David Bernal

Chuz

THOLOS

REGLAMENTO
RULEBOOK

PERRO LOKO GAMES

THOLOS

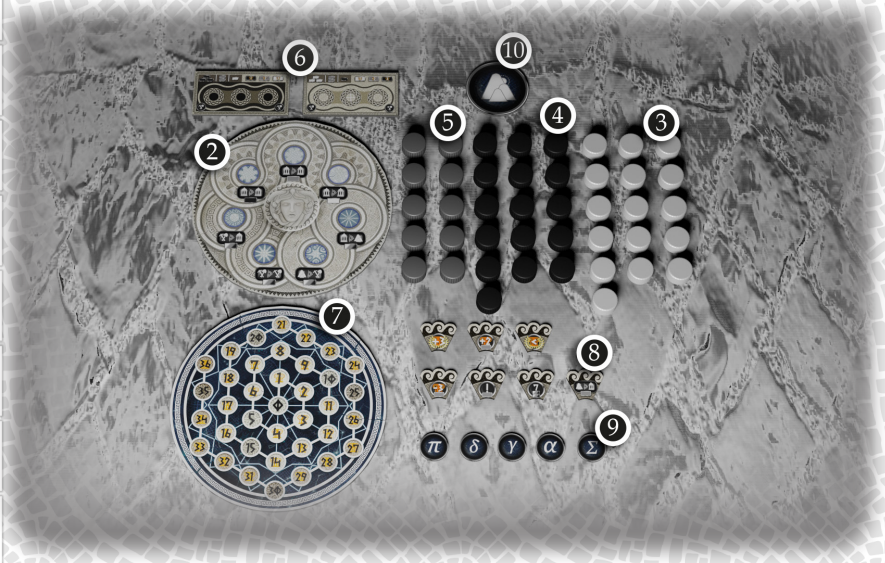
2 jugadores 15-25 minutos +9 años

REGLAMENTO

El Ónfalos es el ombligo y centro de la Tierra. La mitología narra que Zeus mandó volar a dos águilas desde dos puntos opuestos del mundo. Donde estas aves se encontrasen, Zeus colocaría la piedra Ónfalos para marcar así el centro del universo. El Tholos de Delfos, dentro del Santuario de Atenea Pronaia, se construiría como un lugar de culto y veneración en señal de este sagrado lugar.

¡Que los dioses os sean propicios!

El Tholos de Delfos, construido por Teodoro de Focea entre los años 400 y 375 a. C. dentro del Santuario de Atenea Pronaia, es uno de los templos más característicos que componen el patrimonio y las ruinas de Delfos. En 1979, Vincent Scully, profesor emérito de Historia de la Arquitectura en la Universidad de Yale, afirmó que el Ónfalo (u ombligo) que indicaba el centro del mundo se custodiaba en el Templo de Apolo, sin embargo, era el edificio del Tholos del Santuario de Atenea Pronaia, a apenas 700 metros, el que parecía evocar con mayor claridad la ubicación del ombligo de la Tierra. Desde el equipo de desarrollo de este juego adoptamos las afirmaciones del Prof. Vincent Scully para situar en el Tholos de Delfos el ombligo u Ónfalo de la Tierra.



COMPONENTES

1. 1 reglamento de juego
2. 1 tablero de templo a doble cara
3. 16 piedras blancas
4. 16 piedras negras
5. 10 piedras grises
6. 2 losetas de taller
7. 1 tablero de puntuación a doble cara
8. 7 losetas de ornamentación (para el modo avanzado)
9. 5 fichas de localización (para el modo avanzado)
10. 1 marcador de cantera

IDEA DEL JUEGO

Los jugadores encarnan el papel de constructores que rivalizan por obtener la mayor influencia dentro del templo a través de la construcción de su característica columnata.

Cada columna tiene una altura máxima de 5 piedras y la partida termina cuando se completan las 7 columnas.

Al final de la partida, cada jugador ganará puntos por cada una de las columnas en las que tenga más piedras de su color que el rival. El jugador con más puntos ganará la partida.

