



Conoce el juego de dados por excelencia de Abbisan, la tierra creada por Dani Sierra en su trilogía de libros “**Leyendas de Abbisan**”.

MEZCLA... "mexe" (en nomarlí nva -idioma hablado en el norte de Abbisan). Así comenzaron a llamar a este juego de dados, jugado en casas y tabernas (incluso en alguna corte) por todo Abbisan más de 500 años antes del nacimiento de los Berhane.

Se dice que el juego se inventó en algún lugar de Faedrh, pero pronto se fue extendiendo por todo el continente. Durante su expansión, el juego ha tenido no pocas variaciones, siendo la Galdana la más documentada y la que, aparentemente, más aceptación tuvo en barracones y campamentos durante las distintas campañas militares.

**OBJETIVO DEL JUEGO:** RECOLECTAR LAS COMBINACIONES MÁS EMBLEMÁTICAS Y PODEROSAS DE FIGURAS MEDIEVALES PARA GANAR LA PARTIDA.

**MATERIALES NECESARIOS:**

1. SEIS DADOS PERSONALIZADOS CON LAS CARAS: DIOSA, REY, GUERRERO, CASTILLO, ESCUDO Y LADRÓN.
2. UNA HOJA DE PUNTUACIÓN PARA REGISTRAR LAS COMBINACIONES DE LOS JUGADORES.

**CÓMO SE JUEGA:**

1. **NÚMERO DE JUGADORES:** A PARTIR DE 2 JUGADORES.

2. **PREPARACIÓN:** CADA JUGADOR TOMA UN JUEGO DE SEIS DAOS Y ACUERDAN EL NÚMERO DE RONDAS QUE JUGARÁN. SE RECOMIENDA EMPEZAR CON 5 RONDAS.
3. **INICIO DE LA RONDA:** EL PRIMER JUGADOR LANZA SUS SEIS DAOS. EN FUNCIÓN DEL RESULTADO, PUEDE DECIDIR RECOGER EL NÚMERO DE DAOS QUE QUIERA Y VOLVER A TIRARLOS HASTA OBTENER UN RESULTADO DESEADO. ESTE PROCESO PUEDE REPETIRSE COMO HASTA 3 VECES, DANDO UN TOTAL DE 4 TIRADAS MÁXIMO POR JUGADOR (EL NÚMERO DE TIRADAS QUE REALICE EL PRIMER JUGADOR SERÁ EL NÚMERO MÁXIMO DE TIRADAS QUE PODRÁN REPETIR EL RESTO DE JUGADORES). EL JUGADOR APUNTA SU RESULTADO Y LA RONDA PROSIGUE CON EL JUGADOR SITUADO A SU IZQUIERDA, QUE PROCEDERÁ DE IGUAL MANERA, SIN PODER REALIZAR MÁS TIRADAS QUE LAS REALIZADAS POR EL PRIMER JUGADOR.  

SI NINGUNO DE LOS JUGADORES CONSIGUE CREAR UNA COMBINACIÓN DE FIGURAS EN LA RONDA, ESTA SE REPETIRÁ DESDE EL PRINCIPIO.
4. **EVALUACIÓN DE LA COMBINACIÓN:** LOS JUGADORES EVALÚAN LAS FIGURAS OBTENIDAS EN EL LANZAMIENTO PARA CREAR UNA COMBINACIÓN TEMÁTICA Y ESTRATÉGICA. PUEDEN OPTAR POR UNA COMBINACIÓN DE ALTO PODER DEFENSIVO, OFENSIVO O INCLUSO CENTRARSE EN NARRATIVAS EMOCIONANTES.
5. **DETERMINACIÓN DEL GANADOR DE LA RONDA:** LOS JUGADORES COMPARAN SUS COMBINACIONES.
6. **REGISTRO DE RESULTADOS:** SE ANOTAN LAS COMBINACIONES DE CADA JUGADOR EN LA HOJA DE PUNTUACIÓN DESPUÉS DE CADA RONDA.
7. **SIGUIENTE RONDA:** EL SIGUIENTE JUGADOR TOMA LOS DAOS Y REPITE LOS PASOS 2 A 5.

8. **FINAL DEL JUEGO:** UNA VEZ QUE SE HAYAN COMPLETADO TODAS LAS RONDAS ACORDADAS, SE REVISAN TODAS LAS COMBINACIONES REGISTRADAS Y SE DETERMINA CUÁL ES LA MÁS IMPRESIONANTE Y PODEROSA EN GENERAL. EL JUGADOR CON LA COMBINACIÓN MÁS DESTACADA ES DECLARADO GANADOR DEL JUEGO.

