

# HIPATIA

CÉSAR GÓMEZ BERNARDINO



2010  
JUEGOS

# HIPATIA

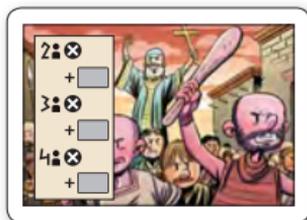
Componentes:



53 cartas de juego con valores de 0 a 3



1 carta de  
jugadora inicial



1 carta de Cirilo



15 fichas +1



33 fichas de ira



4 marcadores de  
puntos de victoria

Hipatia es una de las mentes más brillante de Alejandría y su huella en la historia es imborrable ¿sobrevivirás al mortal juego político de la ciudad para convertirte en el mejor de sus ayudantes?.

## **Objetivo y desarrollo del juego.**

Los jugadores ayudarán a Hipatia en cuatro grandes áreas donde desarrolló su trabajo, representadas por los palos que cada jugador irá construyendo en su zona de juego.

Cada turno los jugadores añadirán una carta a uno de sus cuatro palos con la intención de obtener la mayoría de puntos en cada palo al final de la partida.

La partida se desarrolla en dos rondas, tras las cuales los jugadores intentarán reclamar los marcadores de puntos de victoria si tienen la **mayoría en solitario** en esos colores.

## **Preparación de la partida.**

Mezcla bocabajo todas las fichas de ira de Cirilo (⊗) y separa dos grupos con la cantidad de fichas que indica la carta del patriarca Cirilo según el número de jugadores (p.ej. para 3 jugadores son dos montones de 12 fichas). Estos dos grupos forman la reserva de fichas de ira para las dos rondas de juego, puedes poner uno de los grupos sobre la carta de Cirilo para no confundirlos. Devuelve el resto de fichas de ira a la caja sin mirarlas, puedes necesitarlas al final de la partida.

Deja a un lado las fichas moradas de +1 y por en el centro de la mesa los 4 marcadores de puntos.

Baraja las cartas de juego y reparte 8,7 o 6 a cada jugador en función de si sois 2, 3 o 4 jugadores. Deja el resto bocabajo en el centro de la mesa formando el mazo.

El jugador inicial es el último que haya recibido clases de una profesora. Coge la carta de jugadora inicial y la pone en su mano detrás de las demás cartas, esta carta no tiene ninguna función durante el juego aparte de indicar quien revela sus cartas primero.





## La ira de Cirilo.



*Cirilo fué el patriarca de Alejandría y estaba inmerso en una lucha de poder con Orestes, el prefecto imperial. En medio de esta lucha, Cirilo orquestó la muerte de Hipatia, consejera de Orestes y uno de sus mayores apoyos en la sociedad de Alejandría.*

Cirilo tiene los ojos puestos sobre Hipatia y por extensión sobre sus ayudantes. Cada vez que juguemos **una carta de valor 2 o 3**, tendremos que coger de la reserva tantas fichas de ira (⊗) como indique la carta en su parte superior (una ficha para las cartas de valor 2 y dos fichas para las de valor 3). Estas fichas se miran en secreto y se guardan bocabajo frente a nosotros visibles a los demás jugadores, serán **puntos negativos**.

Al final de la partida, tras la segunda ronda, los jugadores revelarán sus puntos de ira y tratarán de calmar los ánimos de los cristianos usando su influencia en la ciudad (*ver más adelante*). Después, en las partidas de 3 o más jugadores, aquel que tenga más puntos de ira será eliminado de la partida antes de llegar a la fase de puntuación.

Esto significa, que aunque se trata de un juego de mayorías no es una buena idea jugar todas las cartas de valor 2 y 3 que caigan en nuestras manos.

## Los poderes de los palos.

Cuando juegas una carta desde tu mano, podrás utilizar el poder del palo que has jugado si cumples ciertas condiciones. El uso de los poderes es siempre opcional.

El poder de las cartas se utiliza **después de coger las fichas de ira** que nos da la carta.



### Las cartas de valor 0 y 3.

Cuando juegas una carta de valor 0 o 3, **siempre** puedes usar su poder.



### Las cartas de valor 1 y 2.

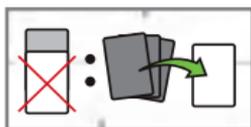
Solo activan su poder si al jugar la carta y añadirla al palo **no tienes la mayoría de puntos** en dicho color (un empate en la mayoría también te impide usar el poder). Un icono de prohibición (⊘) recuerda esta regla en las cartas.