PREPARACIÓN DE LA PARTIDA

1- Coloca la base de la caja del juego bocabajo en el centro de la mesa y sitúa sobre ella el tablero circular de TEMPLO. Para jugar al modo básico, coloca el tablero mostrando el lado que aparece en la imagen.

2- Un jugador juega con el color blanco y el otro con el color negro.

3- Cada jugador coge su loseta de TALLER y coloca 2 piedras de su color en los espacios reservados para ellas.

4- Coloca el TABLERO DE PUNTUACIÓN junto a la zona de juego con una piedra blanca y otra negra en la casilla «0».

5- El resto de piedras se colocan a un lado de la mesa formando la CANTERA. Coloca junto a la cantera el marcador de cantera para identificar esta zona.

6- El jugador que demuestre un conocimiento más profundo acerca del Olimpo de los dioses comenzará jugando en primer lugar. También puedes sortear el jugador inicial mediante otro método.

7- Aparta a un lado las LOSETAS DE ORNAMENTACIÓN Y FICHAS DE LOCALIZACIÓN. Solo se utilizarán para el modo avanzado de juego (ver más adelante).

CÓMO SE JUEGA

Empezando por el jugador inicial cada uno de los jugadores irá realizando su turno de manera alterna.

EL TURNO

En su turno, cada jugador debe realizar una de las dos acciones principales que se describen a continuación.

1. Tomar piedras de la cantera y llevarlas al taller:

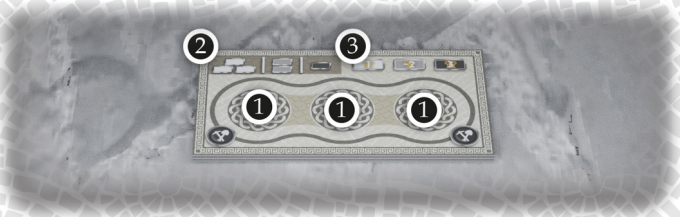
El jugador toma piedras de un **mismo color** de la cantera y las coloca en los espacios reservados de su taller.

• Si elige piedras de su color, podrá tomar hasta un máximo de 3 piedras de la cantera.

• Si elige piedras grises (piedras neutrales), podrá tomar hasta un máximo de 2 piedras de la cantera.

• Si elige piedras del color del rival, solo podrá tomar 1 piedra de la cantera.

El taller dispone de tres espacios reservados para albergar piedras. Para tomar piedras de la cantera, el jugador debe tener al menos un espacio libre en su taller y no puede tomar más piedras que espacios libres haya en su taller.



Taller Jugador Blanco
1.- Espacios libres de taller.
2.- Opciones para coger piedras de la cantera.
3.- Recordatorio de puntuación al final de la partida.

Ejemplo:

El jugador negro tiene 2 espacios libres en su taller y desea realizar la acción de tomar piedras de la cantera. Las opciones que tiene son:
- Tomar 1 piedra blanca.
- Tomar hasta un máximo de 2 piedras grises.
- Tomar hasta un máximo de 2 piedras negras.

2. Colocar piedras en el templo *(puede activar una acción adicional de templo)*:

El jugador coloca, en una localización libre del templo, una de las piedras ubicadas en **su taller**. Si ya hubiera alguna piedra en esa localización, la nueva piedra se colocará encima formando una columna.

Cada columna tiene una **altura máxima de 5 piedras**. Una vez alcanzada esta altura, la columna **dejará de ser una localización libre** y ningún jugador podrá volver a colocar una piedra sobre ella. La columna volverá a ser una localización libre si su altura se ve reducida como consecuencia de una acción adicional de templo (ver a continuación).

Solo si el jugador coloca una piedra **de su color** en el templo, podrá, si lo desea, realizar la acción adicional de templo específica de esa localización.

Acciones adicionales de templo:

En el tablero de templo, junto a cada localización, hay representada una acción adicional de templo. Cuando un jugador, en su turno, coloca una piedra **de su color** en una localización libre, puede realizar, **si lo desea**, la acción adicional de templo de esa localización.

Importante: Si el jugador, como consecuencia de una acción adicional de templo, añade o mueve otra piedra de su color a una nueva localización libre, **no realizará** la acción adicional de templo de la nueva localización.

