

2 à 4 joueurs

Para 2 a 4 jugadores
(o 2 a 4 grupos)

Edad : +6 años

Tiempo : 10 minutos

JUGADORES O GRUPOS DE JUGADORES

Kantiko fue diseñado para jugar en equipo, que sean 2 o 50 jugadores ¡o incluso más!

Por comodidad de lectura, las reglas están escritas para 2 a 4 jugadores.

Si juegan en grupos, basta con seguir cada paso como si cada grupo fuese un solo jugador.

MATERIAL

1 folleto de reglas, 40 Cartas, 7 Fichas :

24 Símbolos

1 Salida



8 Largo

8 Bucle

8 Aleatorio

9 cartas Agua

2 Derrumbes



8 Aguas

1 Turbia

1 Largo

1 Bucle

4 Memos

7 Fichas



6 Rocas

1 Cabecera

KANTIKO

DU GRAND N'IMPORTE QUOI !

RÈGLES DU JEU

Atrapados sin salida en una cueva misteriosa, tú y tu equipo de arqueólogos están al punto de hacer un ¡hallazgo increíble !...

Tendrán que activar con la voz unos **símbolos luminosos**, cooperando para quitar las **rocas** y atravesar los **derrumbes** hasta encontrar la **salida**. Estén muy atentos y escuchen con calma porque los **símbolos** también pueden extraviarlos y agotarlos : ¡ En ese caso es posible que no tengan suficiente **agua** para sobrevivir !

¿ Lograrán escapar y entender el misterio de la cueva ?...

PREPARACIÓN

Si se necesita, utilicen las cartas memo.

La Salida

La carta Salida se ubica en el centro y se le ponen encima las 6 fichas Roca.

El mazo de robo

El mazo se mezcla y se extiende cara oculta en círculo alrededor. El mazo contiene un número de cartas Símbolo según si son 2, 3, o 4 jugadores :

2 jugadores / 12 cartas / 4 de cada símbolo ;
3 jugadores / 18 cartas / 6 de cada símbolo ;
4 jugadores / 24 cartas / 8 de cada símbolo ;

... y se le agregan carta(s) Derrumbe para escoger su Nivel de Experiencia (ver más abajo).

La Reserva de agua

Se constituye a un lado de la salida con la carta Agua Turbia + un número de cartas Agua por jugador adaptado a su Nivel de Experiencia (ver más abajo).

El descarte

Se deja un espacio vacío del otro lado de la Salida.

Se le da la ficha Cabecera a quien haya estado mas recientemente en una cueva o en un templo.

NIVELES DE EXPERIENCIA

Con las cartas Derrumbe y Agua se puede ajustar la dificultad de una partida :

Agreguen al mazo 1 ou 2 cartas Derrumbe (¡ hagan la primera partida sin Derrumbes !)

Agreguen 1 (+1/j) ou 2 (+2/j) cartas Agua por jugador por encima del Agua Turbia.

Estudiantes	0	+2/j
Primera expedición	1	+2/j
Arqueólogos expertos	2	+2/j
Legendario	1	+1/j
Nativos del pueblo en el origen del misterio*	2	+1/j

*Para saber más sobre el misterio de la cueva, visiten www.kantiko.org/universo

TOURNO DE JUEGO



El jugador con la
ficha Cabecera
comienza el turno.

1. ROBAR Y ACTIVAR

Uno tras otro, cada jugador roba una carta sin revelarla, activa su símbolo con la voz (ver página al lado) y la guarda en mano hasta el descarte del turno.

Solo escuchando se puede saber qué símbolos han sido activados : escucha el símbolo robado y activado por el jugador précedente antes de robar tu carta ; y activen las cartas en mano hasta el decarte del turno.

2. LOS DESCARTES



LES SÍMBOLOS LOS LLEVAN
POR MAL CAMINO.
Vuelven agotados
al mismo sitio.

Si por lo menos
una de las cartas
activas es diferente :

Se las vuelve a ubicar
boca aabajo en donde
estaban y se descarta
una carta Agua

¡ Solo queda la carta Agua
Turbia ! Agotados hasta un
punto crítico, activan los
símbolos en cámara lenta



El descarte significa el fin del turno.

SÍMBOLOS

Cada carta del mazo contiene un
símbolo que se debe activar con su
propia voz.

Hay 3 símbolos, cada uno indica
una manera distinta de emitir
sonidos :



BUCLE

Se activa
con un sonido, o
una serie de sonidos,
repetidos en bucle.



LARGO

Se activa con sonidos
largos y continuos.

Emitan sonidos espontáneamente :
¡ todos los sonidos son válidos !
(onomatopeyas, ruidos de objetos,
animales, jeringonza, canto,...).
mientras se respete la manera de
emitirlos (Largo, Ciclo o Aleatorio).

ALEATORIO

Se activa con sonidos
libres y cambiantes
(ni largo, ni bucle).



FIN DE PARTIDA

PERDIERON...

No lograron descartar todo el mazo
y no les queda ni siquiera agua
turbia.

... Todo el equipo queda enterrado
para siempre en la cueva.

¡ GANARON !

Lograron descartar todo el mazo y
quitar las rocas, y aún les queda
agua para salir (el agua turbia
cuenta).



LOS SÍMBOLOS LOS GUÍAN.
Avanzan quitando una roca
de la salida



Si todas las
activadas en el
turno son idénticas :



Se descartan
boca arriba
simultaneamente
y se quita 1 ficha Roca.

El descarte significa el fin del turno.

3. FIN DEL TURNO

Después de un descarte, la ficha
Cabecera pasa al jugador a su mano
derecha y se empieza otro turno.

UN DERRUMBE LOS DESUBICA
Para arqueólogos con experiencia.



El efecto de una carta Derrumbe es
inmediato : se descarta boca arriba y el
turno se acaba de repente.

Las otras cartas vuelven boca abajo al
mazo (sin perder una carta Agua).
Todos activan el símbolo del Derrumbe
mientras mezclan de nuevo y extienden
en circulo las cartas del mazo.



Se comienza otro turno de juego.



... Ya afuera, descansando con el
alivio de sentirse fuera de peligro,
te das cuenta de que ¡ acaban de
hacer un hallazgo increíble !...*

*www.kantiko.org/universo

Idea original
Simon 'Sirco' Reina

Autores
Simon Reina, Aldric Chimier

Diseño & ilustraciones
Aldric Chimier

©2025, Kantiko®
Tous los derechos reservados.
kantiko.org / @kantiko.jeu