

## APÉNDICE 6

### GUÍA DE TORNEO CUATRO TRIBUS

#### **Modelos de Guerra: Reglas Generales**

Los torneos de Cuatro Tribus se realizan juntando tableros. Si unimos dos tableros pueden jugar 8 personas, tres tableros 12 personas o cuatro tableros 16 personas. En todos los casos, las personas se organizan en equipos. Es decir que no existirán turnos individuales, sino que la pareja, trío o cuarteto jugará un mismo turno recolectando el total de Pacs de su Tribu. Deberán llegar a un acuerdo sobre cómo gastar los Pacs y qué estrategia seguir para ganar. Para fines de este Manual se utiliza el modelo de 16 jugadores como ejemplo.

#### *Equipos*

Existen dos posibilidades para formar equipos. La primera es a través de un sorteo, donde se colocarán 16 fichas (4 de cada color) en un saco. Cada jugador tomará una ficha y se reunirá con los jugadores con quienes comparte color. La segunda forma de hacer equipos es permitir que las personas libremente se organicen con quienes prefieran jugar.

#### *Tiempo*

Si permitiéramos que cada ronda las 16 personas acordaran cada uno de los movimientos, tardaríamos mucho en terminar una partida. Por lo tanto cada Tribu dispone de un minuto para realizar todos los movimientos. Aquellos Pacs que no haya gastado, se perderán. Todas las batallas se resuelven pasado dicho minuto. El minuto de juego de la siguiente Tribu entra en acción una vez resueltas todas las batallas.

Es común que en los torneos donde existe un premio en efectivo o un pote a ganar, *el consejo organizador* establezca un tiempo límite de juego. Permitiendo que en caso de que no se termine la partida en el tiempo estipulado, el premio quede para el consejo.

### *Mover Fichas*

En el modelo más grande, el tablero puede verse inundado por las 32 manos de los jugadores. Esto genera confusión, se presta para la discusión e impide al monitor clarificar situaciones complejas. Por lo tanto, cada equipo deberá elegir a uno de sus miembros para ser quien mueva las fichas, siendo el único facultado para mover fichas. En caso de que algún otro miembro del equipo toque las fichas, serán penalizados con 10 Pacs menos, o la mitad de su recolección en caso de ser menos de 10, para el próximo turno (en el caso de números nones, .5 sube). En caso de que el elegido para mover desee ceder su puesto, deberá alertar al monitor de tal cambio.

### *División de Roles*

Una vez establecidos los equipos, los jugadores deberán dividir roles y tareas. Puesto que cada equipo únicamente dispone de un minuto para jugar, normalmente no ganará el equipo con los mejores jugadores. Ganará el equipo que divida asertivamente las labores, y cuyos miembros las realicen eficazmente. Cuatro Tribus favorece que los jugadores se organicen como mejor lo prefieran, pero en caso de que sea la primera vez que juega un equipo, estos son los roles sugeridos:

1. Mariscal de Campo: es el facultado por el equipo para mover las fichas y tomará la última decisión con respecto a la estrategia a seguir. El mariscal de campo está impedido para hablar con cualquier otro miembro de los equipos rivales. En caso de no respetar esta regla, se les penalizará con 5 Pacs menos para el próximo turno.

2. Consejero: Aunque está impedido para mover las fichas, es la mano derecha del Mariscal. Le auxilia en el cálculo de Pacs, a tomar las decisiones de cómo gastarlos y qué estrategia seguir. El consejero está impedido para hablar con cualquier otro miembro de los equipos rivales. En caso de no respetar esta regla, se les penalizará con 5 Pacs menos para el próximo turno.

3. Diplomático: Ya que el tiempo es corto, la misión del diplomático es fundamental en los modelos de guerra. Deberá establecer diálogos con los diplomáticos de los otros equipos, para generar y garantizar alianzas que beneficien a su equipo. Normalmente se reunirán apartados del tablero. En este sentido, es el único facultado para hablar con el otro equipo.

4. Servicios de Inteligencia: Diplomático suplente\*/ Supervisor de tiempos / Conciliador / Abogado/ Estadista / Espía: Aunque parece el rol ideal para una personalidad introvertida, es muchas veces quien mueve la balanza a favor de su equipo. El Comodín tiene el derecho de revisar las fichas de una posición de los otros equipos. Por posición entendemos las fichas colocadas en un vértice o en un centro de cuadro. Para recordar lo observado, puede llevar una tabla con las anotaciones pertinentes. De esta forma, funciona también como un segundo consejero para el Mariscal.

Al mismo tiempo, es el único miembro del equipo con permiso para hablar con el referee. Esto le permite reclamar al referee sobre fallas en sus decisiones con respecto al manual de juego. Haciendo que su equipo gane PACs efecto de las compensaciones que otorga la casa. También llevará registro de las fallas del referee en caso de que desee solicitar la suspensión de la partida al consejo general.

\*Solo en caso de que jueguen 3 personas en un equipo.

### *Tiempos Fuera*

Cada equipo tiene derecho a llamar un tiempo fuera de 3 minutos en cualquier momento de la partida, incluido su minuto de juego.

### *Poblados al Iniciar la Partida*

Blancos y Azules: Una Capital y todos los poblados iniciales.

Rojos: Tantas Comunidades Autónomas como el total de Poblados Blancos o Azules incluida la Capital.

Verdes: Tres Zonas Mayores por tablero, menos una.

### *Tropas al Iniciar la Partida*

Tanto versión Básica como Clásica, únicamente múltiple las tropas a utilizar en el tablero para cuatro personas, por tantos tableros como se vayan a utilizar. Cualquier consideración por fuera de las reglas de está permitida a menos que el monitor indique lo contrario antes de iniciar la partida. Cualquier disputa entre los equipos deberá ser resuelta mediante la decisión última del monitor. En caso de que la mayoría de los jugadores determine una suspensión de la partida, será posible solicitar una revisión del consejo general ([consejo.general@cuatrotribus.com](mailto:consejo.general@cuatrotribus.com)). Ante cualquier duda o comentario escriba a: [consejo.general@cuatrotribus.com](mailto:consejo.general@cuatrotribus.com)