Las acciones adicionales de templo son:

Localizaciones Ω/α/β**:** El jugador que coloque una piedra **de su color** en una de estas localizaciones puede mover, si quiere, la piedra superior de otra localización del **templo a** una tercera localización libre del **templo. El color de la piedra a desplazar debe coincidir con el color mostrado en la imagen de esa localización** (negro para **Ω,** gris para **α** y blanco para **β**).

Localización γ**:** El jugador que coloque una piedra **de su color** en esta localización puede devolver, si quiere, la piedra superior (de cualquier color) de **otra** localización del **templo a la cantera**.

Localización δ**:** El jugador que coloque una piedra **de su color** en esta localización puede trasladar, si quiere, **una** piedra (de cualquier color) de la **cantera a** su **taller;** el jugador debe disponer de espacio en su taller.

Localización π**:** El jugador que coloque una piedra **de su color** en esta localización puede mover, si quiere, una piedra (de cualquier color) **del taller rival a su propio taller;** el jugador debe disponer de espacio en su taller.

Localización Σ**:** El jugador que coloque una piedra **de su color** en esta localización puede colocar, si quiere, una piedra (de cualquier color) de su **taller** en **otra** localización libre del **templo**.

Ejemplo:

El jugador blanco coloca una piedra blanca en la localización Σ. Esta localización le permite, como acción adicional, la posibilidad de colocar una piedra de su taller en otra localización del templo. Como consecuencia de esto coloca la segunda piedra blanca en la localización δ. Puesto que no está permitido encadenar acciones adicionales de templo, el jugador blanco ***no podrá*** *activar la acción adicional de δ y su turno habrá finalizado.*

FIN DE LA PARTIDA

La partida finaliza en el momento en el que todas las columnas alcanzan su altura máxima (5 piedras). En este momento se procede al conteo de puntuación.

Las losetas de taller de cada jugador traen un recordatorio del valor de las piedras

CONTEO DE PUNTUACIÓN

Cada jugador puntúa solamente por cada una de las columnas en las que tenga la mayor **influencia**, es decir, en las que haya **más piedras de su color que del color rival**. Se puntuará cada columna de manera individual y se sumarán los puntos de victoria (PV) totales para cada jugador en el tablero de puntuación. En caso de empate en una columna (mismo número de piedras blancas y negras) ningún jugador puntuará por ella. **Ignora las piedras grises (neutrales) a la hora de determinar quién tiene mayor influencia en las columnas.**

El valor en puntos de cada columna se calculará en función de las piedras que contenga:

1 PV por cada piedra propia.
3 PV por cada piedra rival.
-2 PV por cada piedra neutral (gris).

El jugador que haya obtenido la mayor puntuación será el vencedor. En caso de empate, ganará el jugador que haya ganado más columnas. Si persiste el empate, la partida se considerará en tablas. ¿Echáis la revancha?

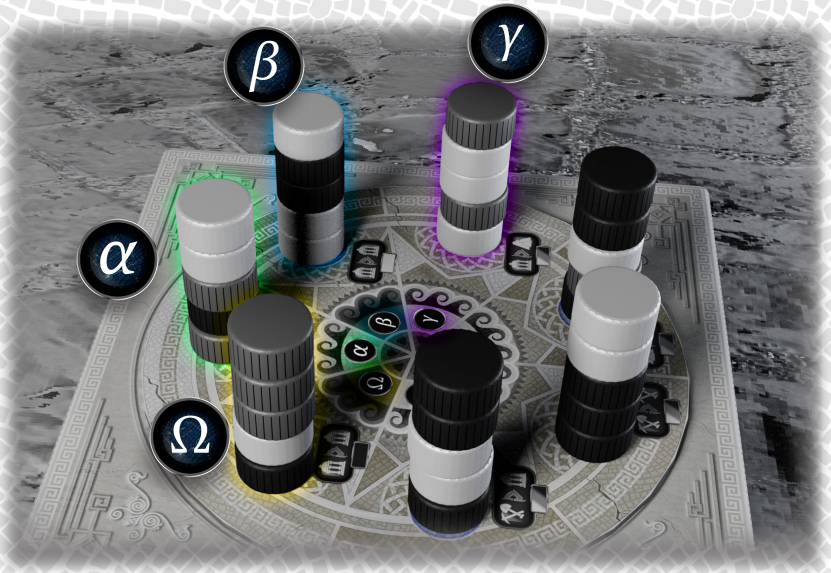
Ejemplos de puntuación:

Ningún jugador tiene mayoría de piedras en la columna **Ω**. Esta columna no puntúa.

