AETERNA



JADE

CONOCIMIENTO

01 EL JUEGO

El tiempo no espera al hombre.

El hombre espera al tiempo.

JADE es un juego de observación y anticipación. Cada jugador construye una Lectura con un signo Tzolk'in y un signo Haab mientras el Ciclo G avanza de G1 a G9. El G activo marca el emblema que debe reunirse en ese momento.

2-3	48	4	9	15-25
JUGADORES	CARTAS	EMBLEMAS	MOMENTOS	MIN

OBJETIVO

Registra más momentos que tus rivales. Para registrar el G activo, conserva en tu Lectura un signo Tzolk'in y un signo Haab que compartan su mismo emblema. Cuando G9 se registra, la partida termina y gana quien tenga más momentos.

G1 → G9

EL CICLO AVANZA

Observar. Anticipar. Esperar. Registrar.

PRINCIPIO CENTRAL

El G activo fija el objetivo. Tzolk'in y Haab deben compartir su emblema. Cuando los tres coinciden, se produce una alineación.

02 COMPONENTES

Tres sistemas. Un solo momento.

JADE contiene 48 cartas distribuidas en tres sistemas visibles y conectados entre sí.

TZOLK'IN

20

Signos observados

HAAB

19

Signos observados

CICLO G

9

Momentos registrables

DISTRIBUCIÓN

Tzolk□in	20	5 Sol · 5 Luna · 5 Jaguar · 5 Maíz
Haab	19	5 Sol · 5 Luna · 4 Jaguar · 4 Maíz · Wayeb' comodín
Ciclo G	9	Sol · Luna · Jaguar · Maíz · Sol · Luna · Jaguar · Maíz · Sol

WAYEB'

Wayeb' pertenece al Haab y actúa como comodín: puede representar cualquiera de los cuatro emblemas cuando se registra un momento.

03 LOS EMBLEMAS

Cuatro emblemas.

Cada signo del Tzolk'in y del Haab lleva uno de cuatro emblemas. El G activo muestra cuál necesitas reunir. Cuando Tzolk'in, Haab y G comparten el mismo emblema, se produce una alineación.



SOL



LUNA



JAGUAR



MAÍZ

WAYEB' · COMODÍN



Wayeb' no representa un emblema concreto. Puede utilizarse como Sol, Luna, Jaguar o Maíz al registrar, siempre que el signo Tzolk'in de la Lectura coincida con el emblema exigido por el G activo.

IDEA CLAVE

Los emblemas son una convención mecánica de JADE. No representan una clasificación histórica maya.

04 ICONOGRAFÍA TZOLK'IN

Veinte signos.

Cinco signos por emblema. Cada carta Tzolk'in puede ocupar el espacio Tzolk'in de la Lectura de un jugador.



Imix

SOL



Ik'

LUNA



Akb'al

JAGUAR



K'an

MAÍZ



Chicchan

SOL



Kimi

LUNA



Manik'

JAGUAR



Lamat

MAÍZ



Muluk

SOL



Ok

LUNA



Chuwen

JAGUAR



Eb'

MAÍZ



B'en

SOL



Ix

LUNA



Men

JAGUAR



Kib'

MAÍZ



Kab'an

SOL



Etz'nab'

LUNA



Kawak

JAGUAR



Ajaw

MAÍZ

05 ICONOGRAFÍA HAAB

Diecinueve signos.

Dieciocho cartas llevan un emblema fijo. Wayeb' es la única excepción y puede representar cualquiera de los cuatro.



Pop

SOL



Wo

LUNA



Sip

JAGUAR



Sotz'

MAÍZ



Sek

SOL



Xul

LUNA



Yaxk'in

JAGUAR



Mol

MAÍZ



Ch'en

SOL



Yax

LUNA



Sak

JAGUAR



Kej

MAÍZ



Mak

SOL



K'ank'in

LUNA



Muwan

JAGUAR



Pax

MAÍZ



K'ayab'

SOL



Kumk'u

LUNA



Wayeb'

COMODÍN

06 EL CICLO G

Nueve momentos.

