



10+



45m



1-4

REGLAMENTO

CORREO DE MEDIANOOCHE



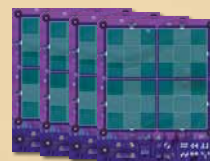
Los seres ocultos del pueblo recurren a sus animales para enviar mensajes y pasar desapercibidos ante los aldeanos. Si logras que 2 o más animales del mismo tipo se encuentren, se van a enviar un mensaje, lo cual te va a entregar puntos. Además, si logras encadenar varios mensajes en el mismo turno podrás obtener valiosas recompensas.

OBJETIVO DEL JUEGO

Correo de Medianoche es un juego competitivo donde cada participante busca alcanzar la victoria reuniendo más puntos que el resto. En cada turno vas a jugar una carta de tu mano y colocar una nueva loseta en tu tablero personal, junto a las fichas de animal que correspondan. Si logras que 2 animales del mismo tipo estén en línea recta y sin obstáculos, uno de ellos le irá a dejar un mensaje al otro, entregandote puntos de victoria. Además, podrás ganar puntos adicionales si logras encadenar varios mensajes en el mismo turno, si logras que recorran distancias mayores o también si recorren terrenos más elevados.

Al final de este reglamento hay una variante avanzada. Además, podrás encontrar un libro de hechizos aparte que contiene las reglas del modo solitario.

COMPONENTES



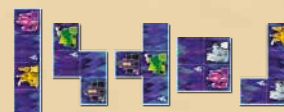
4 tableros personales



1 tablero de puntuación



80 fichas de animal
16 de cada color



40 losetas de 4 espacios
8 de cada tipo



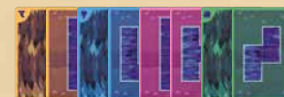
32 losetas especiales
16 de 2 espacios
16 de 3 espacios



16 parches



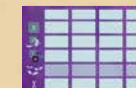
16 fichas de hechizo



48 cartas
12 de cada color



8 marcadores de puntaje



1 libreta de puntuación



1 reglamento



60 cartas de puntos de combo

COMPONENTES MODO SOLITARIO



15 cartas de modo avanzado



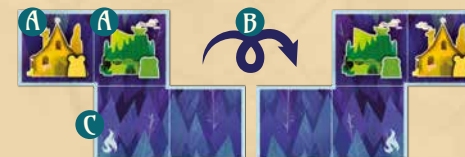
10 fichas de aldeano



1 reglamento de modo solitario

ANATOMÍA DE UNA LOSETA

Las losetas tienen distintas formas y cantidad de espacios. Además, las losetas tienen espacios con casas de distintos colores **A**. Al voltearlas, la información está espejada **B**. Por último, este símbolo **C** solo se usa en el modo solitario **C**.



PREPARACIÓN DE LA PARTIDA

PREPARACIÓN GENERAL

Coloca en el centro de la mesa el tablero de puntuación con 1 marcador de puntaje de cada participante en la casilla 0 **A**. El otro marcador déjalo junto al tablero **B**. Si sobran marcadores, devuélvelos a la caja.

Separa las losetas de 4 espacios según sus formas y crea una pila con cada tipo **C**. Luego, haz un mercado de 2 hileras, tal como se presenta en la imagen **D**.

Forma una pila con cada tipo de losetas especiales **E**.

Separa las fichas de animal por su tipo y crea una reserva general con todas ellas **F**.

Forma una reserva con las fichas de hechizo y los parches **G**.