El jugador blanco tiene mayoría de piedras en la columna **α**. Suma 1 PV por cada piedra de su color, 3 PV por la piedra del rival y -2 PV por cada una de las piedras grises. 1+1 -2 +3 -2 = 1 PV para el jugador blanco en el tablero de puntuación.

El jugador blanco tiene mayoría de piedras en la columna **β**. Suma 1+3+3+1+1 = 9 PV en el tablero de puntuación.

El jugador blanco tiene mayoría de piedras en la columna **γ**. Suma -2+1+1-2+1= -1 PV en el tablero de puntuación



MODO AVANZADO

¡Ha llegado el momento de ornamentar el templo!

En primer lugar coloca el tablero de templo por el lado correspondiente al modo avanzado (mostrado en la Ilustración).

Para este modo, el jugador inicial separa las losetas de ornamentación y las mezcla bocabajo sobre la mesa. A continuación repite el mismo proceso con las fichas de localización.
Cada jugador cogerá al azar **1** loseta de ornamentación **y 1** ficha de localización.

La ficha de localización determinará el lugar en el centro del tablero donde debe colocarse la ficha de ornamentación escogida.

Nota: Podéis pactar comenzar la partida con más losetas de ornamentación. Para ello, por cada loseta de ornamentación nueva que uséis, deberéis tomar 1 ficha de localización.

Las losetas de ornamentación tienen un efecto exclusivo que se aplica únicamente a la columna en la que están ubicadas.

Losetas de ornamentación:

1. Durante el conteo de puntuación el jugador con mayor influencia en esa columna puntuará +3 PV adicionales.

2. A diferencia del resto de columnas, esta columna la ganará el jugador con **minoría** de piedras de su color. Por lo tanto, si hay 0 piedras blancas y al menos 1 piedra negra, la columna la reclamará el jugador blanco.

3. En esta columna las piedras grises otorgan +2 PV en lugar de -2 PV en el recuento de puntuación.

4. En esta columna las piedras grises otorgan -3 PV en lugar de -2 PV en el recuento de puntuación.

5. La acción adicional de templo de esta localización se activará también con las piedras grises.

6. Elige entre la acción adicional de templo de esta localización o bien lo siguiente: mover una piedra gris de la CANTERA al TEMPLO (a una localización diferente).

7. Esta columna admite hasta 7 piedras en lugar de las 5 habituales.

PREGUNTAS FRECUENTES

¿Puedo actuar sobre una columna que ya tiene 5 piedras?

No podrás colocar más piedras encima de ella, pero sí podrás mover o quitar piedras de esta columna a través de las acciones adicionales de templo de otras localizaciones.

¿Qué sucede si al calcular la influencia en una columna durante el conteo de puntuación hay más piedras grises que de otro color?

Las piedras grises (neutrales) no se tienen en cuenta para calcular la influencia en las columnas. Por lo tanto, esta columna la puntuará el jugador que tenga más piedras de su color que el rival.

CRÉDITOS

Diseño del juego: David Bernal
Diseño Gráfico e Ilustración: Jesús Fuentes (Chuz)
Producción: Javier Valera y Jesús Fuentes (Chuz)
Revisión de textos: Cristóbal Morales Capita

