

Cuenta la leyenda que aquellas personas que quieran poseer el pleno **conocimiento racional** deben conseguir los tres talismanes del reino de Noribor. Sin embargo, la última batalla librada a las puertas del templo de Jade se saldó con demasiadas bajas, entre ellas los propios talismanes que se rompieron en pedazos. Tras acudir al Gran Su'ma, no logró recomponer los talismanes pero sí consiguió que, aunque incompletos, tuvieran el mismo poder. La única condición que se añadía era que el intrépido o intrépida que deseara hacerse con este poder debía poseer exactamente las particiones de los talismanes que le indicasen los dioses, para ello se le entregarían los tres objetivos que debía conseguir. Eso sí, debería ser el primero en conseguirlos si no querría perderlos para siempre.

INSTRUCCIONES DE JUEGO

Los participantes jugarán por turnos. Cada turno se compone de dos fases:

PRIMERA FASE

El jugador o jugadora debe coger una carta de turno que le indicará si coloca piezas (y cuántas) o si las retira. El número que indica la carta es el máximo que debe colocar o retirar, de forma que si aparece un "2" significa que puede colocar 0, 1 o 2 piezas.

SEGUNDA FASE

El jugador o jugadora debe tratar de localizar alguno de sus talismanes-objetivo en las figuras resultantes, o bien directamente (quizás simplificando) o bien sumando dos de las fracciones que aparezcan o bien restándolas.

Entre las cartas de turno pueden aparecer otras cartas diferentes a las de colocar o retirar piezas:

- Pasar el turno
- Cambiar una carta de objetivo a otro jugador
- Coger dos cartas y decidir cuál jugar
- Superar un talismán-objetivo aunque no tengas el turno

Para ganar el juego hay que conseguir superar TRES cartas de talismanes-objetivos: tiene que aparecer esa fracción en alguna de las figuras directamente o bien sumando o restando las fracciones correspondientes que aparezcan en dos figuras.

Los jugadores rellenarán, antes de jugar, la plantilla de fracciones equivalentes anexa.

VARIACIONES

Se pueden incluir variaciones para hacer el juego más rápido o menos sencillo. Por ejemplo:

- Cuando obtengan una carta para colocar fichas, tendrán que ser todas del mismo color
- Una partida exprés puede consistir en fabricar un único talismán cada jugador
- Se pueden ocultar las piezas correspondientes a $1/2$ o el círculo completo.

Explica la llegenda que aquelles persones que vulguen posseir el ple **coneixement racional** han d'aconseguir els tres talismans del regne de Noribor. Tanmateix, la última batalla lliurada a les portes del temple de Jade es va saldar amb massa baixes, entre elles els propis talismans que es van esmicolar. Després d'acudir al Gran Su'ma, no va poder recomposar els talismans però sí va aconseguir que, tot i que incomplets, tingueren el mateix poder. La única condició que s'afegia era que l'intrèpid o intrèpida que vulgués fer-se amb aquest poder havia de tindre exactament les particions dels talismans que li indicaren els deus, per a això se li donarien els tres objectius que havia d'aconseguir. Això sí, hauria de ser el primer en juntar-los si no volia perdre'ls per a sempre.

INSTRUCCIONS DE JOC

Els participants jugaran per tornos. Cada torn es compon de dues fases:

PRIMERA FASE

El jugador o jugadora ha d'agafar una carta de torn que li indicarà si posa peces (i quantes) o si les retira. El número que indica la carta és el màxim que ha de posar o retirar, de forma que si apareix un "2" significa que pot posar 0, 1 o 2 peces.

SEGONA FASE

El jugador o jugadora ha de tractar de localitzar algun dels seus talismans-objectiu en les figures resultants, o bé directament (potser simplificant) o bé sumant dues de les fraccions que apareixen o bé restant-les.

Entre les cartes de torn poden aparèixer altres cartes diferents a les de posar o retirar peces:

- Passar el torn
- Canviar una carta d'objectiu a un altre jugador
- Agafar dues cartes i decidir quina jugar
- Superar un talismà-objectiu encara que no tingues el torn

Per a guanyar el joc cal aconseguir superar TRES cartes de talismans-objectius: ha d'aparèixer la fracció en alguna de les figures directament o bé sumant o restant les fraccions corresponents que apareguen en dues figures.

Els jugadores ompliran, abans de jugar, la plantilla de fraccions equivalents annexa.

VARIACIONS

Es poden incloure variacions per a fer el joc més ràpid o menys senzill. Per exemple:

- Quan obtinguen una carta per a posar fitxes, hauran de ser totes del mateix color
- Una partida exprés pot consistir en fabricar un únic talismà cada jugador
- Es poden ocultar les peces corresponents a $1/2$ o el cercle complet.