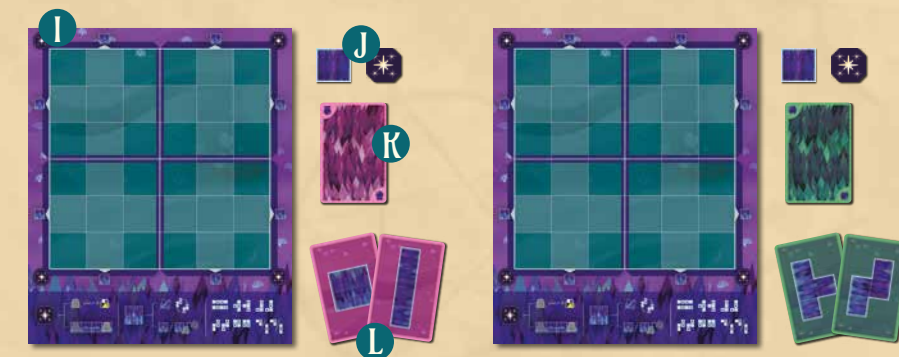
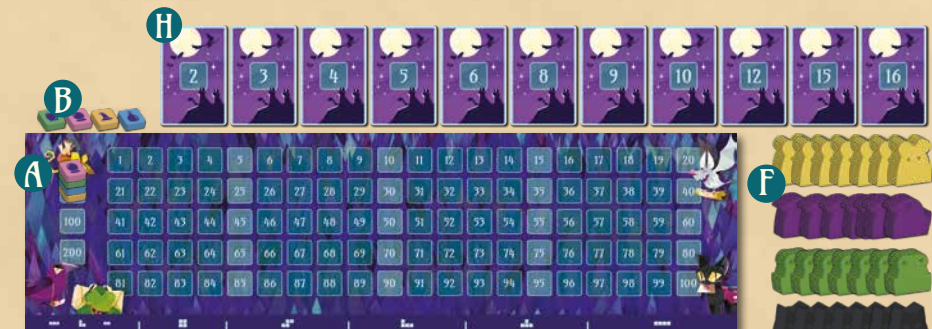
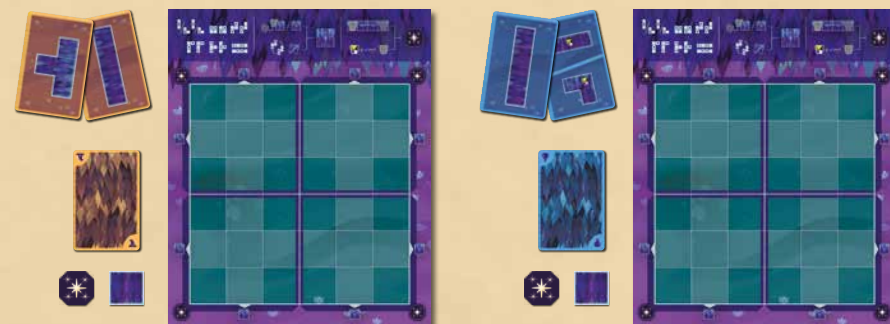
Separa las cartas de puntos de combo por su valor y déjalas en pilas separadas bocarriba, al alcance del grupo completo **H**.

PREPARACIÓN PARA CADA PARTICIPANTE

Cada participante recibe 1 tablero personal **I**, las 12 cartas de su color, 1 ficha de hechizo y 1 parche **J**. Devuelve a la caja los tableros personales si sobran y las cartas de los colores no utilizados.

Cada participante debe barajar sus cartas y formar una pila **K** enfrente suyo con sus cartas bocabajo. Por último, cada participante toma las dos primeras cartas de su pila, para formar su mano inicial **L**.

Quién haya visto más recientemente un animal de color verde comienza la partida.



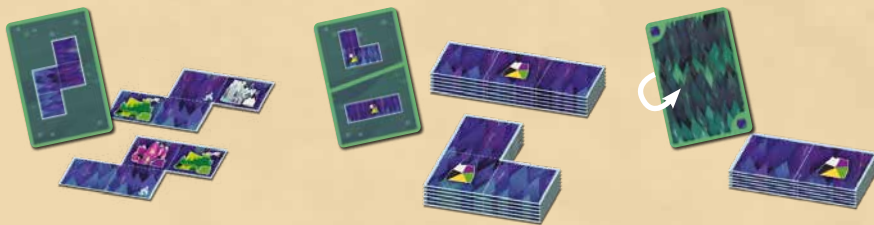
DESARROLLO DE LA PARTIDA

Este juego se desarrolla por turnos que avanzan en sentido horario. El turno de cada participante contiene los siguientes pasos, los cuales se deben llevar a cabo en orden:

- 1 Jugar una carta de la mano y elegir una loseta del mercado.
- 2 Posicionar la loseta seleccionada en el tablero personal.
- 3 Resolver mensajes (si corresponde).
- 4 Tomar una nueva carta de su pila personal.