Perro Loko Games
www.perrolokogames.com

David Bernal

Chuz

THOLOS

REGLAMENTO
RULEBOOK

PERRO LOKO GAMES

THOLOS

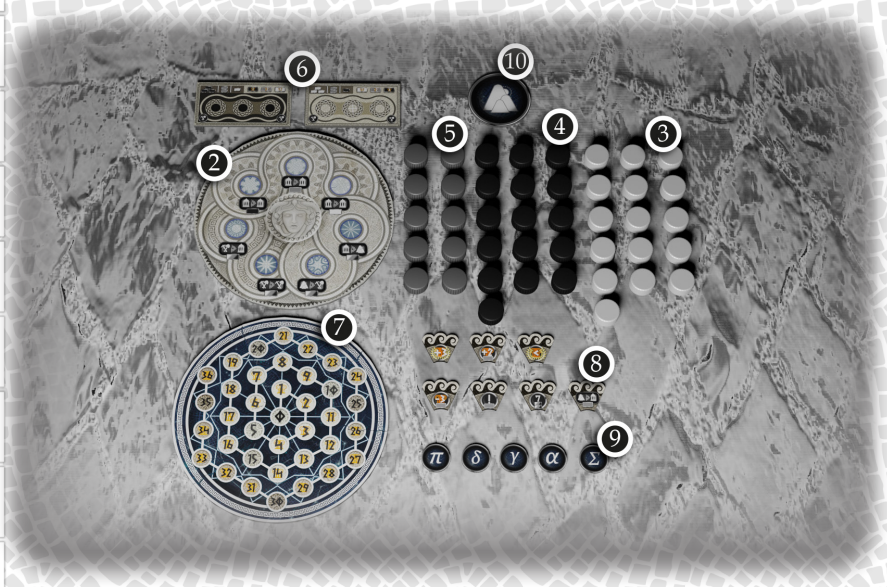
2 players 15-25 minutes ages 9+

RULEBOOK

The Omphalos is the navel and center of the Earth. According to Greek mythology, Zeus launched two eagles to fly from opposite ends of the world. Where these birds crossed paths, Zeus placed the Omphalos stone to mark the center of the universe. The Tholos of Delphi, inside the Sanctuary of Athena Pronaia, was built as a place of worship to mark this sacred landmark.

May the gods grant you a propitious outcome!

The Tholos of Delphi, built by Theodorus Phoceus between 400 and 375 BC inside the Sanctuary of Athena Pronaia, is one of the most characteristic temples that form the heritage and ruins of Delphi. In 1979, Vincent Scully, professor emeritus of History of Art in Architecture at Yale University, stated that the Omphalos (or navel) that marked the center of the world, was safeguarded in the Temple of Apollo. However, the Tholos in the Sanctuary of Athena Pronaia, just 700 m away, was regarded as a more suitable landmark for the navel of the Earth. The development team of this game endorses Prof. Vincent Scully and his statements that place the navel or omphalos of the Earth in the Tholos of Delphi.



COMPONENTS

1. 1 rulebook
2. 1 double-sided temple board
3. 16 white stones
4. 16 black stones
5. 10 gray stones
6. 2 workshop tiles
7. 1 double-sided scoreboard
8. 7 ornament tiles (for the advanced mode)
9. 5 location tokens (for the advanced mode)
10. 1 quarry marker

GAME BASICS

The players will take on the role of builders competing to win the greatest influence in the temple via the construction of its characteristic colonnade.

Each column has a maximum height of 5 stones and the game ends when all 7 columns have been completed.

At the end of the game, each player will score points for the columns that have more stones of their color than their rival's. The player with the most points wins the game.

GAME SETUP

1- Place the bottom part of the game box upside down in the center of the table and place the circular TEMPLE board on it. To play the basic mode, make sure the side shown in the illustration is facing up.

2- One player plays white and the other player plays black.

3- Each player picks up their WORKSHOP tile and places 2 stones of their color in the spaces reserved for them.

4- Place the SCOREBOARD next to the playing area and put a white stone and a black stone in space "0."

5- Leave the remaining stones on one side of the table forming the QUARRY. Place the quarry marker next to these stones to mark this area.

6- The player who proves to be more knowledgeable about the Olympus of the gods will go first. You may also decide the starting player by any other means.

7- Set aside the ORNAMENT TILES and the LOCATION TOKENS. You will only use them in the advanced game mode (see *Advanced Mode*).

HOW TO PLAY

Beginning with the starting player, the players will alternate playing turns.

