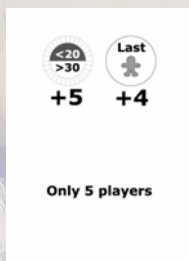
Hay cinco cartas de este tipo, una para cada color. En partidas con menos de cinco jugadores hay que retirar las cartas de los colores no utilizados antes de repartir los objetivos. Hay dos posibilidades:



- Cuando el color del jugador no coincide con el color del peón de la carta, el jugador avanza 4 casillas si el jugador del color del peón de la carta queda primero. Independientemente del primer objetivo, si el jugador queda segundo, avanza 2 casillas.
- Cuando el color del jugador coincide con el color del peón de la carta, si el jugador queda segundo, avanza 5 casillas, si no queda segundo, retrocede 2 casillas.



Hay una sola carta de este tipo. Si el jugador queda último, avanza 8 casillas. Si el jugador no queda ni primero ni último, avanza 3 casillas.



Hay una sola carta de este tipo. En partidas con menos de cinco jugadores hay que retirarla antes de repartir los objetivos. Si la meta **Kenta** termina la carrera en una casilla inferior a la 20 o superior a la 30, el jugador avanza 5 casillas. Independientemente del primer objetivo, si el jugador queda último, avanza 4 casillas.

CARTAS DE ACCIÓN

Las cartas de acción permiten realizar acciones especiales durante el turno de un jugador. Tienen una serie de símbolos comunes que siempre se interpretan de la misma forma:



El jugador activo debe girar el disco **Kenta** o avanzar/retrasar una casilla la meta **Kenta**.



El jugador objetivo de esta carta debe estar por delante del jugador activo cuando el disco **Kenta** es negro y por detrás cuando es blanco. No puede utilizarse esta carta contra un jugador que ocupa la misma casilla que la del jugador activo.



El jugador activo (yo).



El jugador objetivo del efecto de la carta (tú).



Los otros jugadores (vosotros).

+/-

Avanzar/retroceder un número de casillas determinado.



Robar/descartar una carta.



Entrega una carta a otro jugador.

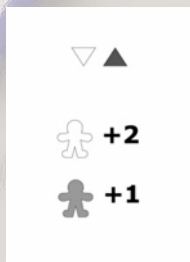


Obtener un punto al final de la partida si se mantiene la carta.

STOP

Cancelar los efectos de una carta de acción de otro jugador. Ambas cartas son descartadas inmediatamente. Puede jugarse fuera del turno. El jugador al que se le han cancelado los efectos de la carta, obtiene un punto que se indica en el marcador de puntos del tablero.

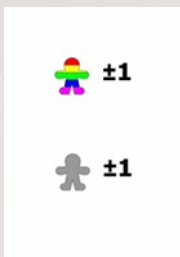
Las cartas de acción siempre ejecutan sus efectos de arriba a abajo. Es posible que una partida termine sin que se hayan ejecutado todos los efectos de una carta. Algunos ejemplos de cartas:



El jugador activo escoge un jugador objetivo. Por delante de ti si el **Kenta** es negro, por detrás si es blanco.

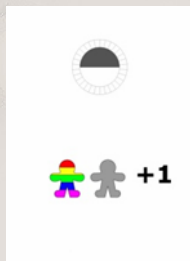
El jugador objetivo avanza dos casillas.

El jugador activo avanza una casilla.



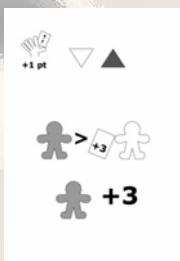
El jugador activo avanza/retrasa una casilla a cada uno de los demás jugadores. Es posible avanzar a unos jugadores y retrasar a otros.

El jugador activo avanza/retrocede una casilla.



El jugador activo gira el disco **Kenta** o avanza/retrasa una casilla la meta **Kenta**.

Todos los jugadores (incluyendo el jugador activo) avanzan una casilla.



El jugador activo escoge un jugador objetivo. Por delante de ti si el **Kenta** es negro, por detrás si es blanco.

El jugador activo entrega esta carta al jugador objetivo.

El jugador activo avanza tres casillas.

(El jugador que mantiene esta carta al final de la partida obtiene un punto.)

Créditos

Autor y diseñador: Perepau Llistosella

Reglas: Víctor Melo

Rules^(*): Carmen Méndez

(*) en www.kokoringames.com/rules

Edita: Kokorin's Games