



La selva amazónica está muriendo. Antiguos espíritus corrompidos han despertado como Ecos, consumiendo ríos, animales y vida. Los pueblos Sikuani y Nukak, separados durante generaciones, enfrentan ahora un mismo destino.

Como guardián, deberás restaurar rituales perdidos y enfrentar a las criaturas de la oscuridad. El equilibrio de la selva depende de una decisión: unirse... o desaparecer.

ECOS

UMBRAL DE LOS ETERNOS

TABLA DE CONTENIDO

● Instrcciones _____	4
● cartas de monstruos _____	23
● Cartas de objetos _____	45
● Cartas de saqueo _____	91
● Cartas de personaje _____	101
● Información cultural de los Nukak _____	106
● Información cultural de los Sikuani _____	112

REGLAS

Temática

Ecos: Umbral de los Eternos es un juego de mesa inspirado en las culturas indígenas originarias de Colombia. En él, los jugadores asumen el rol de distintos personajes vinculados a estas culturas y se adentran en una aventura donde deberán enfrentarse a enemigos, obtener objetos y utilizar diversos recursos para fortalecerse a lo largo de la partida.

Objetivo del juego

El objetivo de Ecos: Umbral de los Eternos es ser el primer jugador en obtener 4 Puntos de Bendición.

Estos puntos representan el favor de los espíritus y el reconocimiento de los guardianes ancestrales.

Las bendiciones se consiguen principalmente al derrotar enemigos jefe, poderosos adversarios que pondrán a prueba las habilidades, recursos y estrategias de los jugadores. Para enfrentarlos con éxito, los jugadores deberán fortalecerse durante la partida, obteniendo objetos, recursos y ventajas que les permitan superar estos desafíos.

El primer jugador que logre reunir 4 Bendiciones gana la partida de inmediato, convirtiéndose en el elegido por los espíritus y alcanzando la victoria.



Componentes

El juego utiliza los siguientes elementos, los cuales permiten desarrollar las mecánicas y acciones durante la partida:

- Cartas de personaje: representan a los jugadores dentro del juego. Cada personaje posee características y habilidades que lo diferencian de los demás y que influyen en la forma de jugar.
- Cartas de objetos únicos: son objetos especiales con efectos particulares. Generalmente ofrecen ventajas importantes o habilidades únicas que pueden cambiar el curso de la partida.
- Cartas de objetos: proporcionan mejoras o beneficios a los jugadores, como aumento de ataque, defensa u otras habilidades útiles durante el juego.
- Cartas de botín: contienen recompensas que los jugadores pueden obtener a lo largo de la partida, como recursos, monedas u otros beneficios.
- Cartas de enemigos: representan los adversarios que los jugadores deberán enfrentar. Entre ellos se encuentran enemigos comunes y enemigos jefe, que otorgan bendiciones al ser derrotados.
- Cartas de rituales: otorgan efectos especiales que pueden influir en la partida, permitiendo a los jugadores alterar situaciones, obtener ventajas o afectar a otros jugadores.
- Atunes: son la moneda del juego y se utilizan para pagar costos, adquirir objetos o activar ciertos efectos.
- Un dado: se utiliza para resolver diversas acciones del juego, como ataques, efectos aleatorios o resultados indicados por algunas cartas.

Activación de cartas

Algunas cartas del juego requieren activarse para poder utilizar su efecto. Para indicar que una carta ha sido activada, el jugador debe girar la carta 90° (ponerla de lado).



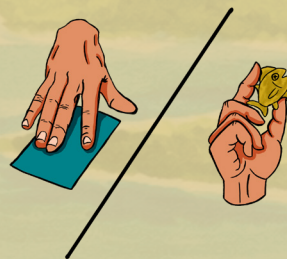
Mientras una carta se encuentre girada, se considera que ya fue utilizada durante ese turno y no puede volver a activarse hasta que se recargue.

Por lo general, las cartas se recargan al inicio del turno del jugador, momento en el cual todas sus cartas activadas vuelven a colocarse en su posición normal. A partir de ese momento, pueden volver a utilizarse si sus condiciones lo permiten.

Es importante tener en cuenta que algunas cartas pueden tener condiciones especiales para activarse o recargarse, las cuales estarán indicadas en el propio texto de la carta.

Este sistema de activación se utiliza principalmente en:

- Cartas de personaje, que poseen habilidades que pueden activarse durante la partida.
- Objetos activos, que ofrecen efectos especiales al jugador cuando se utilizan.



CARTAS DE PERSONAJE

Cada jugador controla una carta de personaje, la cual lo representa durante toda la partida y determina sus capacidades iniciales dentro del juego.

Cada personaje posee distintas características que influyen en la forma de jugar, entre ellas:



Daño: representa la cantidad de daño que el personaje inflige al atacar a enemigos u otros objetivos.

Puntos de vida (PV): indican la cantidad de daño que el personaje puede recibir antes de ser derrotado.

Habilidades pasivas (si aplica): algunos personajes poseen habilidades especiales que permanecen activas de forma constante y no requieren activación para funcionar.

Objeto único asociado: cada personaje cuenta con un objeto especial que está vinculado exclusivamente a él y que le otorga ventajas o efectos particulares durante la partida.

Los personajes no se eligen directamente por los jugadores. Al inicio de la partida, cada jugador recibe un personaje de forma aleatoria, lo que añade variedad y equilibrio al juego en cada nueva sesión.

CARTAS DE OBJETOS ÚNICOS

Cada personaje cuenta con un objeto único asociado, identificado con la categoría ETERNO. Este objeto representa una extensión del poder o la identidad del personaje y le otorga ventajas especiales durante la partida.

Los objetos eternos siguen reglas específicas que los diferencian del resto de objetos del juego:



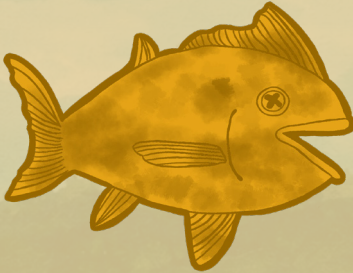
- No pueden regalarse ni transferirse de ninguna forma.
- No pueden perderse bajo ninguna circunstancia.
- No pueden intercambiarse con otros jugadores.
- Solo pueden ser utilizados por su personaje correspondiente.

Estas restricciones garantizan que cada personaje mantenga una habilidad distintiva a lo largo de toda la partida, reforzando su estilo de juego y su identidad única dentro del universo de Ecos: Umbral de los Eternos.

ATUNES

Los Atunes son la moneda principal del juego y representan el recurso económico que los jugadores utilizarán para acceder a distintas ventajas durante la partida.

Los jugadores pueden obtener Atunes de diversas formas, entre las más comunes:



- Recompensas al derrotar enemigos.
- Cartas de botín, que pueden otorgar monedas u otros beneficios.

Los Atunes se utilizan principalmente para:

- Comprar objetos en la tienda, permitiendo a los jugadores mejorar sus capacidades.
- Activar ciertos efectos de cartas, cuando así lo indique su descripción.

La correcta gestión de los Atunes es clave para el desarrollo de la partida, ya que permite a los jugadores fortalecerse y adaptarse a los desafíos que se presenten.

CARTAS DE OBJETOS

Los objetos son elementos que permiten a los jugadores mejorar sus habilidades y obtener ventajas durante la partida.

Los objetos pueden obtenerse de las siguientes maneras:

- En la tienda, utilizando Atunes.
- Como equipamiento inicial del personaje, dependiendo de sus características.

Cuando un jugador obtiene un objeto, debe colocarlo junto a su carta de personaje, boca arriba y visible para todos los jugadores. No existe un límite de objetos que un jugador pueda tener.

Todos los objetos disponibles en la tienda tienen un costo fijo de 10 Atunes.

Los objetos se dividen en tres tipos:

- **Objetos pasivos:** Sus efectos permanecen activos en todo momento, sin necesidad de activación.
- **Objetos activos:** El jugador puede activarlos cuando lo considere necesario. Al hacerlo:



- La carta se gira 90° para indicar su uso.
- Se recarga al inicio del siguiente turno del jugador, regresando a su posición normal.
- **Objetos de paga:** Funcionan de manera similar a los objetos activos, pero requieren pagar un costo adicional para activarse.