THE GAME TURN

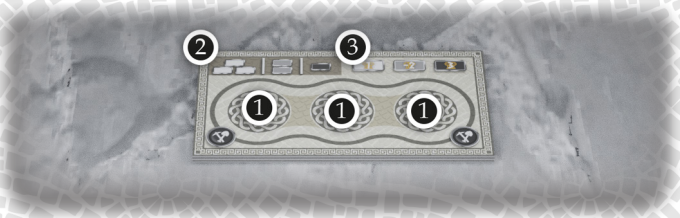
In their turn, each player must perform one of the two main actions described below.

1. **Deliver stones from the quarry to the workshop:**

The player takes stones **of the same color** from the quarry and places them in the reserved spaces of their workshop.

- If they choose stones that match their color, they may take up to 3 stones from the quarry.
- If they choose gray stones (neutral stones), they may take up to 2 stones from the quarry.
- If they choose stones that match their rival's color, they may only take 1 stone from the quarry.

The workshop has three spaces reserved for storing these stones. To take stones from the quarry, the player must have at least one free space in their workshop and they can't take more stones than they have free spaces.



White player workshop tile
1.- Free spaces in the workshop
2.- Different quarry options
3.- Reminder of the values of the stones

Example:

The black player has 2 free spaces in their workshop and wants to perform the action of taking stones from the quarry. Their options are:
- Take 1 white stone
- Take up to a maximum of 2 gray stones
- Take up to a maximum of 2 black stones

2. **Place stones in the temple** *(may trigger a bonus temple action)***:**

The player places one of the stones from their **workshop** in a valid temple location. If there is a stone already in that location, the new stone will be placed on top forming a column.

Each column **has a maximum height of 5 stones**. Once this height is reached, the column **will no longer be considered a valid location** and the players will no longer be allowed to place stones on it. The column will revert to being a valid location if its height is reduced as a result of a bonus temple action (see below).

If the player places a stone **of their color** in the temple, they may perform the bonus temple action that is specific to that location.

Bonus Temple Actions:

Each location in the temple has an associated bonus temple action that is illustrated on the temple board. When a player, on their turn, places a stone **of their color** in a valid location, **they may perform** the bonus temple action of that location.

Important: If the player, as a result of a bonus temple action, adds or moves another stone of their color to a new valid location, **they will not trigger** the bonus temple action of the new location.

The bonus temple actions are:

Locations Ω/α/β: The player who places a stone **of their color** in one of these locations may move the top stone of the column at a different **temple** location **to** a third different —and valid— **temple** location**. The color of the stone to be moved must match the color shown in the illustration of the activated location: black for Ω, gray for α and white for β.**

Location γ: The player who places a stone **of their color** in this location may return the top stone (of any color) of the column at a different **temple** location back **to the quarry**.

Location δ: The player who places a stone **of their color** in this location may move a stone (of any color) from **the quarry to their workshop;** the player must have room for it in their workshop.

Location π: The player who places a stone **of their color** in this location may move a stone (of any color) **from their rival's workshop to their own workshop;** the player must have room for it in their workshop.

Location Σ: The player who places a stone **of their color** in this location may place a stone (of any color) from their **workshop** in another valid **temple** location.

Example:

The white player places a white stone in location Σ. This location, as a bonus temple action, gives them the chance to place another stone from their workshop in another location in the temple. Therefore, the white player places a second white stone, this time in location δ. Since bonus temple actions can't be stacked, the white player ***will not trigger*** *the bonus temple action at location δ and their turn will have come to an end.*

END OF THE GAME

The game ends when all columns have reached their maximum height (5 stones). The scoring will then take place.

Each player's workshop tile provides a reminder of the values of the stones

SCORING

Each player will only score the columns in which they have achieved more influence than their rival. That is, columns that have **more stones of their color than the color of their rival**. Each column is scored separately and their total victory points (VP) are added to each player on the scoreboard. If there is a tie in a column (same number of black and white stones) neither one of the players will score points for it. **Ignore gray (neutral) stones when determining who has the greatest influence in a column.**

The points each column is worth is determined by the type of stones it is composed of:

1 VP for each stone of their own color
3 VP for each rival stone
-2 VP for each neutral (gray) stone

The player who scored the highest will be the winner. If there is a tie, the player who won the most columns wins. If the tie persists, the game will end in a draw. How about a rematch?

