



STADIUM™



DEVIR

8BITBOX™





¡LOS ATLETAS DE LOS EQUIPOS BLUE STARZ Y RED SUNZ PRESENTENSE EN LA PISTA!

Habéis entrenado durante toda vuestra vida para este acontecimiento. Es el momento de mostrarle al mundo de qué estáis hechos; pero no olvidéis que siempre sois más fuertes como equipo. Gestionad vuestra energía a lo largo de todas las pruebas y ganad la mayor cantidad de medallas posible, ¡para mayor gloria de vuestro país!

COMPONENTES

COMPONENTES DE JUEGO



16 losetas de prueba



2 medalleros



6 tableros de atleta



1 ficha de primer jugador



1 ficha de baloncesto

COMPONENTES DE CONSOLA



1 mando por jugador



2 cubos por jugador
(de los mismos colores que los mandos)



Unos 12 cubos neutros



1 dado blanco, 1 dado azul, 1 dado rojo,
1 dado amarillo, 1 dado verde

DESCRIPCIÓN y OBJETIVO DEL JUEGO

Con el uso de tu mando, decide la cantidad de energía que deseas gastar durante la prueba en curso. Cada prueba es diferente, y tendrás que sincronizarte con tus compañeros de equipo para completar las 10 pruebas y ganar el mayor número de medallas. Cada tipo de medalla tiene distinto valor en cantidad de puntos de victoria. El equipo con más puntos de victoria al finalizar la partida, se alzará con la victoria.

ELEMENTOS DE JUEGO

LOSETAS DE LAS PRUEBAS

Hay tres tipos de losetas de prueba: losetas de prueba común, losetas de prueba complementaria y losetas de prueba final. Los tipos de loseta se distinguen por el diseño de su dorso, mientras que el anverso de cada loseta es exclusivo. Cuando se preparan las losetas, forman una pista de atletismo. Las reglas específicas de cada loseta se exponen con detalle en el librito *Descripción de las losetas de las pruebas*.



Dorso de una loseta de prueba común (x9)



Dorso de una loseta de prueba complementaria (x3)



Dorso de una loseta de prueba final (x4)

MEDALLERO

Cada equipo cuenta con un medallero. Estos tableros se colocan en ambos extremos de las 10 losetas de las pruebas y permiten que los jugadores lleven un registro de las medallas conseguidas por sus respectivos equipos.



TABLEROS DE ATLETA

Los tableros de atleta son azules o rojos y presentan dos marcadores. El marcador de energía indica la cantidad de energía que te queda; el marcador de puntuación indica los puntos que has anotado durante la prueba en curso.

Marcador de energía



Marcador de puntuación



FICHA DE PRIMER JUGADOR

Esta ficha presenta una cara de color rojo y otra de color azul, los colores de los equipos. Esta ficha se utiliza para indicar qué jugador juega en primer lugar cuando se trata de una prueba que no se juega de forma simultánea.

CUBOS NEUTROS

Estos cubos se utilizan en determinadas pruebas y en otros momentos de la partida. Se colocan en las losetas de las pruebas para indicar diferentes cosas, como la progresión a través de las fases de esa prueba.



CUBOS DE COLORES

Cada jugador dispone de cubos de su propio color. Colocados sobre los tableros de atleta, indican la energía restante del jugador y su puntuación en la prueba en curso.



DADOS

Los dados se utilizan en determinadas pruebas y permiten determinar de forma aleatoria si tienes éxito o fracasas en una prueba.



LIBRETO DE DESCRIPCIÓN DE LAS LOSETAS DE LAS PRUEBAS

Este libreto describe con detalle la mecánica de juego de cada prueba.



FICHA DE BALONCESTO

La ficha de baloncesto solo se utiliza en la prueba de baloncesto, para indicar qué jugador tiene la posesión de la pelota.



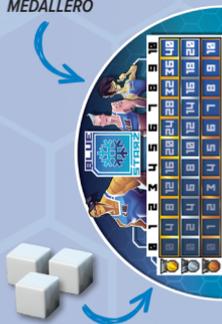
1

Baraja las **9 losetas de las pruebas comunes**, y coloca **6 de ellas**, al azar y boca abajo, tal y como se muestra en la imagen. Devuelve a la caja las 3 losetas restantes.