Este costo puede ser:

- Atunes.
- Contadores u otros recursos, según lo indicado en la carta.

El uso estratégico de los objetos es fundamental para adaptarse a las distintas situaciones del juego y aumentar las probabilidades de victoria.



Iconografía de objetos

Las cartas de objeto utilizan íconos para identificar rápidamente su tipo y facilitar la comprensión durante la partida.

- **Objeto activo (ícono de flecha):** Las cartas con un ícono de flecha representan objetos que pueden activarse.

Cuando se utilizan, la carta debe girarse 90° para indicar que fue activada, siguiendo las reglas generales de activación.



- **Objeto de paga (ícono de pescado):** Las cartas con un ícono de pescado representan objetos que requieren pagar un costo adicional para activarse.

Este costo se encuentra indicado en la carta y normalmente se paga con Atunes u otros recursos especificados.



- **Objeto pasivo (sin ícono):** Los objetos pasivos no presentan ningún ícono.

Sus efectos permanecen activos en todo momento y no requieren ser activados.

Esta iconografía permite a los jugadores identificar de forma rápida el funcionamiento de cada objeto y tomar decisiones con mayor agilidad durante la partida.

Tienda

La tienda es la zona donde los jugadores pueden adquirir objetos para fortalecer a sus personajes durante la partida.

La tienda debe estar conformada por:

- Un mazo de objetos.
- Dos cartas de objeto boca arriba, disponibles para comprar.

Si en algún momento uno de los espacios de objetos visibles queda vacío, este debe reponerse inmediatamente colocando una nueva carta desde el mazo.

Además de las cartas visibles, los jugadores también tienen la opción de comprar la carta superior del mazo de objetos.

Cuando un jugador realiza este tipo de compra:

- Paga los 10 Atunes correspondientes.
- Toma la carta superior del mazo sin verla previamente.
- Luego la revela y la coloca junto a su personaje, como cualquier otro objeto.

Este tipo de compra se considera a ciegas, por lo que el jugador no sabe qué objeto obtendrá, añadiendo un componente de riesgo y sorpresa a la partida.

- **Cartas de botín:** Las cartas de botín representan ayudas rápidas que los jugadores pueden utilizar para obtener ventajas inmediatas durante la partida.

Estas cartas pueden obtenerse de las siguientes formas:

- Al inicio del turno del jugador.
- Como recompensa al derrotar enemigos.

Reglas de uso:

- Un jugador puede usar una carta de botín por turno.
- Si el jugador activa su personaje, puede usar una carta de botín adicional durante ese mismo turno.
- No existe un límite de cartas de botín que un jugador pueda tener en su posesión.

Si el mazo de botín se queda sin cartas, se deben tomar todas las cartas de botín utilizadas, barajarlas nuevamente y formar un nuevo mazo.

El uso estratégico de las cartas de botín puede marcar la diferencia en momentos clave de la partida, permitiendo a los jugadores adaptarse rápidamente a distintas situaciones.



CARTAS DE ENEMIGOS

Las cartas de enemigos representan los principales desafíos que los jugadores deberán enfrentar durante la partida.

En todo momento deben haber dos enemigos boca arriba en la zona de enemigos. Cuando uno de ellos es derrotado, debe reponerse inmediatamente con una nueva carta del mazo de enemigos.



Si el mazo de enemigos se queda sin cartas, se deben tomar todos los enemigos derrotados, barajarlos nuevamente y formar un nuevo mazo.

Daño: Si el ataque falla, el enemigo contraataca e inflige daño al jugador según el valor indicado en la carta.

Evasión: Determina la dificultad para acertar un ataque. Para atacar a un enemigo, el jugador debe lanzar el dado:

- Si el resultado es igual o mayor que la evasión, el ataque acierta.
- Si el resultado es menor que la evasión, el ataque falla.

Puntos de vida (PV): Indica la cantidad de daño que puede recibir. Cuando su vida llega a 0, el enemigo es derrotado.

Los jugadores no tienen evasión y no pueden atacar a otros jugadores.

Tipos de enemigos

Existen dos tipos principales de enemigos en el juego, cada uno con un nivel de dificultad y recompensas diferentes:

- **Enemigos comunes:** Presentan una dificultad moderada y son más frecuentes durante la partida.
Al ser derrotados, otorgan recompensas básicas, como Atunes u otras ventajas menores que ayudan al jugador a fortalecerse.
- **Enemigos jefe:** Representan desafíos de mayor dificultad, requiriendo mejor preparación y estrategia para ser derrotados.
Al vencer a un enemigo jefe, el jugador obtiene **1 Punto de Bendición**, acercándose así a la condición de victoria.

Recompensas de enemigos

Cuando un enemigo es derrotado, el jugador que realizó la acción recibe las recompensas indicadas en la parte inferior de la carta.

Estas recompensas pueden incluir:

- **Atunes**, que pueden utilizarse en la tienda o para activar efectos.
- **Objetos**, que se añaden al área del jugador como equipamiento.
- **Cartas de botín**, que pueden utilizarse en turnos posteriores.
- **Otros beneficios**, según lo especificado en la carta.

Las recompensas obtenidas permiten a los jugadores fortalecerse y prepararse para enfrentar desafíos más difíciles a lo largo de la partida.

- **Cartas de rituales:** Las cartas de rituales introducen efectos globales que pueden modificar el desarrollo de la partida, afectando a todos los jugadores.



Reglas:

- Solo puede haber un ritual activo a la vez.
- El ritual en juego permanece activo hasta que un jugador decida cambiarlo.
- Un jugador puede cambiar el ritual al final de su turno, reemplazándolo por uno nuevo.
- Cambiar el ritual es completamente opcional.

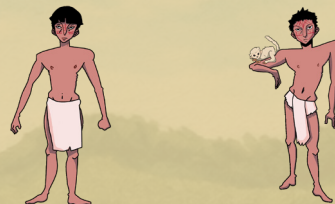
Preparación del juego

Sigue estos pasos antes de comenzar la partida:

- **Barajar las cartas de personaje:** Coloca todas las cartas de personaje en un mazo y mézclalas.



- **Asignar personajes:** Cada jugador toma una carta al azar boca abajo y la revela, quedándose con ese personaje durante toda la partida.



- **Entregar recursos iniciales:** Cada jugador recibe:

- 5 Atunes
- 3 cartas de botín
- Su **objeto único** correspondiente a su personaje



- **Preparar la tienda:** Coloca el mazo de objetos y revela dos cartas boca arriba, disponibles para comprar.



- **Preparar la zona de enemigos:** Coloca el mazo de enemigos y revela dos enemigos boca arriba.



Una vez completados estos pasos, el juego está listo para comenzar.

Determinar el primer jugador

Para definir quién inicia la partida, todos los jugadores deben lanzar el dado.

- El jugador que obtenga el número más alto será el jugador inicial.
- En caso de empate, los jugadores empatados deben lanzar el dado nuevamente hasta definir un único ganador.

Una vez determinado, el jugador inicial también decide la dirección de los turnos, la cual se mantendrá durante toda la partida:

- Hacia la izquierda o Hacia la derecha.



Turno de jugador

Cada jugador, en su turno, debe seguir el siguiente orden de fases:

- **Robar botín:** El jugador roba 1 carta de botín del mazo correspondiente.
- **Acciones previas:** Antes de iniciar una batalla, el jugador puede realizar cualquiera de las siguientes acciones:
 - Activar objetos
 - Usar cartas de botín
 - Comprar objetos en la tienda

Estas acciones pueden realizarse en el orden que el jugador prefiera.

- **Batalla:** El jugador puede elegir uno de los dos enemigos visibles para combatir.

Una vez que la batalla comienza:

- No puede cancelarse, a menos que alguna carta lo permita.
- El combate es a muerte, por lo que los ataques se repiten de forma continua hasta que uno de los dos (jugador o enemigo) sea derrotado.

Procedimiento de combate:

- El jugador lanza el dado.
- Si el resultado es igual o mayor que la evasión del enemigo, el ataque acierta y el enemigo pierde vida según el daño del personaje.
- Si el resultado es menor que la evasión, el ataque falla y el enemigo inflige daño al jugador.

Este proceso se repite hasta que:

- El enemigo sea derrotado, o El jugador sea derrotado.