**ORDEN DE VALOR DE FIGURA:**

1. DIOSA
2. REY
3. CASTILLO
4. SOLDADO
5. ESCUDO
6. LADRÓN

LAS COMBINACIONES DE LAS FIGURAS DARÁN LOS GANADORES. PONGAMOS EL ORDEN DE IMPORTANCIA DE ESAS COMBINACIONES.

**1.MEXE:**

EN LA TIRADA APARECEN LAS SEIS FIGURAS

**2.PLENO:**

TODO LOS DAÑOS MARCAN LA MISMA FIGURA. EL PLENO MÁS PODEROSO ES EL DE DIOSA, EL MENOS, LA DRÓN.

### **3.QUINTO: COMBINACION 5-1**

CINCO DADOS CON LA MISMA FIGURA. EL QUINTO MÁS PODEROSO ES 5 DIOSA+1 REY, EL MENOS: 5 LADRÓN+1 ESCUDO.

### **4.CUATRO: COMBINACIÓN 4-2**

CUATRO DADOS DE UNA FIGURA Y DOS DE OTRA

### **5.EQUILIBRIO: COMBINACIÓN 3-3**

TRES DADOS DE UNA FIGURA Y TRES DE OTRA.

### **6.PAREJAS: COMBINACIÓN 2-2-2**

ES LA COMBINACIÓN DE MENOS VALOR. DOS DADOS DE CADA FIGURA.

EN CASO DE EMPATE SE REALIZARÁ UN MÁXIMO DE DOS TIRADAS DE DESEMPATE ENTRE LOS JUGADORES IMPLICADOS Y SE DECIDIRÁ LA MEJOR DE ELLAS.

### **PARA 2 JUGADORES:**

COMO YA COMENTAMOS, EL MEXE SE EXTENDIÓ POR TODO ABBISAN A LO LARGO DE LOS AÑOS, DANDO LUGAR A DIVERSAS FORMAS DE ENTENDER EL JUEGO Y DIVERSAS MODALIDADES... LA QUE HA LLEGADO A NUESTROS DÍAS CON MAYOR DOCUMENTACIÓN FUE LA CONOCIDA COMO VARIANTE GALDANA. VAMOS A EXPLICARLA.

## VARIANTE GALDANA

TAMBIÉN LLAMADO MEXE GALDANO.

EN GALDANE DE LOS RÍOS, EL MEXE SIEMPRE FUE UN JUEGO QUE ENFRENTABA A DOS JUGADORES. LA VARIACIÓN SOBRE EL MEXE TRADICIONAL SE BASABA EN LAS FIGURAS PARA ESTABLECER UNA ESPECIE DE "CAMPO DE BATALLA". EN ÉL, LAS COMBINACIONES DEL MEXE TRADICIONAL PASABAN A TENER MENOS VALOR QUE LAS PROPUESTAS GALDANAS (CUALQUIERA DE LAS NUEVAS COMBINACIONES GANA A CUALQUIERA DE LAS DEL MEXE TRADICIONAL, PUES EL GALDANO ES MÁS UN JUEGO DE BATALLA).

ADemás DE LAS COMBINACIONES TÍPICAS, SE PUEDEN DAR ESTE MODO DE ATAQUE-DEFENSA QUE ENRIQUECE LA ESTRATEGIA DE AMBOS JUGADORES

ESTABLECEMOS AHORA QUÉ COMBINACIÓN GANA A CADA UNA DE LAS OTRAS EN FUNCIÓN DE SU IMPORTANCIA RELATIVA Y SU IDONEIDAD EN EL CONTEXTO DEL JUEGO. AQUÍ TIENES UNA LISTA DE CÓMO CADA COMBINACIÓN SE ENFRENTA A LAS DEMÁS:

1. **LA ALIANZA SAGRADA: (3 DIOSAS+3 REYES)** ESTA COMBINACIÓN GANA CONTRA TODAS LAS DEMÁS, YA QUE REPRESENTA UNA UNIÓN PODEROSA ENTRE EL LIDERAZGO DEL REY Y LA PROTECCIÓN DIVINA DE LA DIOSA. ES LA COMBINACIÓN MÁS ELEVADA Y DIFÍCIL DE SUPERAR.
2. **EL BASTIÓN DEFENSIVO. (3 CASTILLOS+3 ESCUDOS)** ESTA COMBINACIÓN ES ESPECIALMENTE EFECTIVA CONTRA ATAQUES DIRECTOS Y EMBOSCADAS SIGILOSAS, POR LO QUE GANA CONTRA "EL VALOR DE LA BATALLA" Y "LA ASTUCIA DEL INTRUSO".