2

Siguiendo el mismo procedimiento, coloca **2 losetas de prueba complementaria** tal y como se muestra en la imagen. Devuelve a la caja la tercera loseta.

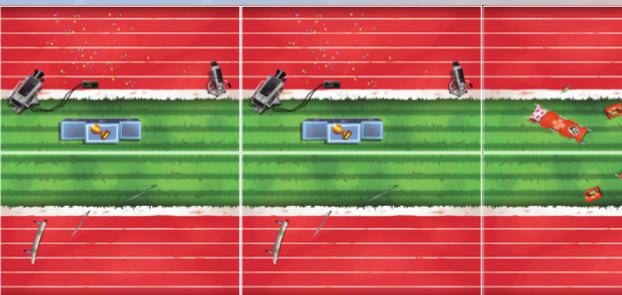
MEDALLERO



PRUEBA FINAL

PRUEBA FINAL

PRUEBA COMPLE



PRUEBA COMÚN

PRUEBA COMÚN

PRUEBA COMPLE

5

Coloca en la mesa, al alcance de todos, el librito **Descripción de las losetas de las pruebas** y los dados blanco, rojo, amarillo y verde.



6

Forma dos equipos (uno rojo y otro azul) de 2 o 3 jugadores cada uno. **SENZUM** solo permite partidas de 4 o de 6 jugadores.

7

Los miembros de cada equipo se sientan en torno a la mesa **de manera que queden alternados**. Cada jugador toma **un tablero de atleta** del color de su equipo, y lo coloca boca arriba frente a él.



IRACIÓN

3

Siguiendo el mismo procedimiento, coloca **2 losetas de prueba final** tal y como se muestra en la imagen. Devuelve a la caja las dos losetas restantes.

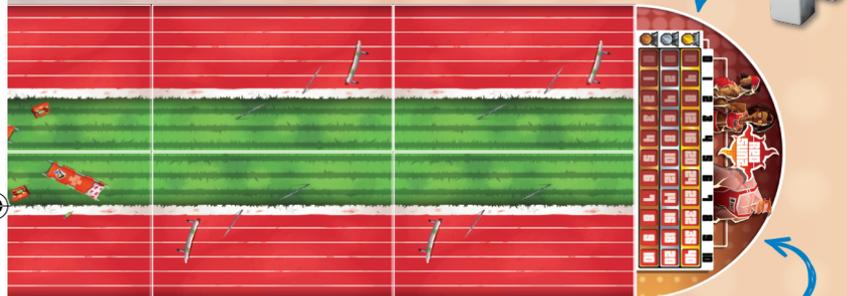
4

Coloca los **2 medalleros** boca arriba en cada extremo de las 10 losetas de las pruebas. Coloca **1 cubo neutro** en las 3 casillas «0» de cada medallero.

COMPLEMENTARIA

PRUEBA COMÚN

PRUEBA COMÚN



COMPLEMENTARIA

PRUEBA COMÚN

PRUEBA COMÚN

MEDALLERO

8

Cada jugador elige un color, y toma el **mando** y los **cubos** del mismo color.



9

Cada jugador coloca **un cubo del mismo color que su mando** en la casilla 25 de su tablero de atleta. Deja a un lado el segundo cubo, por el momento.



10

El jugador de mayor edad lanza al aire la ficha de primer jugador. Si sale el color de su equipo, se queda con la ficha. Si sale el color del otro equipo, pasa la ficha al jugador del otro equipo sentado a su izquierda. El jugador con la ficha es el primer jugador.

7

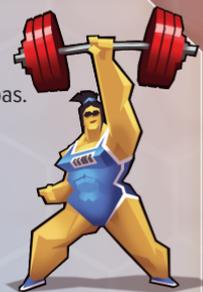


SECUENCIA DE JUEGO

Una partida de **SEAIUM** se desarrolla a lo largo de 10 pruebas.

Cada prueba se juega en dos fases:

- 1 REVELAR
- 2 PRUEBA Y MEDALLAS



1 REVELAR

En esta fase, el primer jugador revela la siguiente loseta que se encuentra boca abajo, siguiendo la dirección de juego que se muestra en la imagen siguiente.