1 Jugar una carta de la mano y elegir una loseta del mercado

Al principio de tu turno debes jugar una de las dos cartas de tu mano. Esta carta indicará cuáles de las losetas del mercado tendrás disponibles para elegir una de ellas que posicionarás en tu tablero personal durante el siguiente paso.



La mayoría de las cartas muestra una figura compuesta por 4 espacios. Si juegas una de estas cartas podrás elegir entre las 2 losetas con esta forma disponibles en el mercado.

Entre las cartas de cada participante hay 2 cartas especiales. Si juegas una de estas cartas, puedes elegir entre los 2 tipos de losetas especiales de 3 espacios.

Opcionalmente, puedes voltear cualquier carta de tu mano y jugarla boca-abajo. Si haces esto, podrás tomar una de las losetas especiales de 2 espacios.

Si tomas una loseta de 4 espacios del mercado, debes reponerla con la primera loseta de la pila correspondiente.

Luego de jugar una carta, debes dejarla frente a tí de forma que quede visible para tí y el resto del grupo. Excepcionalmente, en la última ronda tendrás sólo una carta en la mano, la cual debes jugar en este paso.

2 Posicionar la loseta seleccionada en el tablero personal

Debes posicionar la loseta que seleccionaste en el paso anterior en tu tablero personal.

Reglas de posicionamiento:

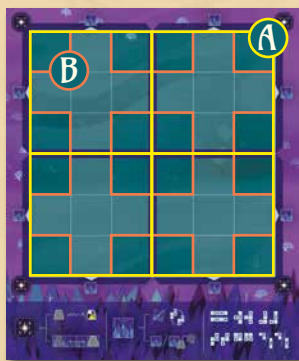
1. Puedes voltear o girar libremente la loseta antes de posicionarla.
2. La loseta debe quedar por completo dentro del tablero personal **A**.
3. **No es necesario** que la loseta esté adyacente a otras losetas que hayas colocado previamente **B**.
4. Puedes colocar una loseta en un nivel superior, siempre y cuando esté por completo sobre otras losetas, y no quede por completo sobre otra loseta con su misma forma. **C**. No hay límite en cuanto a la altura de los niveles que puedas alcanzar.
5. No puedes colocar una loseta sobre una ficha de animal **D**.

Luego de posicionar la loseta, debes colocar en cada uno de sus espacios con casas una ficha de animal del color correspondiente.

En caso de que una loseta tenga una casa de color comodín debes colocar una ficha de animal del color de tu elección sobre ese espacio.



Hay dos situaciones en las que puedes obtener bonificaciones luego de posicionar una loseta.



A Si logras cubrir por completo un cuadrante de tu tablero personal, en el nivel que sea, recibes una ficha de hechizo.





B Si logras cubrir por completo una de las filas o columnas resaltadas en tu tablero personal, en el nivel que sea, recibes un parche.

Ambas bonificaciones, hechizos y parches, pueden ser utilizados desde tu próximo turno. Además, recibes nuevamente la bonificación en caso de que vuelvas a cubrir toda el área mencionada en un nivel superior.

En la página 11 podrás ver cómo funcionan las fichas de hechizo y los parches.



*Ejemplo: Sabrina posiciona la loseta **C** en su tablero y coloca un  y un  sobre ella.*

*Como logró cubrir por completo una de las filas indicadas en su tablero **D**, ella recibe un parche.*



3 Resolver mensajes (si corresponde)

En caso de que dos animales del mismo tipo estén en línea recta y sin otros animales entre ellos, uno de ellos debe ir a entregarle un mensaje al otro. Tú decides cuál se acerca a cuál. Esta es la principal forma de obtener puntos de victoria en este juego.

Obtendrás puntos por las losetas que recorra la ficha de animal al ir a entregar el mensaje. Luego de que el animal alcance al otro, el que se desplazó logró su cometido y debes devolverlo a la reserva general de fichas de animal.

Al momento de resolver un mensaje, cada paso que un animal de sobre una casilla con loseta otorga tantos puntos como el nivel superior de esa casilla. Debes avanzar el marcador de puntaje la cantidad de puntos que obtuviste en el tablero de puntuación.