Si el jugador derrota al enemigo, recibe las recompensas indicadas en la carta.

Después de derrotar un enemigo, el jugador no puede iniciar otra batalla en ese mismo turno, a menos que alguna carta u objeto lo permita.

- **Comprar objetos:** Después del combate (o si decide no combatir), el jugador puede comprar objetos en la tienda.

- **Fin del turno:** El turno del jugador finaliza y continúa el siguiente jugador según la dirección establecida al inicio de la partida.

Muerte de un jugador

Si un jugador pierde todos sus Puntos de Vida (PV), su personaje es derrotado y debe cumplir con una penalización antes de continuar en la partida.

Al morir, el jugador debe entregar:

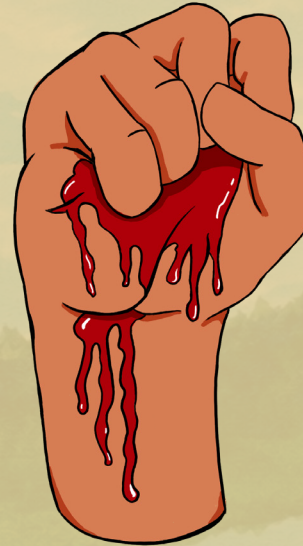
- 2 cartas de botín
- 3 Atunes
- 1 objeto de tienda (si posee alguno)

-Los objetos únicos no pueden perderse bajo ninguna circunstancia.

-Si el jugador no tiene objetos de tienda, simplemente no entrega ninguno.

-Una vez aplicada la penalización, el personaje vuelve a aparecer con todos sus Puntos de Vida restaurados y su daño normal.

-El turno del jugador termina inmediatamente después de morir.



DISTRIBUCION DEL AREA DE JUEGO

Para facilitar la preparación y comprensión del juego, cada espacio del área de juego está identificado con un número según el esquema ilustrado.



Cada número corresponde a una zona específica:

- | | |
|---|----------------------------------|
| 1 Zona de personaje. | 6 Mazo de enemigos. |
| 2 Zona de objetos del jugador. | 7 Enemigos visibles. |
| 3 Mazo de tienda. | 8 Mazo de rituales. |
| 4 Cartas disponibles en la tienda. | 9 Carta de ritual activa. |
| 5 Mazo de botín. | |

Los jugadores deben colocar cada elemento en su posición correspondiente siguiendo la numeración del esquema. Esto permite una organización clara y mantiene el flujo de la partida ordenado.



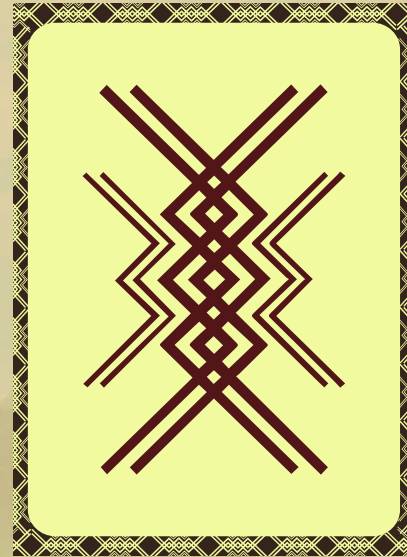
CARTAS DE MONSTRUOS



Dentro de las cosmovisiones de los pueblos Nukak y Sikuani, existen relatos que narran la presencia de seres poderosos, temidos y respetados, cuya existencia marca los límites entre el mundo humano y las fuerzas profundas del territorio. Estos seres no son simples figuras de terror: representan advertencias, enseñanzas y códigos éticos transmitidos de generación en generación. A través de ellos, las comunidades explican peligros reales de la selva, normas de comportamiento, zonas prohibidas, amenazas espirituales y consecuencias de romper el equilibrio con la naturaleza.

MONSTRUOS DE LA MITOLOGIA NUKAK

En la tradición Nukak, muchas de estas entidades encarnan el espíritu salvaje del bosque: jaguares que vigilan territorios sagrados, seres acuáticos que resguardan ríos y lagunas, o manifestaciones que confunden a quienes caminan sin respeto por la selva. Su presencia es una forma simbólica de recordar que el bosque tiene dueño, que cada espacio exige permiso y que la vida humana debe adaptarse a las reglas invisibles del territorio.





DAWA - EL JAGUAR DEL ESPIRITU DEL MONTE

Jefe

4 HP / 3 EVACION / ATQ 3

+1 Bendición y \$2 Atunes.

Cada vez que inflige daño de combate a un jugador, ese jugador descarta 1 carta de Botín.

Leyenda Nukak que describe a un jaguar gigantesco dotado de fuerza sobrenatural y ojos rojos brillantes. Aparece cuando el bosque es irrespetado o profanado. Representa depredación, territorio y poder físico.

YURU - EL DEVORA-ALMAS DEL RIO

Común

1 HP / 4 EVACION / ATQ 2

\$3 Atunes y saqueas 2.



Ser acuático serpentino que habita lagunas profundas. Según la tradición, arrastra a sus víctimas sin dejar rastro y consume su espíritu. Es silencioso, furtivo y extremadamente peligroso.



LA MUJER ANACONDA DEL ORIGEN

Jefe

3 HP / 4 EVACION / ATQ 1

+1 Bendición y \$3 Atunes.

Mientras tenga 1 de vida, obtiene +1 de daño.

Relato donde una anaconda colosal adopta forma humana femenina. Su doble naturaleza —humana y animal— le permite engañar, envolver y dominar tanto física como espiritualmente.

KANA-MU - EL MONO AULLADOR MENSAJERO

Jefe

2 HP / 4 EVACION / ATQ 1

+1 Bendición y \$4 Atunes.

Cuando se declara un ataque, el jugador activo elige a un jugador; ese jugador descarta 2 cartas de Botín.

Un mono de gran tamaño cuyo grito provoca desorientación, miedo y pérdida del rumbo. Su presencia se interpreta como un anuncio de desgracias o ataques inminentes.





WINHI - EL NIÑO ESPIRITU DE BOSQUE DE MADERA

común

3 HP / 3 EVACION / ATQ 3

\$3 Atunes.

No recibe daño cuando obtienes un 6.

Entidad infantil sin rostro, traviesa y peligrosa, dedicada a confundir a quienes se internan en la selva. Los hace desviarse, perderse o caminar en círculos.

NIMIKI - EL GUSANO DEVORADOR DE MADERA

Jefe

5 HP / 4 EVACION / ATQ 2

+1 Bendición y 1 objeto de Tienda.

El daño que inflige al jugador activo también se aplica al jugador de su izquierda.

Ser enorme que consume árboles desde adentro, dejando el bosque hueco y enfermo. Representa decadencia y destrucción del entorno.





PIRI- EL SOMBRIO HABITANTE DEL PANTANO

común

1HP / 2 EVACION / ATQ 3

\$4 Atunes.

Humanoide oscuro y silencioso que emerge del barro para arrastrar a los viajeros. Simboliza peligro en zonas pantanosas y muerte súbita.

JIRI-JIRI - EL PEQUEÑO ENGAÑADOR NOCTURNO

Común

1 HP / 5 EVACION / ATQ 1

saquea 2

Cuando muere, el jugador activo recarga todos los objetos que controla.

Criatura diminuta que imita luces o sonidos para atraer a las personas al interior del bosque, donde las desorienta o abandona.





WURIKAI - EL MURCIELAGO GIGANTE NOCTURNO

Jefe

4 HP / 5 EVACION / ATQ 1

+1 Bendición y \$3 Atunes.

Cada vez que recibe daño, obtiene +1 de daño hasta el final del turno.

Animal enorme asociado al robo de sangre y energía vital. Ataca desde la oscuridad y es temido por su velocidad.

NIKIN - EL DEVORADOR DE CAMINOS

Común

2 HP / 3 EVACION / ATQ 1

saquea 2



Ser que “come” senderos, haciendo que desaparezcan o se transformen. Representa la pérdida del rumbo y el desorden del territorio.