El primer jugador lee en voz alta la descripción de la loseta revelada. Las descripciones se encuentran en el librito *Descripción de las losetas de las pruebas*.

Pasa a la segunda fase: **PRUEBA Y MEDALLAS**.

2 PRUEBA Y MEDALLAS

En esta fase, la prueba se desarrolla tal y como indica la descripción leída por el primer jugador.

En ningún caso puedes programar en tu mando una cantidad de ⚡ superior a la cantidad indicada en tu marcador de energía. Siempre puedes programar una cantidad «0». El cubo de tu marcador de energía nunca puede estar por encima de 30 o por debajo de 0.

Si la prueba te permite comunicarte con otros jugadores, todos los jugadores deben poder oír lo que dices. En ningún caso debes mostrar tu mando a otro jugador antes de que la prueba te pida que lo reveles.

Cuando finaliza la prueba, concede la medalla o medallas correspondientes, según se describe en la prueba. Hay dos clases de pruebas:

1 Pruebas que conceden 1 medalla de oro

Por lo general, estas pruebas solo recompensan a un equipo. El equipo que gana la prueba recibe una medalla de oro, e inmediatamente avanza el correspondiente cubo una casilla en su medallero.



En caso de empate entre los dos equipos, ambos reciben una medalla de oro.

2 Pruebas que conceden 3 medallas

Cada atleta se clasifica de forma individual al finalizar la prueba. De este modo, un equipo puede ganar varias medallas. Cada equipo avanza sus correspondientes cubos tantas casillas en su medallero como medallas conseguidas.



REGLA DE LAS 3 MEDALLAS

Cuando los jugadores se clasifican en una prueba que concede 3 medallas, se debe proceder de la siguiente manera:

- 1.** El jugador o jugadores en el primer puesto de la clasificación, reciben cada uno una medalla de oro. Si se han concedido 3 o más medallas, finaliza la entrega de medallas.
- 2.** Si solo se ha concedido una medalla de oro, el jugador o jugadores en el segundo puesto reciben cada uno una medalla de plata. Si se han concedido 3 o más medallas en total, finaliza la entrega de medallas.
- 3.** Si se han concedido dos medallas de oro, el jugador o jugadores en el segundo puesto reciben cada uno una medalla de bronce. Aquí finaliza la entrega de medallas.
- 4.** Si solo se ha concedido una medalla de oro y una de plata, el jugador o jugadores en el tercer puesto reciben cada uno una medalla de bronce. Aquí finaliza la entrega de medallas.
- 5.** Si no es posible entregar 3 medallas como mínimo, debido a que no se han clasificado suficientes jugadores, la entrega de medallas puede finalizar antes de haber concedido 3 medallas.

(Ejemplos en la página siguiente).

REGLA DE LAS 3 MEDALLAS EJEMPLOS



Esta prueba requiere que los jugadores pujen una cantidad de ⚡, y recompensa a las pujas más altas.

EJEMPLO 1



EJEMPLO 2



Si la prueba que se acaba de completar incluye uno de los pictogramas que se muestran a continuación, el jugador con la ficha de primer jugador debe pasarla al jugador del equipo contrario sentado a su izquierda.



Si la prueba que se acaba de completar no es la 10ª, se inicia una nueva prueba, empezando por la fase **1. REVELAR**. Si se ha completado la 10ª loseta de prueba, pasa al apartado **FINAL DE LA PARTIDA**.

FINAL DE LA PARTIDA

La partida finaliza cuando se han entregado las medallas de la 10ª prueba. Cada equipo suma el total de sus puntos de victoria.



*Cada medalla de oro tiene un valor de **4** puntos de victoria.*



*Cada medalla de plata tiene un valor de **2** puntos de victoria.*



*Cada medalla de bronce tiene un valor de **1** puntos de victoria.*

El equipo con más puntos de victoria gana la partida. En caso de empate, la partida acaba en tablas.

RESUMEN DE LOS SÍMBOLOS

SÍMBOLOS DE EVENTO

 Los jugadores pueden comunicarse entre ellos.

 Los jugadores no pueden comunicarse entre ellos.

