

REGLAMENTO

Juego de exploración táctil, orientación espacial y descubrimiento

HUELLAS OCULTAS

IDEA DE JUEGO

En Huellas Ocultas, los jugadores son exploradores que recorren un territorio modular en busca de elementos ocultos que les permitirán completar sus misiones. Deberán orientarse mediante el tacto, reconocer las distintas texturas y recordar sus recorridos para encontrar sus objetivos antes que los demás. Durante la exploración, podrán descubrir información que ayude a sus contrincantes, decidiendo si mantenerla en secreto o entregar una pista.

OBJETIVO

Cada jugador debe encontrar las dos fichas indicadas en sus cartas de misión, guardarlas en su bolsa personal y regresar con su personaje al punto de inicio. Gana el primer jugador que cumpla ambas condiciones.

COMPONENTES

Componente	Función
Tablero modular	Delimita el área de juego y organiza el recorrido.
15 Losetas de territorio	Módulos intercambiables que construyen el territorio de exploración. Se distribuyen en 4 módulos de desierto, 3 de ciudad, 4 de bosque y 4 de cordillera. Cada territorio posee una textura diferenciada.
4 Personajes	Representan a cada jugador y permiten recorrer el territorio.
15 Fichas ocultas	Elementos en alto relieve escondidos bajo las losetas.
15 Cartas de misión	Indican los elementos que cada jugador debe encontrar.
4 Bolsas personales	Permiten guardar las fichas de misión encontradas sin mostrarlas a los demás jugadores.

PREPARACIÓN DE LA PARTIDA

1. Antes de comenzar, los jugadores exploran los componentes: tablero, límites, losetas, texturas, fichas y personajes. Esta exploración inicial permite reconocer las características táctiles del sistema y para aprender a reconocer los cuatro tipos de territorio.
2. Se coloca una ficha oculta en cada espacio destinado para ello. Las fichas se disponen sin mostrar su forma al jugador.
3. Se distribuyen las losetas de territorio sobre el tablero, encajándolas dentro de sus límites para construir el mapa de exploración. El territorio se construye utilizando los 15

módulos disponibles: 4 módulos de desierto, 3 módulos de ciudad, 4 módulos de bosque, 4 módulos de cordillera. Las losetas se distribuyen dentro de los límites del tablero y pueden cambiar de posición entre partidas, generando diferentes configuraciones del territorio. La configuración del mapa debe quedar establecida antes de comenzar la partida y no puede modificarse durante el juego.

4. Cada jugador elige un personaje y recibe 2 cartas de misión. Las cartas indican los elementos que deberá encontrar durante la partida. Además, cada jugador recibe una bolsa personal para guardar las fichas de sus misiones a medida que las encuentre.
5. Todos los personajes comienzan en el punto de inicio identificado en el tablero.

DESARROLLO DEL TURNO

En su turno, el jugador realiza las siguientes acciones:

1. Movimiento

Desplaza su personaje **una sola loseta** en una de estas cuatro direcciones:

- Arriba
- Abajo
- Izquierda
- Derecha

El movimiento debe seguir los recorridos disponibles del tablero.

2. Exploración

Al llegar a una nueva loseta, el jugador puede levantarla y explorar táctilmente la ficha que se encuentra debajo.

Debe reconocer la ficha mediante el tacto antes de decidir qué hacer con ella.

3. Resolución del descubrimiento

Si la ficha corresponde a una de sus misiones:

1. Retira la ficha de su ubicación.
2. La guarda en su bolsa personal.
3. Mantiene la ficha oculta a los demás jugadores.

Si la ficha no corresponde a ninguna de sus misiones:

1. La reconoce mediante el tacto.
2. Memoriza, si lo considera útil, su ubicación.
3. Vuelve a colocar la ficha en su posición.
4. La información obtenida puede utilizarse en turnos posteriores para orientar sus movimientos.

Las losetas permanecen en el tablero durante la partida.

Ejemplo

Si un jugador busca una montaña y al explorar una loseta reconoce una ficha de árbol, vuelve a colocarla en su posición. Ahora sabe que en ese lugar se encuentra un árbol y puede utilizar esa información para orientarse durante la partida.

INFORMACIÓN DE LOS CONTRINCANTES

Las fichas que un jugador descubre pueden corresponder a la misión de otro participante.

En ese caso, la información es **privada**.

El jugador que encuentra la ficha:

- No está obligado a decir qué ficha encontró.
- No debe revelar su ubicación.
- Puede volver a colocarla en su posición.
- Puede recordar esa ubicación para utilizarla posteriormente.
- Puede decidir voluntariamente entregar una pista al jugador que necesita esa ficha.

Dar una pista es opcional y no entrega ningún beneficio adicional al jugador que la proporciona.

Ejemplo

Ana explora una loseta y reconoce una ficha que necesita Pedro. Ana vuelve a colocarla en su posición. Puede guardar silencio y conservar esa información, o decidir voluntariamente decirle a Pedro que encontró una pista relacionada con su misión.

MEMORIA Y ORIENTACIÓN

Durante la partida, los jugadores deben utilizar la información obtenida mediante la exploración para construir mentalmente un mapa del territorio.

Es importante recordar:

- Las texturas de los diferentes territorios.
- Las fichas descubiertas.
- La ubicación de las fichas exploradas.
- Los recorridos realizados.
- Las rutas que pueden llevar hacia las misiones.

La disposición variable de las 15 losetas hace que cada configuración del territorio pueda generar nuevos recorridos y exigir una nueva exploración espacial.

CONDICIÓN DE TÉRMINO/CONTEO DE PUNTAJE

La partida termina inmediatamente cuando un jugador cumple las dos condiciones siguientes:

1. Ha encontrado y guardado en su bolsa personal las dos fichas correspondientes a sus cartas de misión.
2. Ha regresado con su personaje al punto de inicio.

Ese jugador gana la partida.

No se utiliza un sistema de puntuación.

Importante: Encontrar las dos fichas no es suficiente para ganar. El jugador debe regresar al punto de inicio con ambas fichas guardadas en su bolsa.