MONSTRUOS DE LA MITOLOGIA SIKUANI



Para los Sikuani, estos seres están ligados a los relatos de origen y a la estructura del cosmos. Algunos representan fuerzas descontroladas surgidas cuando se altera el orden espiritual; otros son guardianes de lugares donde el mundo físico y el espiritual se tocan. La mayoría aparece como entidades capaces de castigar la arrogancia humana, provocar enfermedad, desorientación o desgracia, pero también como señales que mantienen el respeto por los lugares sagrados y las normas ancestrales.

WAKI - EL DUEÑO DEL MONTE

Común

2 HP / 2 EVACION / ATQ 4

Saquea 3.

Al derrotar esta entidad, robas 1 carta de Botín a un jugador a elección.



Entidad que adopta forma de jaguar espiritual cuando se enfurece. Es una fuerza agresiva que castiga la invasión de territorios prohibidos.



KUWAI OSCURO - LA SOMBRA DEL PRIMER SER

Jefe

6 HP / 3 EVACION / ATQ 2

+1 Bendición y 1 objeto de Tienda.

Cuando muere, el jugador activo inflige 2 de daño, repartidos como desee entre cualquier número de jugadores o monstruos.

Manifestación corrupta del mito de Kúwai. Representa la ruptura del equilibrio y se manifiesta como una energía oscura que contamina todo a su paso.

DABI - ESPIRITUS DE LOS VIENTOS QUE ROBAN ALMAS

Común

1 HP / 5 EVACION / ATQ 1

\$3 Atunes.

Al morir, debes atacar a otro enemigo.



Seres delgados como sombras que giran como tornados pequeños. Pueden llevarse el espíritu de quienes tocan, atacando con velocidad extrema.



IBAU - MUJER LAGUNAR ENCANTADORA

Jefe

4 HP / 3 EVACION / ATQ 3

Ganas +1 Bendición y saqueas 2..

Mientras tenga 1 de vida, obtiene +2 de evasión.

Entidad semiacuática que seduce, atrae y arrastra a sus víctimas a las profundidades. Su belleza es ilusoria y mortal.

TSAMANI OSCURO -EL CAZADOR MISTICO DESVIADO

Común

3 HP / 3 EVACION / ATQ 3

saqueas 2.

Al morir, debes atacar a otro enemigo.



Versión corrompida de un guerrero espiritual. Perdió su conexión con el equilibrio y se convirtió en un cazador brutal y errático.



WARANA - EL BUHO QUE VE EN LA OSCURIDAD

Común

3HP / 4 EVACION / ATQ 1

\$3 Atunes.

Cuando queda con 1 de vida, su daño aumenta a 3.

Búho gigantesco con rostro humanoide que detecta todo lo oculto. Se le asocia con presagios y mensajes del inframundo.

KENAU - EL SER DE LA NOCHE QUE IMITA VOCES

Jefe

3 HP / 5 EVACION / ATQ 4

+1 Bendición.

Cuando muere, el jugador activo inflige 3 de daño a un jugador.



Entidad engañosa que usa las voces de seres queridos para atraer a sus víctimas. Representa miedo, manipulación y confusión profunda.



JUPU - EL HOMBRE ARDIENTE

Jefe

6 HP / 3 EVACION / ATQ 6

+1 Bendición y \$2 Atunes.

Cuando este muere, el jugador activo puede elegir otro jugador. Te dan un alma que controlan.

Ser compuesto de carbón encendido, cuyos pasos dejan quemaduras. Ataca consumiendo lentamente a su objetivo con calor constante.

YARAPI - EL SER DEL BARRO Y LA PODREDUMBRE

Común

6 HP / 3 EVACION / ATQ 2

+3 saqueo



Humanoide formado por barro, raíces y huesos en descomposición. Su presencia provoca enfermedad, mal olor y deterioro progresivo.



HIONI - EL ESPIRITU DEVORADOR DE CHAMANES DÉBILES

Jefe

2 HP / 5 EVACIION / ATQ 5

+1 Bendición.

Cuando muere, inflige 1 de daño a cada jugador.

Ser serpentino de humo oscuro que se alimenta de la fragilidad espiritual. Ataca el interior del individuo, devorando energía vital.

HERRAMIENTAS Y OBJETOS

Las herramientas y los objetos tradicionales dentro de las culturas indígenas amazónicas representan mucho más que simples instrumentos de uso cotidiano. Forman parte de un sistema de conocimiento transmitido por generaciones, donde cada elemento surge del diálogo profundo entre las personas y el territorio. Su creación y uso reflejan la comprensión del entorno, la observación de los ciclos naturales y la necesidad de vivir en equilibrio con la selva. Estos objetos son expresión de organización social, memoria ancestral y adaptación ingeniosa a un ambiente cambiante y exigente.





HERRAMIENTAS Y OBJETOS TRADICIONALES NUKAK

Para el pueblo Nukak, la elaboración y utilización de herramientas están directamente relacionadas con su modo de vida seminómada. Cada pieza debe ser ligera, funcional y capaz de integrarse a sus desplazamientos constantes. El conocimiento para crear estos elementos proviene de la experiencia acumulada por los mayores, quienes enseñan qué materiales tomar, cómo tratarlos y bajo qué normas espirituales se deben obtener. En su cultura, producir y usar herramientas no es un acto separado de la vida espiritual: implica respeto por el bosque y por las fuerzas que lo habitan, reconociendo que todo recurso tomado requiere permiso y consciencia.

CERBATANA (BLOWGUN)

Kíma (cazador)

Objeto único

Pasivo

Cuando aciertas un ataque, el objetivo recibe -0,5 de vida acumulable cada vez que acierte un ataque.



Descripción: Tubo de palma Iriartella para cazar monos y aves con dardos envenenados; clave para caza silenciosa. La cerbatana (en lengua Nukak: bēkē) es uno de los elementos más importantes de la vida cotidiana y cultural de los Nukak Makú, pueblo nómada cazador-recolector de la Amazonía colombiana.



DARDOS CON CURARE

Objeto Tienda

Pasivo

Lanza el dado: con 1-3 infliges daño a un jugador; con 4-6 infliges daño a un enemigo.

Descripción: El curare es un veneno tradicional amazónico elaborado a partir de plantas como *Strychnos toxifera*. Los pueblos indígenas lo preparan concentrando sus extractos hasta obtener una pasta que se aplica en dardos o flechas para la caza. Sus alcaloides actúan bloqueando la transmisión neuromuscular, produciendo parálisis rápida en el animal.

ARCO DE FIBRA DE PALMA

Bako (Guardian)

Objeto único

Activo

Al lanzar un dado, si sale par infliges 2 de daño a tu objetivo; si sale impar, te haces 2 de daño a ti mismo.



Descripción: El arco de fibra de palma, elaborado a partir de la planta Duguetia, es una herramienta tradicional utilizada para la caza mayor en la selva amazónica. Su madera es flexible y resistente, lo que permite fabricar un arco potente, capaz de lanzar flechas con fuerza y precisión.



LANZA DE PESCA MULTIESPINA

Objeto Tienda

pasivo

Al final de tu turno, obtienes \$3 Atunes adicionales.

La lanza de pesca multiespina es una herramienta tradicional diseñada para capturar peces en los ríos amazónicos, especialmente especies como los bagres. Su punta incorpora varias espinas o púas que aumentan las probabilidades de retener al pez al momento del impacto.

MACHETE DE BAMBU AFILADO

Objeto tienda

pasivo

El monstruo objetivo recibe -1 de evasión.



Descripción: Para cortar vegetación y preparar campamentos; esencial para movilidad nómada. El machete de bambú afilado en la cultura Nukak Makú es una herramienta tradicional hecha de caña brava o bambú silvestre. Se obtiene cortando un tramo de bambú resistente. Una de sus caras se parte y se afila hasta conseguir un filo cortante. No tiene mango separado: el mismo tallo sirve como empuñadura.



TRAMPA PARA PESCADO

Objeto Tienda

Activo

Al activarla, lanza el dado: con 1–2 ganas \$1 Atún; con 3–4 ganas \$4 Atunes; con 5–6 ganas \$6 Atunes.

Descripción: De bejucos para capturar peces en quebradas; técnica sostenible. La trampa para pescado de la cultura Nukak Makú es un artefacto tradicional de caza y pesca, hecho completamente con materiales naturales de la selva amazónica. Generalmente, está construida con bejuco, caña o palmas, trenzados en forma de cilindro o cono. Se coloca en los riachuelos, quebradas o lagunas donde pasan los peces.

