

RESUMEN DE LAS LOSETAS DE SELVA

PLANTACIÓN



Plantación simple



Plantación doble

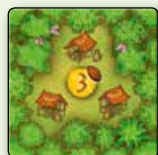
Por cada recolector activado en el margen adyacente a una loseta de plantación, el jugador correspondiente coge 1 fruto del cacao (si es una plantación simple) o 2 frutos del cacao (si es plantación doble) de la reserva. Los frutos del cacao se colocan, cada uno, en un almacén vacío en el tablero de aldea. Cada jugador tiene 5 espacios de almacén y nunca puede almacenar más de 5 frutos del cacao; el jugador debe renunciar a los frutos adicionales que pueda adquirir.



MERCADO



Precio de venta «2»



Precio de venta «3»



Precio de venta «4»

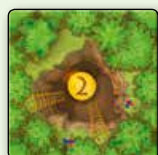
Por cada recolector activado en el margen adyacente a una loseta de mercado, el jugador correspondiente puede vender 1 fruto del cacao de su almacén al precio indicado en el mercado. El jugador devuelve el fruto del cacao a la reserva y luego coge de la banca las monedas que ha ganado (por un valor de 2, 3 o 4 oros, según corresponda).



MINA DE ORO



Valor «1»

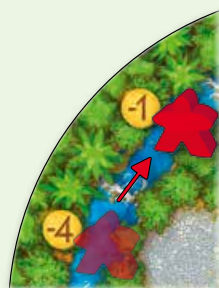


Valor «2»

Por cada recolector activado en el margen adyacente a una loseta de mina, el jugador correspondiente gana oro según el valor indicado (1 o 2, pagado por la banca).



CENOTE



Por cada recolector activado en el margen adyacente a una loseta de cenote, el jugador correspondiente mueve el aguador al siguiente remanso del río (en sentido horario en su tablero de aldea). Si el aguador llega al remanso del río con el valor «16», se detiene ahí; cualquier avance adicional no se tiene en cuenta.

Al final de la partida, añade al valor total de tu oro el valor del remanso del río en el cual se encuentra tu aguador. Si este se encuentra todavía en un remanso con valor negativo, sustrae dicho valor a la cantidad de oro acumulada.

CENTRO DE CULTO SOLAR



Por cada recolector activado en el margen adyacente a una loseta de centro de culto solar, el jugador correspondiente coge 1 ficha de Sol de la reserva y la coloca en un lugar vacío de culto solar en su tablero de aldea. Cada jugador tiene 3 lugares de culto solar y nunca puede poseer más de 3 fichas de Sol; el jugador debe renunciar a las fichas adicionales que pueda adquirir. Hacia el final de la partida, los jugadores pueden usar las fichas de Sol para «construir» **sobre sus propias losetas** de recolectores. Al final de la partida, los jugadores reciben 1 oro de la banca por cada ficha de Sol que no hayan usado.

CONSTRUIR SOBRE TUS PROPIAS LOSETAS

A partir del momento en que se haya agotado la pila de la selva y ya no haya losetas de selva explorada, los jugadores pueden colocar una de sus losetas de recolectores sobre otra de sus propias losetas de recolectores, en vez de colocarla de manera habitual para ampliar la zona de juego; para ello, el jugador debe usar 1 ficha de Sol y dejarla en la reserva. El jugador elige 1 loseta de recolectores de su mano y la coloca sobre una de sus losetas de recolectores que había colocado anteriormente en la zona de juego. A continuación, el jugador realiza, con los recolectores recién activados, las acciones determinadas por las losetas de selva adyacentes. Un jugador que no posea ninguna ficha de Sol no puede construir sobre una de sus losetas y debe colocar la nueva loseta de recolectores de la manera habitual.

Importante: solo se puede construir una vez sobre una misma loseta de recolectores.



Ejemplo

Es el turno del Rojo. La pila de la selva se ha agotado y ya no hay selva explorada; por tanto, ya se puede construir sobre las losetas propias. El Rojo toma 1 ficha de Sol de uno de sus lugares de culto y la devuelve a la reserva, tras lo cual puede colocar una nueva loseta de recolectores sobre una de sus losetas colocadas en algún turno anterior. Al hacerlo, el Rojo realiza las acciones determinadas por las losetas de selva adyacentes. En primer lugar, obtiene 2 frutos del cacao por el recolector adyacente a la plantación doble y los coloca en dos de sus almacenes; luego, vende los dos frutos del cacao en el mercado por $2 \times 4 = 8$ oros. Finalmente, mueve su aguador al siguiente remanso del río.

TEMPLO



Los templos no tienen efecto directo durante la partida, sino que se puntúan individualmente, uno tras otro, al final de esta. Por cada templo, el jugador que tiene más recolectores adyacentes recibe 6 oros de la banca y el segundo obtiene 3 oros.

En caso de empate en la primera posición, se reparten 6 oros a partes iguales entre los jugadores implicados (redondeando hacia abajo, si es necesario). En tal caso, el jugador o jugadores en la segunda posición no obtienen oro. Si la primera posición está clara pero hay un empate en la segunda posición, se reparten 3 oros a partes iguales entre los jugadores implicados (redondeando hacia abajo, si es necesario).

Atención: en caso de que se haya construido sobre alguna de las losetas de recolectores adyacentes al templo, únicamente las losetas superiores se tienen en cuenta para la puntuación.

Nota: si solo hay un jugador con recolectores adyacentes al templo, el jugador recibe 6 oros de la banca, como sería normal, y no se otorga oro para la segunda posición. Para puntuar por un templo, necesitas tener al menos 1 recolector adyacente a este.



Ejemplo

Tanto el Amarillo como el Rojo tienen 2 recolectores adyacentes a este templo y, por lo tanto, se reparten 6 oros por la primera posición: la banca da 3 oros a cada uno. Además, el Lila tiene 1 recolector en este templo; sin embargo, le sirve de bien poco, ya que en este caso no se premia la segunda posición.