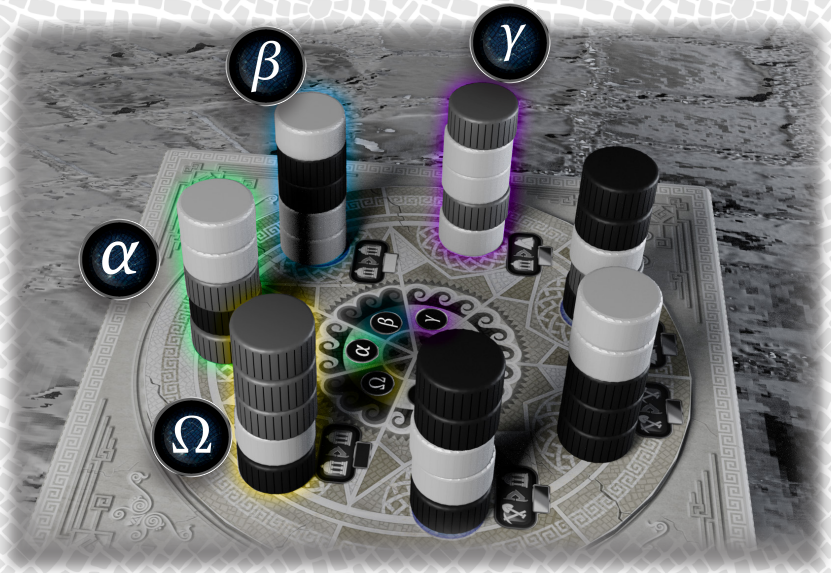
Scoring examples:

No player has a majority of stones in column **Ω**. This column is not scored.

The white player has the most stones in column **α**. They get 1 VP for each stone of their color, 3 VP for the stone of their rival's color, and -2 VP for each of the gray stones. 1+1 -2 +3 -2 = 1 VP for the white player on the scoreboard.

The white player has the most stones in the column **β**. They get 1+3+3+1+1 = 9 VP on the scoreboard.

The white player has the most stones in column **γ**. They get -2+1+1-2+1= -1 VP on the scoreboard.



ADVANCED MODE

It's time to decorate the temple!

Firstly, place the temple board with the advanced mode side (shown in the illustration) facing up.

For this mode, the starting player will first separate the ornament tiles and mix them face down on the table. Next, they will repeat the same process with the location tokens.

Each player will randomly draw **1** ornament tile **and 1** location token.

The location token will determine the location on the temple board where their ornament tile is to be placed.

Note: You may agree to start the game with more ornament tiles. For each new ornament tile you draw, make sure to draw a new location token with it.

Ornament tiles have a unique effect that applies only to the column where they are placed.

Ornament tiles:

1. During the scoring, the player with the greatest influence in this column will score an additional +3 VP.

2. Unlike the rest of the columns, this column will be won by the player with the **minority** of stones of their color. Therefore, if there are 0 white stones and at least 1 black stone, the column will be claimed by the white player.

3. In this column, the gray stones are worth +2 VP instead of -2 VP in the score count.

4. In this column, the gray stones are worth -3 VP instead of -2 VP in the score count.

5. This location's bonus temple action can also be activated with gray stones.

6. Choose between this location's bonus temple action and the following: move a gray stone from the QUARRY to the TEMPLE (to a different location).

7. This column holds up to 7 stones instead of the usual 5.

Frequently Asked Questions (FAQs)

Can I act on a column that already has 5 stones?

You won't be allowed to place any more stones on it, but you can still move or remove stones from it with bonus temple actions from other locations.

What happens if, while determining influence on a column during the score count, a column has more gray stones than of any other color?

Gray (neutral) stones are disregarded when calculating the influence on columns. Therefore, the column will be scored by the player whose stones are more abundant in the column compared to their rival.

Credits

Game Design: David Bernal
Illustrations: Jesus Fuentes (Chuz)
Layout: Jesus Fuentes (Chuz)
Revision of original texts: Cristóbal Morales Capita
Translation: Cristóbal Morales Capita
Revision of English texts: Emily Gendrolis

Perro Loko Games
www.perrolokogames.com