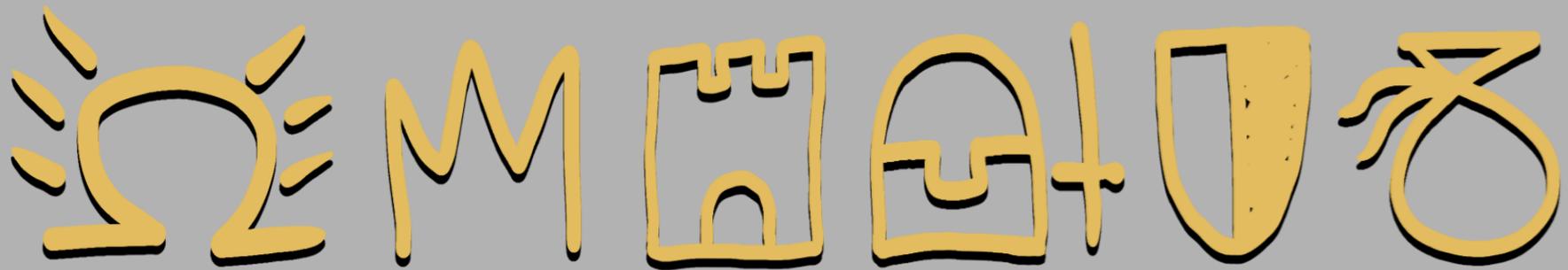
3. **EL VALOR DE LA BATALLA:** (3 SOLDADOS+3 ESCUDOS) AUNQUE VALIENTE Y PODEROSO EN LA BATALLA, ESTA COMBINACIÓN SE ENFRENTA CON DIFICULTAD CONTRA EL REFUGIO SÓLIDO REPRESENTADO POR "EL BASTIÓN DEFENSIVO" Y ES SUPERADO POR LA DIVINA PROTECCIÓN DE "LA ALIANZA SAGRADA".
4. **LA ASTUCIA DEL INTRUSO:** (3 LAZOS+3 CASTILLOS) ESTA COMBINACIÓN ES CAPAZ DE INFILTRARSE EN FORTALEZAS, SUPERANDO LA DEFENSA DIRECTA REPRESENTADA POR "EL BASTIÓN DEFENSIVO", PERO ES MENOS EFECTIVA CONTRA LA PROTECCIÓN DIVINA DE "LA ALIANZA SAGRADA".
5. **LA GRACIA DIVINA:** (3 DIOSAS+3 SOLDADOS) AUNQUE OFRECE PROTECCIÓN DIVINA, ESTA COMBINACIÓN ES MENOS EFECTIVA CONTRA ATAQUES DIRECTOS Y EMBOSCADAS SIGILOSAS, POR LO QUE ES SUPERADA POR "EL BASTIÓN DEFENSIVO" Y "EL VALOR DE LA BATALLA", PERO GANA CONTRA "LA ASTUCIA DEL INTRUSO".
6. **LA SOBERANÍA REAL:** (3 REYES+3 SOLDADOS) ESTA COMBINACIÓN, AUNQUE REPRESENTA UN PODER SÓLIDO, ES SUPERADA POR LA PROTECCIÓN DIVINA Y LA UNIÓN ENTRE EL REY Y LA DIOSA REPRESENTADA POR "LA ALIANZA SAGRADA". SIN EMBARGO, ES MÁS PODEROSA QUE "LA ASTUCIA DEL INTRUSO" Y "LA GRACIA DIVINA".

ESTAS DECISIONES ESTÁN BASADAS EN LAS DINÁMICAS TEMÁTICAS Y ESTRATÉGICAS DEL JUEGO, PROPORCIONANDO UN EQUILIBRIO ENTRE LAS DIFERENTES COMBINACIONES Y FOMENTANDO LA TOMA DE DECISIONES ESTRATÉGICAS POR PARTE DE LOS JUGADORES.

AL IGUAL QUE EN OTROS TERRITORIOS DE ABBISAN, TE ANIMAMOS A QUE PROPONGAS OTRAS VARIANTES PARA DISFRUTAR EL MEXE DE FORMA INFINITA.

EN ESTE JUEGO, LA CREATIVIDAD Y LA ESTRATEGIA SON CLAVE PARA FORMAR  
COMBINACIONES PODEROSAS Y TEMÁTICAMENTE INTERESANTES.

¡QUE COMIENCE "MEXE" Y QUE EL JUGADOR MÁS ASTUTO Y CREATIVO PREVALEZCA EN ESTE  
EMOCIONANTE VIAJE MEDIEVAL!



Todos los derechos reservados. Esta obra está protegida por las leyes de copyright y tratados internacionales.