Ejemplo: dos gatos en el tablero de Sabrina están en línea recta y sin otros animales entre ellos. Sabrina toma un gato y lo desplaza hasta el otro. Como el gato se desplazó por 4 losetas del primer nivel, Sabrina obtuvo 4 puntos de victoria. Luego Sabrina quita de su tablero el gato que se desplazó.

Puede suceder que un animal se desplace por un espacio sin losetas. Pasar por ese espacio no le otorga puntos.



Ejemplo: dos ratones en el tablero de Sabrina están en línea recta y sin otros animales entre ellos. Sabrina toma un ratón y lo desplaza hasta el otro. Como el ratón se desplazó por 1 espacio de 2do nivel, luego 1 espacio sin losetas, y luego 2 espacios de primer nivel, Sabrina obtuvo 4 puntos de victoria.

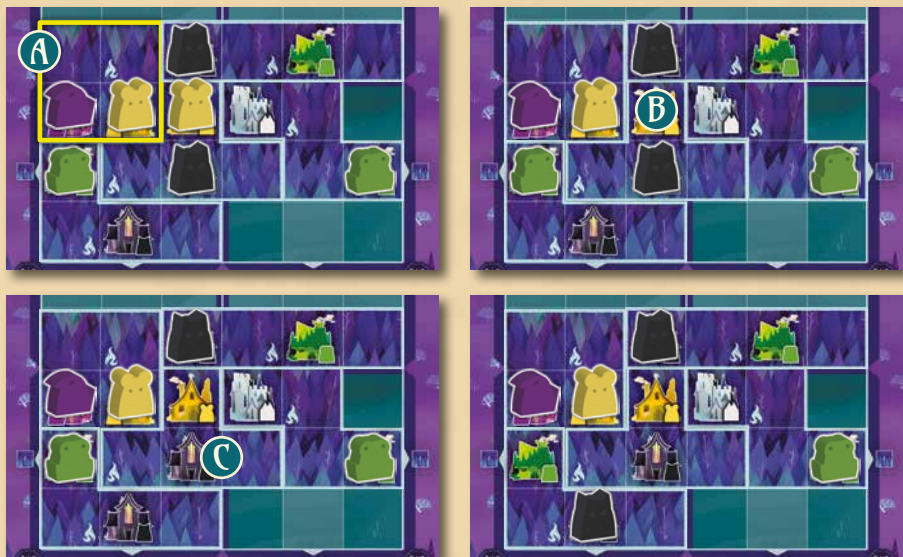
Compos

Al momento de resolver mensajes, puede ser que logres un combo. Un combo sucede cuando en un turno logras que más de dos animales se entreguen mensajes (pueden ser el mismo tipo de animal o varios distintos).

Puede suceder que al desplazar una ficha de animal para entregar un mensaje, 2 animales que estaban obstaculizados dejen de estarlo.

En caso de que logres un combo obtendrás puntos adicionales. La cantidad de puntos adicionales será igual al resultado entre la **cantidad de parejas de animales que se entregaron mensajes durante ese turno multiplicado por la cantidad de colores distintos de dichos animales.**

Los puntos adicionales que obtengas por lograr combos no debes agregarlos en el tablero de puntuación, sino que debes tomar cartas de puntos de combo correspondientes a la cantidad de puntos adicionales que obtuviste. Estas cartas deben quedar boca abajo y se van a sumar a tu puntuación al final de la partida.



Sabrina colocó la loseta destacada **A**, agregando un cuervo y un ratón. Eso significa que dos ratones están en línea recta sin otros animales entre ellos. Sabrina mueve un ratón hacia la izquierda, lo que le da 1 punto y despeja el espacio entre los dos gatos **B**. Sabrina mueve un gato hacia arriba, lo que le da 2 puntos y despeja el espacio entre las dos ranas **C**. Finalmente, Sabrina mueve una rana a la derecha, lo que le da 5 puntos.

Nota: para calcular rápidamente cuántos puntos adicionales obtienes al momento de realizar un combo, puede ser útil revisar las fichas de animal que has logrado retirar del tablero durante ese turno. Los puntos extra serán la multiplicación entre la cantidad de fichas y la cantidad de colores distintos que hay en ellas.