Esto implica que cuando empiezas a pujar por un palo, cada vez te resultará más difícil utilizar su poder, a la vez que le facilitas el acceso al mismo al resto de jugadores. Por ese motivo también, los palos tienen valores de puntuación diferentes que reflejan su diferente influencia en el juego.

## Los consejos en la corte de Orestes



*Hipatia era uno de los principales apoyos del prefecto imperial, no solo porque estaba bien conectada con las élites de la ciudad sino porque era considerada una mujer sabia y de grandes talentos. Aunque la historia la olvidó, era considerada entonces como la mente más brillante de su época.*



Este es el poder más potente del juego, cuando lo activas puedes **intercambiar cualquiera de las cartas de tus palos con otro jugador**. Las cartas intercambiadas no tienen por qué ser del mismo palo ni valor. **No se puede intercambiar la carta verde que acabas de jugar.**

**Si entregas una carta que tenga menos iconos de ira (⊗) que la que recibes debes cogerle al jugador la diferencia de fichas.** Esto solo se aplica si la carta que entregas tiene menos iconos que la que recibes, no al revés. Si das una carta de mayor valor por otra menor, no tienes derecho a entregar fichas de ira al otro jugador. Si el jugador objetivo no tiene suficientes fichas de ira, porque se ha deshecho de ellas, coge tantas como puedas.

Las cartas que se intercambian **no activan su poder de nuevo**, los poderes de las cartas solo se activan cuando bajan de la mano a la mesa.

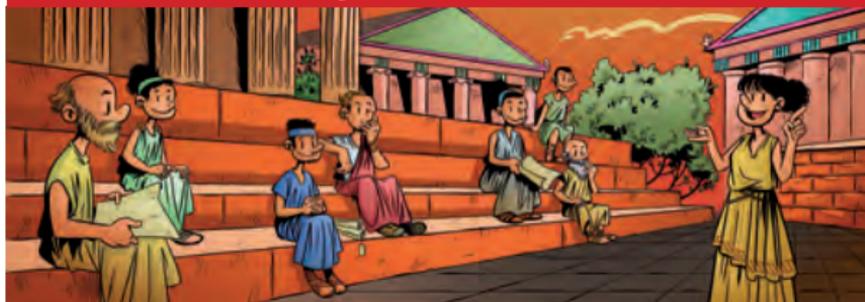


Ana juega un 3 verde<sup>(1)</sup> y cambia su 1 azul por el 3 amarillo<sup>(2)</sup>. El 3 tiene 2⊗ más que el 1 y debe cogerle 2 fichas de ira a Luisa<sup>(3)</sup>.



Aquí Ana juega un 1 verde<sup>(1)</sup> y cambia su 2 rojo por el 1 azul<sup>(2)</sup>. Confía en bloquear el juego de su rival cargándole con ira, pero no recibe ninguna compensación por dar una carta de mayor valor.

## La escuela de Alejandría



*Nobles y poderosos de toda Alejandría acudían a las clases y conferencias que Hipatia impartía en la ciudad. Paganos y cristianos apreciaban por igual la sabiduría de la filósofa que se convirtió en una de las personas más influyentes de la época.*



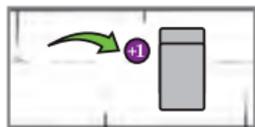
Al activar este poder elige a otro jugador, este deberá **coger al azar una de tus fichas de ira** (⊗).

Si no tienes fichas de ira, el poder no tiene ningún efecto.

## Los comentarios a los filósofos antiguos



*Hipatia escribe comentarios a los textos de los sabios anteriores a su época, sobre matemáticas, geometría o astronomía. Aunque durante mucho tiempo se ha pensado que ninguno de sus escritos sobrevivió, algunos historiadores atribuyen a Hipatia los textos sobre el Almagesto y las Tablas de Tolomeo.*



**Coge una ficha morada (+1)** y asígnala a cualquiera de los palos que tienes en juego.

Una vez asignadas **las fichas no pueden moverse** y **aumentan el valor del palo en +1** a todos los efectos, también dan **un punto de victoria** al final de la partida.

Las fichas moradas **siempre deben estar acompañadas de cartas** y no pueden colocarse en el hueco vacío de un palo en el que no hayamos puesto cartas todavía.

Además, como no pueden quedarse en un hueco vacío en ningún momento, si en un palo hay una única carta con de una o más fichas moradas, esta carta está bloqueada y no puede ser intercambiada por el poder del palo verde o ni descartada por el poder del palo azul.