Las nueve cartas G se colocan siempre en orden, de G1 a G9. El G activo indica el emblema que debe reunirse. Cuando se registra, el ciclo avanza al siguiente G.



SOL



LUNA



JAGUAR



MAÍZ



SOL



LUNA



JAGUAR



MAÍZ



SOL

SECUENCIA

G1 SOL → G2 LUNA → G3 JAGUAR → G4 MAÍZ → G5 SOL → G6 LUNA → G7 JAGUAR → G8 MAÍZ → G9 SOL

07 EL OBSERVATORIO

El presente siempre cambia.

Separa Tzolk’in y Haab y baraja ambos mazos de forma independiente. Revela tres cartas de cada uno. La carta de la izquierda es la más antigua; la de la derecha, la más reciente.

TZOLK'IN



HAAB



MOVIMIENTO CIRCULAR

Después de cada acción entran exactamente un nuevo Tzolk’in y un nuevo Haab. Las cartas que salen vuelven al fondo de su mazo; los mazos no se vuelven a barajar.

08 PREPARACIÓN

Antes de comenzar.

01

Separa los tres sistemas

Forma un mazo Tzolk'in de 20 cartas, un mazo Haab de 19 y coloca G1-G9 aparte.

02

Baraja Tzolk□in y Haab

Mezcla ambos mazos independientemente. El Ciclo G nunca se baraja.

03

Forma el Observatorio

Revela tres Tzolk'in y tres Haab, de izquierda a derecha.

04

Prepara la Lectura

Cada jugador dispone de dos espacios visibles: TZOLK'IN | HAAB. Nunca puede conservar más de una carta de cada sistema.

05

Coloca el Ciclo G

Sitúa G1-G9 en orden y visibles para todos. G1 será el primer momento activo.

06

Determina qui□n empieza

Escoge al azar al primer jugador. Antes de activar G1 se realiza una Observación inicial en orden inverso, comenzando por el último jugador.

EJEMPLO · 3 JUGADORES

Si A será el primer jugador, la Observación inicial se realiza C → B → A. Después comienza la partida normal A → B → C.

09 EL TURNO

Una decisión.

En tu turno realizas una y solo una de estas tres acciones. Cuando termina de resolverse, el turno pasa al siguiente jugador.

1

OBSERVAR

Toma una de las seis cartas visibles y mejora tu Lectura.

2

ESPERAR

No tomes cartas. Conserva tu Lectura mientras el Observatorio avanza.

3

REGISTRAR

Si tu Lectura coincide con el emblema del G activo, registra ese momento.

DESPUÉS DE CUALQUIER ACCIÓN

El Observatorio avanza. En ambas filas, la carta más antigua abandona la zona visible o la carta elegida deja su hueco; las restantes se desplazan a la izquierda y aparece una nueva carta a la derecha.

Excepción: si REGISTRAR resuelve G9, la partida termina inmediatamente y ya no se actualiza el Observatorio.

10 OBSERVAR Y ESPERAR

Leer el presente.

OBSERVAR

Elige una de las seis cartas visibles del Observatorio y colócala en el espacio correspondiente de tu Lectura.

Si ese espacio ya contenía una carta, la carta antigua vuelve al fondo de su mazo.

FILA ELEGIDA

Retira la carta seleccionada. Las cartas situadas a su derecha se desplazan hacia la izquierda y se revela una nueva carta en el extremo derecho.

OTRO CALENDARIO

La fila que no has elegido también avanza: su carta de la izquierda vuelve al fondo, las otras dos se desplazan y aparece una nueva a la derecha.

ESPERAR

No tomes ninguna carta. Conserva intacta tu Lectura.

Después haz avanzar ambas filas del Observatorio: la carta de la izquierda vuelve al fondo, las otras dos se desplazan y aparece una nueva a la derecha.

