



REGLAMENTO

MOÍRAI



ALBERTO MILLÁN



LOLES ROMERO

Las moiras, divinidades de la mitología griega, han puesto en marcha la rueda para tejer el destino de los humanos. Cloto se encarga de hilar la hebra de la vida, Láquesis usa su vara para medir la longitud del hilo y Átropos es la encargada de decidir cuándo segar un alma.

¡Es hora de tejer el hilo de la vida!

COMPONENTES

- 1 80 cartas de vida, divididas en cuatro colores. 
- 2 12 cartas de moira (4 de Cloto  , 4 de Láquesis  y 4 de Átropos )
- 3 1 reglamento



► OBJETIVO

Bajo el dictamen de las tres moiras, los jugadores deben crear un telar donde enhebrar diversas vidas. Al final de la partida se calcula la puntuación según los criterios de Cloto, Láquesis y Átropos. Gana la partida quien haya tejido las mejores vidas.

► PREPARACIÓN

Baraja cada set de cartas de moira por separado, toma una carta al azar de cada set y déjalas en el centro de la mesa; devuelve las cartas sobrantes a la caja. Estas tres cartas regirán la partida para todos los jugadores y determinarán unos criterios de puntuación específicos. Así:



Cloto nos otorgará puntos según **cómo empecemos las vidas**.

Láquesis nos bendicirá si somos capaces de crear vidas con una **determinada estructura**.



Átropos nos otorgará puntos si **segamo las vidas de acuerdo a sus ordenanzas**.

Baraja las 80 cartas de vida y forma un mazo; déjalo en el centro de la mesa, con espacio para una pila de descarte de cada uno de los cuatro colores. Tras ello, cada jugador roba una carta del mazo y, sin mirarla, la deposita boca abajo ante sí.



Pilas de descarte



Telar del jugador

LA PARTIDA

Durante la partida, los jugadores alternan un número indeterminado de turnos, uno detrás de otro. En el turno del jugador activo, mediante una de las dos acciones disponibles (ver a continuación), el jugador enhebra cartas en las vidas que está creando. Al acabar, pasa a ser el turno del jugador de su izquierda, quien se convierte en el siguiente jugador activo, y así sucesivamente hasta el final de la partida. La partida termina en el momento en que se roban las últimas

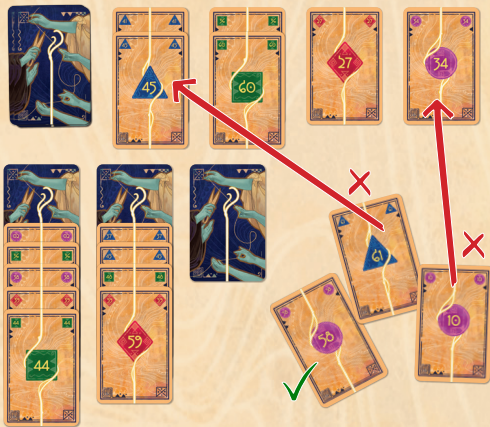
cartas del mazo de vida (ver «Final de la partida»).

En su turno, el jugador activo **elige una de las 2 opciones disponibles** y, tras llevarla a cabo, el turno pasa al jugador de su izquierda.

► **Opción 1: Robar 3 cartas del mazo y quedarse con una.**

Roba 3 cartas del mazo, obsérvalas en secreto y quédate con una. Ubica las demás sobre las 4 pilas de descarte agrupadas por colores, desplazadas de tal forma que dejen ver sus números.

Tras ello, coloca tu carta boca arriba o boca abajo sobre tu telar.



► Opción 2: Robar una pila de descarte.

Roba todas las cartas de una pila de descarte y ponlas en tu telar.

Puedes repartirlas entre distintos hilos de vida y solo puedes jugar una de ellas boca abajo.



¿Cómo debes poner las cartas?

Si pones una carta boca arriba, debes ponerla en orden creciente siguiendo el hilo de cualquier vida que esté abierta, es decir, que no haya sido segada con una carta boca abajo al final del hilo 1.

Si pones una carta boca abajo, puedes usarla como carta inicial, para abrir un nuevo hilo de vida. Para ello, ponla a la derecha de las otras vidas que has creado, con el extremo del hilo hacia arriba. Esta acción enhebra un nuevo hilo en tu telar ❷. Por otro lado, también la puedes poner con el extremo del hilo hacia abajo sobre una carta que tengas boca arriba, lo que cerrará ese hilo de vida ❸.



▶ LAS CARTAS DE VIDA

El mazo de cartas de vida se compone de 80 cartas numeradas del 0 al 79. En esta serie numérica, cada cuatro cartas se repite el mismo color. Esto quiere decir que:



Las cartas VERDES son las de valor 0, 4, 8, 12, 16, etc.



Las cartas AZULES son las de valor 1, 5, 9, 13, 17, etc.



Las cartas MORADAS son las de valor 2, 6, 10, 14, 18, etc.



Las cartas ROJAS son las de valor 3, 7, 11, 15, 19, etc.

▶ FINAL DE LA PARTIDA

La partida se acaba cuando un jugador roba la última carta del mazo de vida. Si había menos de tres cartas, se las queda y juega con ellas. El jugador juega una carta de la manera habitual y la partida se acaba de inmediato.

Tras ello, los jugadores calculan su puntuación de acuerdo con las directrices de las tres moiras. En caso de empate, gana quien haya segado más vidas (aquellas que tienen una carta de cierre); si el empate persiste, los jugadores empatados comparten la victoria.