Sabrina suma al tablero de puntuación los 8 puntos que obtuvo por entregar mensajes este turno. Además multiplica la cantidad de parejas de animales que se entregaron mensaje (3) por la cantidad de colores distintos de estos animales (3), lo que le entrega 9 puntos de combo que toma de la reserva de cartas de puntos de combo.

4 Tomar una nueva carta de su pila personal

Finalmente, debes tomar la primera carta de tu pila personal. Luego será el turno de la persona a tu izquierda.

Excepcionalmente, en la penúltima ronda debes omitir este paso ya que no tendrás cartas en tu pila de cartas. En la última ronda de la partida, cada participante tendrá sólo una carta en su mano.

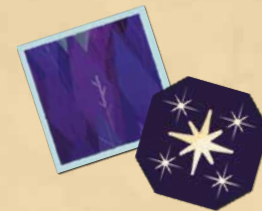
Fichas de hechizo y parches

Las fichas de hechizo y los parches te permiten realizar acciones especiales en tu turno. Su uso siempre es opcional, y las puedes usar desde el turno siguiente al que las has conseguido.

Sólo puedes usar una ficha de hechizo y un parche en cada turno (pueden ser una de cada tipo en el mismo turno).

La ficha de hechizo y el parche entregados en la preparación de la partida pueden ser usados desde el primer turno de cada participante.

Al final de la partida, cada ficha de hechizo o parche que no hayas utilizado te entrega 1 punto de victoria.



✦ Jugar una ficha de hechizo ✦

Inmediatamente después de colocar tu loseta, puedes jugar una ficha de hechizo. Al hacerlo, puedes escoger entre dos beneficios:



☞ Puedes cambiar el color de uno de los animales de la loseta recién colocada.

☞ Puedes cambiar la ubicación de uno de los animales de la loseta recién colocada. La nueva ubicación debe ser otro espacio disponible de la misma loseta.

Luego de jugar la ficha de hechizo, devuélvela a la reserva general.

■ Jugar un parche ■

Si juegas un parche, debes elegir entre dos habilidades diferentes:



☞ Al comienzo de tu turno puedes jugar un parche para renovar el mercado. Si tomas esta opción, debes elegir una loseta del mercado, colocarla al fondo de su pila de losetas, y reemplazarla por la primera que está en la pila. Luego de jugar el parche de esta manera, devuélvelo a la reserva general.

☞ En cualquier momento de tu turno, puedes colocar un parche en cualquier espacio visible de tu tablero personal. Incluso puedes colocarlo en un espacio que tenga una ficha de animal; si haces eso, luego debes devolver la ficha de animal a la reserva general. Esta es la única otra forma de retirar fichas de animales del tablero, además de resolver mensajes.

🦉 FIN DE LA PARTIDA 🦉

Luego de 12 rondas la partida habrá finalizado y será el momento de conocer la puntuación final de cada participante. Puedes usar la libreta de puntuación para anotar los puntos.

Debes sumar los distintos tipos de puntos que lograste conseguir:

A	X			
B	X			
C	I			
D				
Σ				



A Los puntos regulares que obtuviste a lo largo de la partida por la entrega de mensajes, reflejados en la posición final de tu marcador de puntaje en el tablero de puntuación.

B Los puntos conseguidos por los combos, reflejados en tus cartas de puntos de combos.

C Cada ficha de hechizo y parche que tengas al final de la partida te entrega 1 punto adicional.

D En caso de jugar con la variante avanzada (página 14), los puntos obtenidos por las cartas de modo avanzado.

Quien tenga más puntos en total alcanza la victoria.

En caso de empate, quien obtuvo más puntos conseguidos por combos durante la partida obtiene la victoria. Si el empate persiste, los participantes empatados comparten la victoria.

❧ VARIANTE AVANZADA ❧

Una vez que el grupo completo esté familiarizado con Correo de Medianoche, pueden probar su variante avanzada.

La única diferencia es que ahora se van a usar tres cartas de objetivo que podrán entregar puntos al final de la partida.