 Esta prueba finaliza cuando se han concedido 3 medallas.

 Esta prueba finaliza cuando se ha concedido 1 medalla como mínimo.

 Esta prueba se desarrolla a lo largo de tres fases idénticas, una para cada medalla.

SÍMBOLOS DE PARTICIPACIÓN

 Esta prueba dura una ronda, con cada atleta jugando un turno, empezando por el primer jugador.

 Los atletas juegan sus turnos sucesivamente, empezando por el primer jugador (la prueba puede durar varias rondas).

 En esta prueba solo participan el primer jugador y el contrincante sentado a su izquierda.

 En esta prueba, primero participan los 2 primeros jugadores; luego, los 2 jugadores siguientes; y luego, en partidas de 6 jugadores, los 2 siguientes.

 Esta prueba se juega sin el mando.

SÍMBOLOS DE MECÁNICA DE JUEGO

 Lanza el dado indicado.

 Puedes volver a lanzar el dado indicado.

 Desplaza el cubo de tu color de tu marcador de energía tantas casillas como el número indicado en el lugar de la X.

 La ganancia o la pérdida de energía se reparte entre todos los miembros del equipo (como ellos decidan).

 No haces nada.

 Con clasificación para la entrega de medallas.

 Este número es igual a la segunda puja más alta.

 Programa en secreto uno de estos símbolos con la rueda derecha de tu mando.

 Puja en secreto una cantidad a tu elección con la rueda central de tu mando.

 Selecciona en secreto con la rueda central de tu mando un color que se corresponde con el mando de otro jugador.

 Coloca un cubo en tu marcador de puntuación, en la casilla con el número indicado.

 En tu turno, declara en voz alta un peso a levantar y una cantidad de ⚡ a gastar.

 Gastas una cantidad de ⚡ como el número indicado en la casilla del cubo.

 Gasta la cantidad de ⚡ que has pujado.

 Desplaza el cubo de tu marcador de puntuación tantas casillas como el número indicado en el lugar de la X.

RESUMEN

PARA UNA PREPARACIÓN RÁPIDA

1 tablero de atleta
por jugador

1 mando + 2 cubos
de color por jugador
(uno en la casilla 25 ⚡)

6 losetas de prueba común
+ 2 losetas de prueba
complementaria + 2 losetas
de prueba final

5 dados (blanco,
azul, rojo, amarillo,
y verde)



IRINA

En un evento deportivo, ella siempre da el 110%. El resto del tiempo, da el 110% en las pistas de baile.



ЖАН ЛИ

El autocontrol que las artes marciales requieren, le enseñaron a mantener la calma antes de una competición importante (o quizá sea por su afición al macramé).



ИНАИÇ

Para ella, el entrenamiento intensivo no es nada comparado con la lucha por la supervivencia en su fría e inhóspita tierra natal.



M OCHOY

Los deportes son su vida. O sea, si también contamos las maratones de series como deporte.



GOLI

No hay nada como una buena sesión de entrenamiento agotador. Aunque, bueno, dormir hasta el mediodía también mola.



LOGAN

Un rancho en las grandes llanuras es algo magnífico; y un tractor que siempre se avería supone un excelente entrenamiento de cintura para arriba.

CRÉDITOS

Autores: Frank Crittin y Grégoire Largey • **Ilustración:** Djib

Dirección de proyecto y edición: Xavier Taverne • **Desarrollo:** Timothée Simonot

Diseño gráfico: Frédéric Derlon

CRÉDITOS DE LA PRESENTE EDICIÓN

Editor: David Esbrí • **Traducción:** Angel F. Bueno • **Revisión:** Marc Figueras y Marià Pitarque

• **Adaptación gráfica:** Ceci RC

DEVIR

Editado por:
DEVIR IBERIA, S.L.
C/Roselló, 184
08008 Barcelona
www.devir.com



©2018 IELLO USA LLC. STADIUM, IELLO y sus logos son marcas registradas de IELLO USA LLC. Fabricado en Shanghai, China, por Whatz Games. IELLO USA LLC, 5550 Painted Mirage Rd., Suite 320, Las Vegas, NV 89149, USA. Phone: 702-818-1789 • info@iellogames.com • www.iello.com