SONAJERO DE SEMILLAS SAGRADAS

Uké (Chaman)

Objeto único

Activo

Puedes cancelar el ataque de un jugador o monstruo y hacer que vuelva a lanzar el dado.



Descripción: Para danzas y purificaciones; hecho de semillas selváticas. el sonajero de semillas sagradas es un instrumento tradicional muy importante en la cultura Nukak Makú. Se elabora con semillas duras de árboles amazónicos (como achira, chambira, totumo u otras especies locales). Las semillas se secan, limpian y se introducen en recipientes naturales (calabazos, frutos secos, mallas de fibra vegetal o incluso atadas en cordeles).



TABLA DE RALLADO ANCESTRAL

Objeto Tienda

Pasivo

Si obtienes un 1 al lanzar el dado, puedes cambiar el resultado a 6.

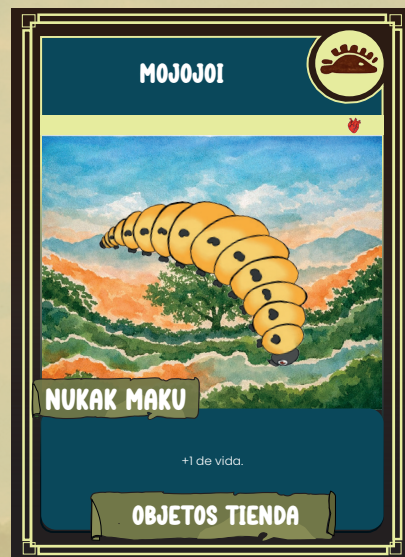
Descripción: Para preparar chicha de maíz; herramienta hortícola ritual. la tabla de rallado ancestral de la cultura Nukak Makú es un utensilio tradicional usado principalmente en la preparación de alimentos. Las tablas suelen ser utilizadas en rituales, especialmente aquellos vinculados con el chamanismo, la curandería, y la conexión con los espíritus de la naturaleza.

MOJOJOY (RHYNCHOPHORUS SPP.)

Objeto tienda

Pasivo

+1 de vida



Descripción: Larvas de escarabajo de palma; proteína tradicional. El Mojojoy es la larva del picudo de la palma (Rhynchophorus palmarum o especies cercanas). Vive dentro del tronco de las palmas amazónicas, en la vida cotidiana Nukak. El Mojojoy es considerado un manjar y una fuente energética esencial. Los Nukak lo consumen crudo, asado o ahumado directamente en fogata. Su textura suave y su sabor aceitoso son altamente apreciados.



PLATO DE MOJOJOI

Carta compuesta

Objeto Tienda

Pasivo

+3 de vida. Si completas los 3 Mojojo, obtienes 10 de vida en total.

El Mojojoy representa la vida que brota de la descomposición. En la visión espiritual Nukak, la muerte de la palma no es un final, sino el inicio de otro ciclo donde surgen nuevos seres —entre ellos, el mojojoy. Por eso, este insecto es visto como un símbolo de regeneración, abundancia y continuidad.

TORTUGA (GEOCHELONE SP.)

Objeto tienda

Pasivo

Inflige 3 de daño al enemigo.



Descripción: Para carne y huevos; recurso estacional. Aunque las tortugas no son tan abundantes como los peces o los monos en la dieta Nukak, tienen un profundo valor simbólico, espiritual y ecológico, ligado a su visión del tiempo, la tierra y la paciencia.



YUCA (MANIHOT ESCULENTA)

Objeto Tienda

Pasivo

Ganas +3 de vida.

La yuca es el principal alimento vegetal de los Nukak y una planta perfectamente adaptada a su vida nómada. Aunque se desplazan constantemente, practican una agricultura itinerante: limpian pequeños espacios del bosque, siembran y más tarde regresan a cosechar.

CARCAJ DE PALMA TRENZADA

Objeto tienda

Activo

Paga \$3 Atunes para ganar 1 punto acumulable. Al activar esta carta, todos los puntos acumulados se convierten en daño en una sola tirada.



El carcaj de palma trenzada de la cultura Nukak es un objeto tradicional utilizado para transportar flechas durante la caza. Está elaborado con fibras naturales mediante técnicas de tejido manual transmitidas por generaciones. Su diseño es ligero, resistente y adecuado para la movilidad constante en la selva amazónica. Este elemento refleja el profundo conocimiento del entorno y la adaptación funcional de los Nukak a su estilo de vida nómada.



MONO CAPUCHINO (CEBUS SPP.)

Objeto Tienda

Pasivo

Cada vez que un jugador saque un 2, puedes obligarlo a cambiar un objeto de Tienda que controle.

Descripción: Cazado y usado como mascota; conecta con fauna. El Mono Capuchino, conocido también como mono maicero o cariblanco, pertenece al género Cebus. Es un primate inteligente, curioso y hábil, que vive en los estratos medios y altos de la selva tropical.

TUCAN (RAMPHASTOS SPP.)

Objeto tienda

Pasivo

Elige una palabra en secreto. Si la dices y nadie la detecta en 3 segundos, ganas \$3 Atunes de cada jugador. Si te reportan, pagas \$5 Atunes. Si no puedes pagar, la carta se destruye.

Descripción: Cazado para plumas y alimento; usado en adornos. El Tucán amazónico, del género Ramphastos, es un ave de plumaje negro brillante, pico grande y colorido (amarillo, verde, naranja o azul, según la especie)





BAGRE (BRACHYPLATYSTOMA SPP.)

Objeto Tienda

Pasivo

Al final de tu turno, ganas \$5 Atunes adicionales.

Descripción: Pez capturado con sustancias aturdidoras; dieta acuática. El Bagre amazónico, del género *Brachyplatystoma*, es un pez de agua dulce de gran tamaño, con cuerpo alargado, cabeza ancha y barbas sensoriales (bigotes) que usa para orientarse en aguas turbias.

CAIMAN ESPECTACULADO (CAIMAN CROCODILUS)

Objeto tienda

Pasivo

Por cada cantidad de Atunes en tu inventario, esta carta se potencia: con \$4 ganas +2 de daño, con \$7 ganas +4 de daño y con \$10 ganas +7 de daño.



Descripción: Cazado para huevos y carne; recurso proteico. El Caimán Espectaculado, llamado así por la “cresta” que une sus ojos (como unas gafas naturales), es un reptil semiacuático que habita ríos, lagunas y caños de la Amazonía. Mide entre 1,5 y 2,5 metros, aunque puede alcanzar más.



ARMADILLO (DASYPUS SP.)

Objeto Tienda

Pasivo

Cada vez que recibas daño, añade contadores iguales al daño recibido. Si acumula 6 o más contadores, retira 6 y gana +1 Tesoro.

Descripción: Roedor recolectado; alimento de selva baja. El armadillo amazónico, perteneciente al género *Dasytus* (como *Dasytus novemcinctus*, el armadillo de nueve bandas), es un mamífero terrestre que vive en zonas húmedas, suelos blandos y selvas densas.

MAIZ (ZEA MAYS)

Objeto tienda

Activo

Al activarse, puedes dar +3 de vida a cualquier jugador o monstruo.



Descripción: Aunque no es un cultivo central para los Nukak debido a su vida nómada, el maíz forma parte de su agricultura itinerante y se siembra en pequeños chagras de ciclo corto. Su presencia se debe, en gran parte, al contacto con pueblos agrícolas vecinos como los Curripaco, Puinave y Tukano.



PIÑA (ANANAS COMOSUS)

Objeto Tienda

Activo

Cuando vayas a morir en tu turno, destruye esta carta: evita la muerte, recuperas toda la vida, se cancela tu ataque y puedes atacar una vez más este turno.

La piña es una fruta muy valorada por los Nukak, presente tanto en forma silvestre como cultivada en las orillas de sus chagras itinerantes. Su crecimiento lento y su capacidad de rebrotar encajan perfectamente con la vida nómada: los Nukak pueden sembrarla, dejar el lugar y regresar meses después para encontrarla lista para recolectar.

ENJAMBRE DE ABEJAS SELVATICAS

Objeto tienda

Activo

Si lo usas en ti, eliges entre +1 de daño o +2 de vida. Si lo usas en otro jugador, eliges entre darle +2 de vida o robar una carta de Botín al azar.