En la preparación de la partida debes separar las cartas de objetivo según su tipo (sus reversos tienen distinta cantidad de murciélagos sobre la luna), seleccionar al azar una de cada tipo y dejarlas bocarriba a la vista del grupo completo. Estas serán las tres cartas de objetivo que se van a usar durante la partida. Devuelve las sobrantes a la caja.



Al final de la partida, vas a obtener puntos adicionales según tu desempeño en cada carta de objetivo. Quien mejor haya cumplido cada misión obtendrá 15 puntos adicionales, el segundo lugar obtendrá 10 puntos adicionales, y el tercer lugar obtendrá 5 puntos.

En caso de empates, quienes hayan empatado ganan el total de puntos y se salta el siguiente lugar.

Ejemplo: si dos participantes empatan en el primer lugar de una misión, ambos obtendrán 15 puntos, mientras que la siguiente persona obtendrá sólo 5 puntos.

Los objetivos de estas cartas están relacionados con las casas que sean visibles en tu tablero al final de la partida. Para que una casa se considere visible, no debe estar cubierta por otra loseta, parche o ficha de animal.

❧ Misiones de color ❧



Al final de la partida debes considerar cuántas casas del color correspondiente están visibles en su tablero. Las casas de color comodín **no** se consideran para este tipo de objetivos.

❧ Misiones de fila o columna ❧



Al final de la partida debes considerar cuántas casas de cualquier color (**incluido el color comodín**) están visibles en las filas o columnas indicadas de tu tablero.

❧ Misiones de zona ❧



Al final de la partida debes considerar cuántas casas de cualquier color (**incluido el color comodín**) están visibles en la zona indicada de tu tablero. Las zonas pueden ser mitades del tablero personal o dos cuadrantes opuestos del tablero personal.



RESUMEN DE PARTIDAS PARA 2 A 4 PARTICIPANTES

Desarrollo de la partida

Los turnos avanzan en sentido horario, debes seguir estos pasos:

1 Jugar una carta de la mano y elegir una loseta del mercado.

Puedes jugar una carta de 4 espacios, una carta especial de 3 espacios o jugar una carta bocabajo de tu mano y tomar una loseta especial de 2 espacios.

2 Posicionar la loseta seleccionada en el tablero personal.

3 Resolver mensajes (si corresponde).

Si dos animales del mismo tipo están en línea recta y sin otros animales entre ellos, uno le entregará un mensaje al otro. Obtienes puntos por las losetas que recorra dependiendo de su nivel.

4 Tomar una nueva carta de su pila personal.

Combos

Un combo ocurre si más de dos animales se entregan mensajes en un turno. Recibes puntos adicionales mediante las cartas de puntos de combo. Los puntos adicionales son la cantidad de veces que se entregaron mensajes multiplicado por la cantidad de colores distintos de estos animales.

Fichas de Hechizo

Recibes un ficha de hechizo si cubres un cuadrante de tu tablero personal. Desde el turno siguiente, inmediatamente después de colocar tu loseta, puedes jugar un hechizo, escogiendo entre cambiar el color o la ubicación de uno de los animales de la loseta recién colocada.

Parches

Recibes un parche si logras cubrir por completo una fila o columna resaltada de tu tablero. Desde el turno siguiente puedes usarlo para renovar el mercado o colocarlo en un espacio visible de tu tablero.

Fin de la partida

La partida finaliza luego de 12 rondas. Cada participante debe sumar los puntos conseguidos:

- 1 Los puntos del tablero de puntuación.
- 2 Los puntos de las cartas de puntos de combos.
- 3 Cada ficha de hechizo y parche que tengas te da 1 punto adicional.

Quien tenga más puntos en total alcanza la victoria. En caso de empate, quien obtuvo más puntos conseguidos por combos durante la partida obtiene la victoria. Si el empate persiste, se comparte la victoria.



Diseño del juego

Cristian Bustos

Ilustración

Domenico Russo

Edición y desarrollo

José Manuel Álvarez,

Laura Mena y Simón Weinstein

Diseño Gráfico

Laura Mena

Redacción del reglamento

Simón Weinstein

Revisión del reglamento

José Manuel Álvarez y

Ketty Galleguillos