POR QUÉ ESPERAR

Esperar permite conservar una combinación preparada para un momento futuro, pero tiene un coste: renuncias a mejorar tu Lectura durante ese turno.

REGLA

OBSERVAR y REGISTRAR son acciones distintas. Si completas una pareja al OBSERVAR, deberás conservarla hasta tu próximo turno.

11 REGISTRAR

La alineación.

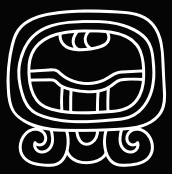
Sólo puedes REGISTRAR si tienes un Tzolk'in y un Haab en tu Lectura y ambos comparten el emblema del G activo. Cuando los tres coinciden, se produce una alineación.

G ACTIVO



MAÍZ

EXIGE



K'an

MAÍZ



Sotz'

MAÍZ

REGISTRO

G4 exige Maíz. K'an y Sotz' comparten ese emblema, por lo que el momento puede registrarse.

AL REGISTRAR

Toma tu Tzolk'in, tu Haab y el G activo. Coloca las tres cartas juntas en tu Registro, vacía los dos espacios de Lectura, activa el siguiente G y haz avanzar ambas filas del Observatorio como durante ESPERAR.

12 ANTICIPAR

Preparar el futuro.

No es obligatorio que tu Lectura coincida con el G activo. Como G1-G9 permanecen visibles y su orden no cambia, puedes preparar deliberadamente el emblema que vendrá después.

EJEMPLO

Está activo G4 · MAÍZ, pero tu Lectura contiene un Tzolk'in SOL y un Haab SOL. No puedes registrar G4. Puedes ESPERAR: si otro jugador registra G4 antes de tu próximo turno, G5 · SOL quedará activo y tu Lectura estará preparada.

INTERFERIR

No existen cartas de ataque. La interacción surge de la información visible. Si un rival necesita una carta concreta del Observatorio, puedes tomarla aunque no la necesites.

Hacerlo consume tu acción OBSERVAR y puede obligarte a sustituir una carta útil de tu propia Lectura. Interferir siempre supone renunciar a alguna posibilidad propia.

EL TIEMPO NO SE DETIENE

Las cartas del Observatorio avanzan después de OBSERVAR, ESPERAR o REGISTRAR. Una carta visible puede desaparecer aunque nadie la tome. Las oportunidades aparecen y desaparecen.

IDEA CLAVE

Preparar el siguiente momento puede ser tan importante como competir por el actual.

13 FIN DE LA PARTIDA

El último momento.

La partida termina inmediatamente cuando alguien registra G9. Cada carta G equivale a un momento registrado. Gana quien tenga más momentos en su Registro.

DESEMPATE

Si dos o más jugadores tienen el mismo número de registros, gana aquel que posea el G más reciente. No existe un segundo empate posible porque cada G pertenece únicamente a un jugador.

ACLARACIONES

¿Puedo observar y registrar en el mismo turno?
No. Son acciones distintas.

¿Puedo conservar una pareja que no sirve para el G actual?
Sí. Utiliza ESPERAR para mantenerla.

¿Las cartas registradas vuelven a circular?
No. Permanecen en el Registro hasta el final.

¿Cómo funciona Wayeb'?
Es comodín: puede representar cualquiera de los cuatro emblemas al registrar.

¿Puedo registrar una pareja destinada a un G posterior?
No. Sólo puede registrarse el G actualmente activo.

¿Puedo tener dos Tzolk'in o dos Haab?
No. Sólo existe un espacio para cada sistema.

¿Los mazos se barajan otra vez?
No. Las cartas que salen vuelven al fondo y conservan el movimiento circular.

¿Puede agotarse un mazo?
No durante una partida normal de dos o tres jugadores: el juego termina al registrarse G9.

PRINCIPIO DE JADE

OBSERVA EL PRESENTE
ANTICIPA EL SIGUIENTE CICLO
ESPERA CUANDO SEA NECESARIO
REGISTRA EL MOMENTO

El tiempo no espera al hombre.
El hombre espera al tiempo.