La región donde viven los Nukak está llena de abejas sin aguijón, productoras de una miel muy aromática y ácida. Ellos conocen cada especie por su comportamiento y el lugar donde anida. La recolección es una práctica tradicional que requiere seguir el vuelo de las abejas, marcar el árbol y extraer solo parte del panal para permitir que la colmena se regenere.



FIBRAS DE ASTROCARYUM

Objeto Tienda

Activo

Elige uno: colocar una trampa a un enemigo (quien peleee contra él pierde 2 de vida) o acumular 1 punto cada vez que venzas a un enemigo; al llegar a 5 puntos, obtienes 1 objeto de Tesoro gratis.

Las palmas del género *Astrocaryum* son una fuente fundamental de fibra para los Nukak. De sus hojas jóvenes extraen un material resistente y flexible con el que elaboran hamacas, cestos, cordeles, trampas y otros utensilios esenciales para su vida cotidiana. Cada especie es reconocida por su textura y uso, y la recolección se hace sin dañar la planta, reflejando su ética ecológica.

HOJAS DE CALATHEA (MEI)

Objeto tienda

Activo

Lanza el dado: 1: Botín 1; 2: Botín 2; 3: ganas \$3 Atunes; 4: ganas \$4 Atunes; 5: ganas +1 de vida hasta el final del turno; 6: ganas +1 de daño hasta el final del turno.



Las hojas de Calathea, conocidas como Mei, son uno de los recursos más prácticos y versátiles de los Nukak. Por su tamaño, impermeabilidad y resistencia, sirven para construir techos y paredes de refugios temporales, envolver y cocinar alimentos, proteger el suelo del frío y la humedad, transportar frutos o presas pequeñas, e incluso como cobertores en caminatas bajo la lluvia.



RAICES DE LONCHOCARPUS (NUUN)

Objeto Tienda

Pasivo

Obtienes +1 a tus tiradas de ataque.

El Lonchocarpus, llamado Nuún por los Nukak, es una planta amazónica cuyas raíces contienen un veneno natural usado para aturdir peces sin dañar el río. Crece en zonas húmedas y quebradas, espacios bien conocidos por los Nukak gracias a su relación con la pesca tradicional.

MYROXYLON (PERFUME NATURAL)

Objeto tienda

Activo

El objetivo (jugador o monstruo) recibe -2 de daño.



El Myroxylon es un árbol amazónico de corteza resinosa y aroma dulce, usado por los Nukak como bálsamo natural. Su resina perfumada sirve como perfume corporal, medicina y protector espiritual. Calentada y aplicada sobre la piel, se emplea en ceremonias, encuentros colectivos y rituales de cortejo, simbolizando pureza, armonía social y respeto dentro del grupo.



COLLAR DE PLUMAS

Objeto Tienda

Activo

Antes de lanzar el dado, elige un número.
Si la siguiente tirada coincide, saqueas 3.

El Collar de Plumas es un adorno ceremonial elaborado con plumas de aves amazónicas y fibras vegetales. Más que un accesorio, es un objeto espiritual que conecta al portador con los espíritus del aire y con los animales tutelares del bosque.

MORRAL TEJIDO

Objeto tienda

Activo

Al activarla, puedes saquear 1 carta o ganar \$4 Atunes.



El morral Nukak es una bolsa flexible hecha con fibras vegetales del bosque (principalmente de palma *Astrocaryum*, bejucos y corteza suavizada). Su elaboración es totalmente artesanal: recolección, secado, trenzado y tejido manual sin herramientas industriales. Lo fabrican sobre todo las mujeres, aunque los hombres también lo hacen para sus actividades de caza.



ARPÓN PARA CAIMANES

Objeto Tienda

Pasivo

En combate, si obtienes un 5, ganas \$4 Atunes.

Descripción: Con dientes de piraña para cazar caimanes y recolectar huevos. El arpón para caimanes de la cultura Nukak Makú es una de sus armas más especializadas, usada para la caza de grandes animales acuáticos como caimanes o peces grandes en los ríos y lagunas de la Amazonía.

FLAUTA DE HUESO DE JAGUAR

Objeto tienda

Activo

Cambia el resultado de una tirada de dado a 1 o 6 (evento o combate).



Descripción: Para invocar espíritus en rituales; instrumento ceremonial. Sí, la flauta de hueso de jaguar es un instrumento musical y ritual asociado a la cultura Nukak Makú. Se elabora con huesos largos de jaguar u otros animales grandes de la selva. El hueso se limpia, pule y perfora con orificios para producir diferentes notas.



SUSTANCIA ATURDIDORA NUUN

Objeto Tienda

Activo

Al activarla, lanza el dado: con 1-3 robas \$3 Atunes a cualquier jugador; con 4-6 miras las cartas de Botín de los demás y robas 1.

Descripción: Raíces de Lonchocarpus para aturdir peces; técnica de pesca colectiva. la sustancia aturdidora Nuún es un recurso tradicional de la cultura Nukak Makú, usado principalmente en la pesca colectiva. Es un preparado vegetal que se obtiene de ciertas cortezas, raíces o semillas de plantas amazónicas con propiedades ictiotóxicas (capaces de afectar a los peces).

MELODIA DE DEBEP

Carta creada

Objeto tienda

Activo

Derrotas al monstruo en combate y todos los jugadores mueren, incluido quien activó esta carta.



La “melodía de Debep” en la cultura Nukak se caracteriza por un sonido suave, repetitivo y profundamente ligado al entorno natural. Sus tonalidades evocan los ritmos de la selva, con variaciones sutiles que imitan sonidos de animales, viento o agua. No sigue estructuras musicales rígidas, sino que fluye de manera libre, generando una atmósfera espiritual y envolvente.



HACHA DE PIEDRA ASPIDOSPERMA

Objeto Tienda

Pasiva

Al final de tu turno, puedes descartar cualquier cantidad de cartas de Botín y luego robar la misma cantidad.

Descripción: Para cortar madera y construir refugios; herramienta pre-contacto. el hacha de piedra Aspidosperma es un instrumento tradicional que se encuentra dentro de la cultura Nukak Makú, un pueblo nómada de la Amazonía colombiana.

CUCHILLA DE DIENTE DE PIRAÑA

Objeto tienda

Pasivo

+1 de daño



Descripción: Para cortar y tallar; herramienta histórica de precisión. La cuchilla de diente de piraña de la cultura Nukak Makú es una de sus herramientas más ingeniosas y tradicionales. Se elabora usando dientes de piraña, que son extremadamente filosos y resistentes. Los dientes se incrustan en madera o en un soporte de caña, fijados con resinas naturales o fibras vegetales.

HERRAMIENTAS Y OBJETOS TRADICIONALES SIKUANI



En la cultura Sikuani, las herramientas y objetos tradicionales tienen un papel estrechamente ligado a la estructura cultural y a las prácticas rituales. Su elaboración implica técnicas detalladas que combinan destreza manual con reglas simbólicas y espirituales que deben respetarse. Estos objetos participan en actividades que van desde el sustento diario hasta las ceremonias de equilibrio y sanación. Para los Sikuani, construir y usar estos elementos significa reafirmar la continuidad de su historia, mantener la armonía entre las personas y su territorio, y conservar los principios transmitidos por sus ancestros.

BANCO RITUAL SIKUANI

Objeto tienda

Activo

Mira las 3 primeras cartas del mazo de Tienda.



Descripción: Banco ceremonial tallado en una sola pieza de madera (machaco) empleado por la comunidad Sikuani en rituales. Tallado con motivos zoomorfos y trazos geométricos; una sola pieza de madera; diseño a menudo definido con la guía del “sabedor” o chamán.



LANZA

Objeto Tienda

Pasivo

Ganas +2 de daño.

La lanza utilizada por los guardianes de la cultura Sikuaní es una herramienta tradicional asociada a la protección y la caza. Está elaborada principalmente en madera resistente, con puntas endurecidas que garantizan eficacia y durabilidad. Su diseño responde a las condiciones de la región de la Orinoquía, facilitando el desplazamiento y el control en espacios abiertos.

CERAMICA

Objeto tienda

Activo

Se activa cada 2 turnos. Cada vez que se usa, gana 1 contador. Al destruirse, puedes convertir todos los contadores en daño o en vida en un solo turno.