▶ LAS CARTAS DE MOIRA

Cada moira tiene 4 cartas de puntuación, pero en la partida solo hay una carta de cada moira. Estas determinan los distintos objetivos y cómo se puntúan. Solamente los objetivos de Átropos están vinculados al cierre de las vidas. Por tanto, para los objetivos de Cloto y Láquesis, también tendréis en cuenta las vidas que estén sin segar.

CLOTO



1) Obtienes 4 puntos por cada vida que **NO** hayas creado en comparación con el jugador que más vidas haya creado.

Alberto ha creado 5 vidas, siendo el jugador que más ha creado. Alis también ha creado 5 y Mélanie ha creado 3. Mélanie gana 8 puntos (4 por cada vida de menos). Alberto y Alis no puntúan por este objetivo.



2) Obtienes 1 punto por cada vida que empiece con una decena diferente (las cartas del 0 al 9 pertenecen a la misma decena, la del cero). Los jugadores pueden conseguir un máximo de 8 puntos (1 por decena).

Mélanie ha creado 5 vidas, que empiezan con los siguientes valores: 7, 14, 23, 27 y 59. Gana un total de 4 puntos (4 decenas diferentes).



3) Obtienes 4 puntos por mayoría de color en las primeras cartas de las vidas. Es decir, quien tenga más primeras cartas rojas en sus vidas gana 4 puntos (y lo mismo con las primeras cartas verdes, moradas y azules). En caso de empate, todos los jugadores empatados obtienen los 4 puntos.

Alberto tiene 3 primeras cartas de color verde; Mélanie, 3, y Alis, 2. Alberto y Mélanie ganan 4 puntos cada uno. Luego, se resuelven los otros tres colores de igual forma.



4) Obtienes una cantidad de puntos igual a la multiplicación del número de primeras cartas del color que más tengas por el que menos. Para ello, debes tener primeras cartas de al menos dos colores.

Alis tiene 3 primeras cartas rojas y 2 verdes. No dispone de ningún otro color, por lo que gana 6 puntos (3×2). Si hubiera tenido una primera carta morada, solo ganaría 3 puntos (3×1).

LÁQUESIS



5) Obtienes 1 punto por carta en la vida más larga que tengas. Para ello, no tengas en cuenta las cartas que estén boca abajo (carta de inicio y carta de cierre, si la hubiera).

Alberto tiene 3 vidas: una con 5 cartas; otra, con 8 y, otra, con 6. Por tanto, gana 8 puntos por la vida que contiene 8 cartas.



6) Obtienes 4 puntos por mayoría de color en una vida. Es decir, quien tenga más cartas moradas en una vida, gana 4 puntos (y lo mismo con las cartas verdes, rojas y azules). En caso de empate, todos los jugadores empatados

obtienen los 4 puntos.

Mélanie tiene 5 cartas moradas en una vida; Alis, 5, y Alberto, 4. Por tanto, Mélanie y Alis ganan 4 puntos cada una.



7) Obtienes 3 puntos por cada vida que tenga los 4 colores.

Alis tiene 3 vidas en las cuales hay al menos una carta de cada uno de los cuatro colores (azul, rojo, morado y verde). Obtiene por tanto 9 puntos (3 x 3).



8) Obtienes **1 punto** por cada carta que esté **junto a otra de su misma decena** (las cartas del 0 al 9 pertenecen a la misma decena, la del cero). Es decir, todas las cartas visibles de **vidapuntúan**, excepto aquellas que no estén **adyacentes** a otra carta de la misma decena.

Alberto tiene una vida con los siguientes valores: 7, 12, 18, 21, 24, 26, 47, 59 y 72. Obtiene un total de 5 puntos por los valores que están agrupados en la misma decena (12, 18) y (21, 24, 26). Comprueba lo mismo en sus otras vidas.

ÁTROPOS



9) Obtienes una penalización de **-3 puntos** por cada vida que **no haya sido segada** (es decir, que no cuente con una carta de cierre).

Mélanie se ha quedado con 4 vidas sin cerrar y, por tanto, pierde 12 puntos (-3×4).



10) Obtienes **2 puntos** por cada vida segada con un **valor final inferior a 40**.

Alis tiene 4 vidas segadas cuya última carta visible es 23, 39, 40 y 59, respectivamente. Por tanto, gana 4 puntos (2×2) por las vidas que acaban en 23 y 39.



11) Obtienes 2 puntos por cada vida segada con un valor final superior o igual a 40.

Alberto tiene 4 vidas segadas cuya última carta visible es 17, 40, 58 y 77, respectivamente. Por tanto, gana 6 puntos (2×3) por las vidas que acaban en 40, 58 y 77.



12) Las vidas segadas con la diferencia más alta entre la primera carta y la última otorgan 7, 5 y 3 puntos, según la posición que ocupen en dicha clasificación. En caso de empate, prevalece la vida con la última carta de

mayor valor.

Mélanie tiene una vida segada con una diferencia de 70 (primera: 5; última: 75). Alis tiene otras con diferencia de 70 (primera: 2; última: 72) y 69 (primera: 10; última: 79). Alberto no tiene ninguna vida segada cuya diferencia sea superior a las ya mencionadas. Así que Mélanie gana 7 puntos y, Alis, 8 puntos ($5 + 3$).

► CRÉDITOS

Autor: Alberto Millán

Ilustración: Loles Romero

Edición: David Esbrí

Revisión: Marià Pitarque

Maquetación: Meeple Foundry



www.devir.com

DEVIR IBERIA S.L.

Via Augusta 153-157

Entl. Local 4

08021 Barcelona