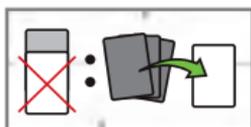


*Ana no puede intercambiar el 3 verde (ni nadie puede cogérselo), ya que dejaría la ficha morada en un hueco vacío. Si que puede intercambiar o descartar el 1 amarillo porque al haber otra carta en el palo, la ficha no se quedaría sola.*

## La astronomía y el estudio del astrolabio



*Hipatia consideraba la astronomía como la disciplina matemática que mejor permite acercarse a la verdades finales de la metafísica. Animó y ayudó a su alumno más conocido, Sinesio, a construir un astrolabio, un instrumento que se utilizaba para determinar la posición de lo astros.*



Este poder te permite **jugar una segunda carta** a costa de eliminar una de las cartas **de tus palos**.

Primero elige que carta quieres eliminar (no puedes descartar la carta que acabas de jugar) y devuélvela a la parte inferior del mazo. Lo normal es descartar cartas de valor 0 o 1, aunque puedes descartar cartas de valor 2 o 3, pero te quedarás con las fichas de ira (⊗) que robaste al jugarlas.

Después roba una nueva carta del mazo y añádela a tu mano (para que haya el mismo número de cartas en juego).

Finalmente juega una nueva carta de tu mano y resuélvela, robando fichas de ira si es necesario y activando sus poderes del modo normal.

Es posible encadenar el poder de varias cartas azules siempre que cumplas las condiciones para usar el poder (no ir primero o haber jugado una carta de valor 0 o 3).



Lucía juega un 0 azul y usa su poder. No puede eliminar el 0 azul ni el 1 amarillo, así que descarta el 1 rojo y roba una nueva carta.



Juega el 1 azul que acaba de robar y usa de nuevo su poder. Esta vez sí puede descartar el 0 azul, lo hace y roba una nueva carta.

## Primera ronda, el favor de Hipatia.

La primera ronda termina cuando se hayan jugado **todas las cartas menos una** o si **se termina la reserva de fichas de ira** de la ronda (p.ej. en una partida de 3 jugadores, la ronda termina después de que se hayan jugado 6 de las 7 cartas o si se acaban las 12 fichas de ira de la primera reserva).

**Si se acaban las fichas de ira** de la reserva, la ronda terminará después de que todos hayan resuelto su turno. Si hiciera falta robar más fichas de ira, estas se cogen de la reserva de la siguiente ronda.

Después de resolver todas las cartas, los jugadores intentarán hacerse con **el favor de Hipatia**. Si un jugador tiene la mayoría **en solitario** de un color, coge el marcador de puntos de ese color. Si varios jugadores están empatados a puntos, nadie coge el marcador y este se deja en el centro de la mesa.

Tener un marcador representa el favor de Hipatia hacia nosotros en ese campo y hace que los empates en ese color se resuelvan a nuestro favor, eso significa que:

1. Podremos usar el poder del palo cuando estemos empatados en la mayoría y juguemos una carta de valor 1 o 2.
2. Al final de la partida, en caso de empatar en la mayoría, podremos quitarnos puntos de ira y nos llevaremos el marcador de puntos si llegamos a la fase de puntuación (ver “Final de la partida”).



Tras jugar la sexta carta termina la 1ª ronda y se asigna el favor de Hipatia en los palos. Cada ficha va al jugador que tiene la mayoría en solitario en ese palo. Como Ana y Lucía han empatado a 2 puntos en el azul, nadie puede reclamar la ficha.

## Preparación de la segunda ronda.

Las cartas jugadas se conservan para la segunda ronda. Poned las cartas que han sobrado a cada jugador debajo del mazo.

Si todavía quedan fichas de ira en la reserva de la primera parte devuélvelas a la caja sin mirarlas.

Reparte de nuevo 8, 7 o 6 cartas en función del número de jugadores (2, 3 o 4).

Pasa la carta de “Jugadora inicial” a la derecha, en esta segunda parte se juega en sentido anti-horario.

El desarrollo de la ronda es igual que el de la anterior, jugaréis una carta cada turno hasta el final de la partida.

Recuerda que durante la segunda ronda un jugador con el favor de Hipatia puede usar el poder de las cartas de valor 1 o 2 aunque esté empatado en la mayoría (pero no si tiene la mayoría en solitario).