La cerámica en la cultura Sikuaní es una práctica artesanal utilizada para la elaboración de recipientes de uso cotidiano. Se fabrica a partir de arcilla moldeada a mano y cocida al fuego, lo que le otorga resistencia y durabilidad. Estos objetos cumplen funciones como almacenar, cocinar y servir alimentos dentro de la comunidad.



ARCILLA BLANCA (CAOLIN)

Objeto Tienda

Activo

Copia el efecto de una carta de Tienda.
Una vez elegido, no puede cambiarse por otro efecto.

Descripción: La arcilla blanca es un mineral suave al tacto, de textura fina y color lechoso, que los Sikuaní extraen de zonas ribereñas o barrancos donde afloran depósitos antiguos. Cuando se humedece, adquiere una consistencia cremosa que se adhiere fácilmente a la piel. Posee propiedades antiinflamatorias naturales y al secarse forma una película fresca que protege del sol y los insectos.

GARROTE

Wainü (cazador)

Objeto único

Activo

Al usarla, la evasión de un monstruo se reduce a 2 por solo un turno.



El garrote usado por los cazadores de la cultura Sikuani es una herramienta tradicional empleada tanto en la caza como en la defensa. Generalmente está hecho de madera dura, tallado de forma simple para garantizar resistencia y facilidad de manejo. Su uso permite aturdir o rematar presas de manera eficaz en distancias cortas.



YOPO (ANADENANTHERA PEREGRINA)

Piyali (Chaman)

Objeto Único

Activo

Cada vez que saques un número par, ganas +1 de daño acumulable. Si sacas impar, pierdes todo el daño acumulado.

Descripción: Árbol de tamaño mediano, de corteza gris y hojas compuestas. Produce vainas largas que contienen semillas duras y oscuras. Crece en bosques de galería y zonas altas de la sabana, donde suele ser cuidado por familias específicas que conocen su manejo. Para los Sikuani, el Yopo es una planta con espíritu propio, un ser que abre la comunicación con los dueños de la naturaleza y los ancestros.

MACHETE

Wajaro (Guardian)

Objeto único

Activo

Cada vez que la usas, ganas +1 de daño acumulable. Si mueres, pierdes todo el daño acumulado por esta carta.



El machete utilizado en la cultura Sikuni es una herramienta de origen externo que ha sido incorporada a su vida cotidiana. Está compuesto por una hoja metálica resistente y un mango que facilita su manejo en diversas actividades. Se emplea principalmente para abrir caminos, cortar vegetación y apoyar labores de caza y recolección. Su uso refleja la adaptación de los Sikuni a nuevas herramientas sin perder su vínculo con el entorno natural.



FRAGMENTOS DE CUARZO

Kuyawi (Herbolado /medico)

Objeto Único

Activo

Duplica toda la vida que recuperes de cualquier fuente.

Los fragmentos de cuarzo en la cultura Sikuaní son elementos de gran valor simbólico dentro de sus prácticas tradicionales. Se caracterizan por su transparencia y brillo, cualidades que les otorgan un significado especial en contextos espirituales. Estos fragmentos suelen ser utilizados en rituales o por figuras de conocimiento, como medio de conexión con fuerzas naturales y energías.

CHIGUIRO

Objeto tienda

Pasivo

Si fallas una tirada, recuperas 1 de vida (máx. 1 vez por turno).



El chigüiro (*Hydrochoerus hydrochaeris*) es un animal representativo de la región de la Orinoquía y forma parte del entorno natural de la cultura Sikuani. Se caracteriza por su gran tamaño, hábitos semiacuáticos y comportamiento tranquilo. Para los Sikuani, es una fuente de alimento dentro de sus prácticas de caza y subsistencia.

CARTAS SAQUEO



Las cartas de saqueo representan acciones impredecibles que alteran el equilibrio del juego. Al ser utilizadas, permiten al jugador obtener ventajas temporales o afectar directamente a otros, ya sea robando habilidades, anulándolas o intercambiándolas. Estas cartas pueden cambiar el rumbo de una partida en un solo turno, por lo que deben usarse estratégicamente. Dependiendo de su efecto, pueden beneficiar al jugador que las activa o perjudicar a sus oponentes, generando momentos de tensión y decisiones clave durante el juego.

SAQUEO DE PESCA



Permite obtener recursos en forma de peces. La cantidad obtenida depende de la carta jugada, variando entre uno y varios peces. Estas cartas representan una fuente directa de provisiones y pueden ser usadas para fortalecer la estrategia del jugador.

PESCA ABUNDANTE



Otorga una gran cantidad de atunes al jugador. Esta carta permite obtener un recurso valioso de forma inmediata, ideal para fortalecer la estrategia y asegurar ventaja en la partida.

SAQUEO ESTRATEGICO



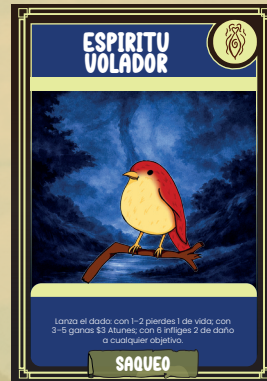
Permite al jugador recuperar recursos o infligir daño a sus oponentes. Estas cartas combinan efectos ofensivos y defensivos, brindando control sobre el desarrollo de la partida y la posibilidad de adaptarse a distintas situaciones.

INTERRUPCION TÁCTICA



Permite anular efectos o modificar acciones en curso. Estas cartas interrumpen jugadas clave y alteran el desarrollo normal de la partida, dando al jugador la oportunidad de cambiar el resultado a su favor.

CONTROL DEL DESTINO



Estos espíritus actúan como fuerzas cambiantes dentro del juego, donde cada intervención depende del resultado del dado. Sus efectos pueden beneficiar o perjudicar, convirtiendo cada invocación en una decisión estratégica ligada al azar.

INTERVENCIONES ESPIRITUALES



Este conjunto reúne fuerzas que alteran directamente el curso de la partida. A través de espíritus, cantos y visiones, el jugador puede modificar resultados, anular efectos o influir en el destino. Cada carta representa una forma de intervención que rompe el flujo normal del juego y redefine las posibilidades en cada turno.

ESTRATEGIAS DE SAQUEO



Este conjunto reúne acciones diseñadas para obtener ventaja directa sobre los oponentes. A través de trampas, ataques y movimientos oportunistas, estas cartas permiten infligir daño, eliminar amenazas o sacar provecho en momentos clave. Son herramientas agresivas que recompensan la decisión y el timing dentro de la partida.

BOTÍN Y OPORTUNISMO



Entre tesoros ocultos y robos improvisados, estas cartas representan la astucia y la capacidad de sacar provecho de cualquier situación. Su uso oportuno puede inclinar la balanza sin necesidad de confrontación directa.

VOLUNTAD DE PERMANECER



Cuando todo parece perdido, estas cartas representan la fuerza para continuar. Ya sea mediante plegarias, sacrificios o recursos de emergencia, ofrecen una segunda oportunidad para resistir y seguir luchando.

SAQUEO Y APROPIACIÓN DE RECURSOS



Las cartas de esta categoría representan acciones directas de obtención de recursos mediante despojo o aprovechamiento oportunista. Su función principal es alterar el equilibrio económico del juego, permitiendo al jugador incrementar sus recursos a través de efectos que combinan obtención directa y presión sobre el oponente.

PERSONAJES

Los jugadores representan a los personajes principales del juego, cada uno con un rol único que define sus habilidades, fortalezas y forma de actuar. Algunos destacan por su sabiduría, otros por su destreza, exploración o conexión con la naturaleza.

Estas diferencias aportan estrategia y fomentan la cooperación, ya que cada decisión puede influir en el desarrollo de la partida. Aprovechar bien cada rol será clave para superar desafíos y cumplir los objetivos.



CAZADOR



Inspirado en el rol tradicional de los hombres encargados de obtener alimento mediante caza con cerbatana, arco, trampas y conocimientos del bosque. Este personaje simboliza habilidad, precisión y conexión con el entorno, además del entendimiento de rutas, comportamientos animales y técnicas ancestrales transmitidas por generaciones.

CHAMAN/PAYE



Basado en los sabedores espirituales presentes en varias comunidades indígenas, incluyendo los Sikuani. El chamán cumple funciones de guía, protector espiritual y mediador con seres del mundo invisible. Sus conocimientos incluyen cantos rituales, uso de plantas ceremoniales, interpretación de sueños y comunicación con espíritus del territorio.

HERBOLARIO / MEDICO



Personaje inspirado en el profundo conocimiento indígena de las plantas medicinales. Este rol existe tanto entre los Nukak como entre los Sikuani, quienes poseen sistemas tradicionales de curación basados en infusiones, resinas, hojas, raíces, ungüentos y preparaciones naturales. El herbolario representa el vínculo entre salud, naturaleza y sabiduría ancestral.

GUARDIAN



Representa la figura de quienes cuidan el campamento, vigilan los alrededores y alertan de posibles peligros. Este rol se basa en prácticas reales de protección del territorio, defensa comunitaria y conocimiento del entorno. Entre los Nukak, por ejemplo, la vigilancia de senderos y zonas de tránsito es fundamental debido a su movilidad constante.

NUKAK MAKU

Los Nukak son un pueblo indígena colombiano de tradición nómada y cazador-recolector, cuyo contacto oficial con la sociedad externa ocurrió en 1988. Desde entonces, han enfrentado múltiples amenazas como enfermedades introducidas, el conflicto armado, la colonización y los cultivos ilícitos, lo que ha provocado una drástica reducción de su población. Aunque su territorio ancestral está protegido como resguardo, continúa siendo vulnerable a invasiones. En la actualidad, mantienen relaciones con colonos, misioneros e investigadores, y han recibido influencias externas desde décadas anteriores. Su situación reciente se ha agravado por la violencia, la deforestación y la vulneración de sus derechos, generando un llamado urgente a su protección.





UBICACIÓN GEOGRÁFICA

Los Nukak habitan la selva húmeda tropical entre los ríos medio Guaviare y alto Inírida, en el departamento del Guaviare, Colombia, en una región que limita con Vichada, Guainía y Vaupés. Su población se concentra principalmente en Guaviare y Guainía, aunque también se encuentra dispersa en otros departamentos. Tradicionalmente, viven en campamentos temporales cerca de ríos y caños, contruidos con materiales naturales y ocupados por cortos periodos, tras los cuales se trasladan a nuevos lugares. En la actualidad, muchos se encuentran en asentamientos en los límites de su territorio ancestral, el cual ha sido afectado por la presencia de cultivos ilícitos, actividades ganaderas, colonos y actores armados, lo que ha transformado significativamente su forma de vida.

RELACIÓN CON LA NATURALEZA

Los Nukak mantienen una relación profunda y equilibrada con la naturaleza, basada en el respeto y el conocimiento de la selva. Su forma de vida depende directamente de los recursos que esta les ofrece, como la caza, la recolección de frutos y el uso de plantas para distintos fines. A lo largo de generaciones, han desarrollado un amplio saber sobre su entorno, lo que les permite habitarlo sin agotarlo. La selva no solo es su hogar, sino también el centro de su cultura, su sustento y su forma de entender el mundo.





SITUACIÓN ACTUAL (IMPACTO)

En la actualidad, los Nukak enfrentan una situación crítica debido a la presión sobre su territorio y los cambios en su entorno. La presencia de colonos, cultivos ilícitos y actores armados ha generado desplazamientos, pérdida de sus espacios tradicionales y transformaciones en su forma de vida. Además, problemáticas como la deforestación, la violencia y la vulneración de sus derechos han aumentado su nivel de riesgo, poniendo en peligro su cultura y su continuidad como pueblo.

COSMOVISIÓN

La cosmovisión de los Nukak está profundamente ligada a la naturaleza, la cual no es vista solo como un entorno físico, sino como un espacio espiritual lleno de significado. Para ellos, los animales, las plantas y los ríos poseen un valor que va más allá de lo material, formando parte de un equilibrio que debe respetarse. El chamán cumple un papel fundamental como guía espiritual y mediador entre el mundo natural y el espiritual, manteniendo la armonía dentro del grupo. Esta forma de entender el mundo influye directamente en sus prácticas, decisiones y manera de habitar el territorio.





ELEMENTOS CULTURALES

Los Nukak cuentan con diversos elementos culturales que reflejan su forma de vida y su relación con el entorno. Entre estos se destacan sus herramientas de caza, como lanzas y carcajes, así como objetos elaborados con materiales naturales como fibras, madera y hojas. También construyen viviendas temporales y utilizan elementos como hamacas y utensilios sencillos para su vida diaria. Estas expresiones materiales no solo cumplen una función práctica, sino que también representan su identidad cultural y su conocimiento del territorio.

SIKUANI

Los Sikuni son un pueblo indígena colombiano que habita principalmente en la región de la Orinoquía, en territorios de los departamentos de Meta, Vichada, Casanare y Arauca. Tradicionalmente han sido seminómadas, con una economía basada en la caza, la pesca, la recolección y la agricultura. Su cultura está profundamente vinculada a los ríos, las sabanas y los ciclos naturales, los cuales orientan su forma de vida. A lo largo del tiempo, han mantenido sus tradiciones y conocimientos ancestrales, a pesar de los cambios y presiones externas que han afectado su territorio y su organización social.





UBICACIÓN GEOGRÁFICA

Los Sikuaní habitan principalmente en la región de la Orinoquía colombiana, en los departamentos de Meta, Vichada, Casanare y Arauca, extendiéndose también hacia zonas de Venezuela. Su territorio se caracteriza por amplias sabanas, ríos y bosques de galería, que influyen directamente en su forma de vida y organización. Suelen asentarse cerca de fuentes de agua, fundamentales para sus actividades cotidianas como la pesca, el transporte y el acceso a recursos naturales.

RELACIÓN CON LA NATURALEZA

Los Sikuni mantienen una relación estrecha y respetuosa con la naturaleza, la cual es fundamental para su subsistencia y su cultura. Su vida gira en torno a los ciclos de los ríos, las sabanas y las temporadas climáticas, que determinan sus actividades como la pesca, la caza y la siembra. A través de generaciones, han desarrollado un profundo conocimiento de su entorno, utilizando los recursos de manera equilibrada. Para ellos, la naturaleza no solo provee alimento y materiales, sino que también tiene un valor espiritual que guía su forma de vivir.





SITUACIÓN ACTUAL (IMPACTO)

En la actualidad, los Sikuaní enfrentan diversas problemáticas que afectan su territorio y su forma de vida. La expansión de actividades como la ganadería, la agricultura intensiva y la explotación de recursos ha generado la reducción y fragmentación de sus tierras. Asimismo, la presencia de actores armados y procesos de colonización han provocado desplazamientos y cambios en su organización social. Estas condiciones han impactado sus prácticas tradicionales, poniendo en riesgo la conservación de su cultura y su autonomía como pueblo indígena.

COSMOVISIÓN

La cosmovisión de los Sikuni está profundamente ligada a la naturaleza y al mundo espiritual, donde todos los elementos del entorno poseen un significado y un equilibrio que debe respetarse. Sus creencias se transmiten a través de relatos, tradiciones orales y prácticas rituales que explican el origen del mundo y el lugar del ser humano en él. El chamán o guía espiritual cumple un papel fundamental como mediador entre lo natural y lo espiritual, encargado de mantener la armonía dentro de la comunidad. Esta forma de entender el mundo influye en sus decisiones, su organización y su relación con el territorio.



ELEMENTOS CULTURALES



Los Sikuni cuentan con diversos elementos culturales que reflejan su forma de vida y su conexión con el entorno. Entre estos se destacan herramientas de caza y pesca, como lanzas, arcos y flechas, así como objetos elaborados con materiales naturales como fibras, madera y semillas. También desarrollan artesanías, cestería y utensilios para el uso cotidiano, además de viviendas construidas con recursos del entorno. Estos elementos no solo cumplen funciones prácticas, sino que también representan su identidad cultural y sus conocimientos ancestrales.



Integrantes:

- Hollman Sneider Chaparro Hernández
- Diego Fernando Peralta Vanegas
- Silvana Cruz Bernal
- Crisangel Noely Mendoza García
- Juan Camilo Hernández Muñoz
- Ángel Jessid Rodríguez Montero