Ana juega un 1 rojo, empatando a 4 puntos en el palo. Como tiene el favor de Hipatia en ese color el empate se resuelve de la fama más favorable para ella y puede utilizar el poder de la carta.

## Final de la partida, la muerte de Hipatia.

La segunda ronda termina igual que la primera, cuando se hayan jugado **todas las cartas menos una** o si **se termina la reserva de fichas de ira** de la segunda ronda (p.ej. en una partida de 3 jugadores, la ronda termina después de que se hayan jugado 6 de las 7 cartas o si se acaban las fichas de ira de la segunda reserva).

**Si se acaban las fichas de ira** de la reserva, la ronda terminará después de que todos los jugadores hayan resuelto sus cartas jugadas. Si hiciera falta robar más fichas de ira, estas se cogen de las que se devolvieron a la caja.

Después de resolver todas las cartas, los jugadores deben enfrentarse a **la ira de Cirilo**.

Todos revelan y cuentan los puntos de sus fichas de ira (hay fichas de 0, 1 y 2 puntos) y tratarán de utilizar su influencia en Alejandría para calmar los ánimos del patriarca. Para ello miraremos uno a uno los cuatro palos del juego, si un jugador tiene la mayoría en solitario en un palo puede quitarse tantos puntos (no fichas) como iconos de ira tenga en ese palo (⊗).

Recuerda que si tienes el favor de Hipatia en un palo, puedes ganar la mayoría en ese palo aunque estés empatado.

En las partidas de 3 o más jugadores, después de comprobar todos los palos, pasaremos a ver qué jugador tiene más puntos de ira. Ese jugador sufrirá el mismo destino que Hipatia y será eliminado. Todas sus cartas se retiran del juego y si tenía algún contador de favor, se devuelve al centro de la mesa.

Si varios jugadores están empatados a puntos de ira, todos ellos son eliminados. Esto puede resultar en que un jugador gane directamente por ser el único superviviente, o incluso que todos mueran a manos de los seguidores de Cirilo (la partida se considera un empate).



En el turno 5 de la segunda ronda se acaban las fichas de ira y la partida termina. Los jugadores revelan sus puntos de ira (Ana 9, Juan 12 y Lucía 6), comprueban si han ganado alguna mayoría en solitario y descartan tantos puntos (no fichas) como cruces tengan en esos palos. Lucía descarta 3 puntos por el azul, Ana, 4 por el amarillo y Juan 3 por el rojo, nadie tiene la mayoría del verde. Juan es el que más puntos de ira tiene y es eliminado.

## Puntuación final.

Los jugadores supervivientes pasan a puntuar sus áreas de juego.

Primero se reparten los marcadores de puntuación. Si un jugador tiene la mayoría en solitario en un palo, este recibe el marcador del palo correspondiente y lo pone sobre las cartas de dicho color. En caso de empate, nadie se lleva el marcador.

Recuerda que si unos de los empatados en primera posición tiene el favor de Hipatia en dicho palo el empate se resuelve a su favor y el jugador mantiene el marcador.

Los marcadores no asignados se devuelven a la caja.

Ahora cada jugador calcula su puntuación:

- Cada **palo con un marcador** de puntuación vale tantos puntos como indique el marcador, independientemente de cuantas cartas haya en el palo.
- Los **palos que no tiene marcadores** de puntuación dan **1 punto por cada carta**, independientemente del valor de las cartas.
- Cada **ficha morada de “+1”** da **1 punto**.
- Cada **punto de ira** penaliza con **-1 punto**.

En caso de empate, el jugador que tenga **más puntos de ira** gana la partida, si el empate persiste ganará el jugador que tenga **el marcador de valor más alto**. Si por algún extraño motivo el empate persiste, la partida es un empate.



*Eliminado Juan se asignan los marcadores de puntos de victoria y se puntúan las zonas de juego. Ana gana los marcadores amarillo y verde. Lucía consigue el marcador azul y ninguna puede hacerse con el rojo ya que están empatadas en ese palo.*

*Lucía tiene 5 puntos por el marcador azul, 8 por las 8 cartas sueltas, 3 por los marcadores morados y -3 por tener 3 puntos de ira, para un total de  $5+8+3-3=13$  puntos.*

*Ana por su parte suma 6 y 8 puntos de sus marcadores, 5 por las cartas sueltas, 2 por los marcadores morados y -6 por los puntos de ira. Un total de  $14+5+2-6=15$  puntos que le dan la victoria en esta partida.*