

BORA BORA



THE EXCITING STRATEGY GAME OF GODS, GOODS AND GREATNESS

IDEA DEL JUEGO

Pon a prueba tu fortuna en el misterioso mundo de la isla de Bora Bora. Viaja por las islas construyendo chozas donde los resistentes hombres y mujeres de tu tribu puedan asentarse, descubriendo zonas de pesca y recogiendo conchas. Envía sacerdotes a los templos, y recoge ofrendas para ganarte el favor de los dioses.

En Bora Bora los jugadores usarán dados para realizar diversas acciones aplicando perspicacia y táctica. Vencerá el jugador que sepa ver mejor cómo se desarrolla el juego y despliegue la mejor estrategia.

El ganador será el jugador con más puntos de victoria al final de la partida.

IDEA DEL JUEGO

Los jugadores construyen chozas, poblándolas con hombres y mujeres, que les ayudarán durante la partida.

También enviarán sacerdotes al templo para influenciar a los dioses.

El juego se desarrolla usando dados para realizar acciones. El jugador con más puntos de victoria al final de la partida será el vencedor.

COMPONENTES DEL JUEGO

6 matrices de cartón (antes de jugar por primera vez, destroquela con cuidado los componentes)

- 18 ofrendas
- 36 conchas
- 12 losetas de pescado
- 36 losetas de hombre
- 36 losetas de mujer
- 60 losetas de tarea (+2 de reposición)
- 24 losetas de joyas
- 7 losetas de acción
- 10 losetas de dioses
- 24 losetas de edificio
- 4 losetas de orden de turno

1 tablero de juego

30 materiales de construcción (10 de cada uno: arena, piedra y madera)

60 cartas de dios (12 de cada color)

En los colores de cada jugador:

- 12 chozas
- 4 sacerdotes
- 2 fichas
- 3 dados
- 1 tablero de jugador.



Si estás leyendo este reglamento por primera vez, te recomendamos que ignores el texto en negrita de las cajas de texto que hay a la derecha de cada página. Estos textos resumen las reglas para ayudar a recordarlas con facilidad en futuras partidas.

PREPARACIÓN DE LA PARTIDA

Coloca el **tablero** en el centro de la mesa, como se ve a continuación.



Coloca los materiales de construcción, las conchas y las ofrendas en una reserva común junto al tablero, de manera que todos los jugadores la tengan cerca.

Coloca las losetas de acción, según el número de jugadores, boca arriba junto al tablero de juego:

- 2 jugadores: 5 losetas → ayudante, templo, construir, hombre/mujer (juntas), camino terrestre/marítimo (juntos) (ver página 11)
- 3 jugadores: 6 losetas → ayudante, templo, construir, hombre, mujer, camino terrestre/marítimo (juntos) (ver página 11)
- 4 jugadores: 7 losetas → ayudante, templo, construir, hombre, mujer, camino terrestre, camino marítimo

Coloca al azar las **12 losetas de pescado** boca arriba en los espacios a ellas destinados adyacentes a las 12 regiones, de manera que cada loseta esté adyacente a una región.

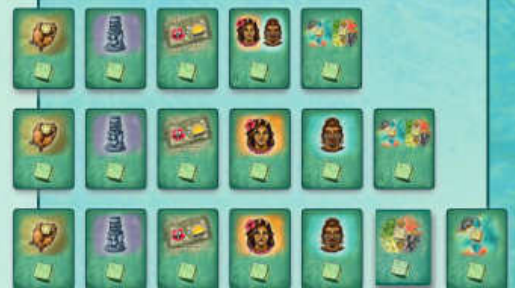


Baraja por separado las **losetas de hombre y mujer (36 de cada)** y colócalas **boca abajo** en dos montones separados junto al tablero. Roba 6 de cada montón y colócalas **boca arriba** en los espacios naranja y turquesa en la esquina inferior derecha del tablero.

Separa las losetas de tarea, **7 verde claro** y **53 verde oscuro**. Barájalas por separado. Da a cada jugador **una** loseta verde claro (cigüeña) al azar y **dos** losetas verde oscuro (loro) también al azar. Los jugadores colocarán estas losetas después en el orden que elijan **boca arriba** en cualquiera de los tres espacios destinados para ellas en las esquinas inferior derecha de sus tableros personales (página siguiente). Devuelve a la caja las losetas verde claro restantes y deja las losetas verde oscuro sobrantes en la reserva, junto al tablero. Roba más losetas verde oscuro, tantas como el número de jugadores más dos (*esto es, de 4 a 6 losetas*) y colócalas **boca arriba** en los espacios correspondientes del tablero central.

Baraja las **24 losetas de joyas** y colócalas al azar **boca arriba** en la zona de 6x4 espacios destinada a ellas que hay en el tablero central.

Dispón los materiales de construcción, las ofrendas, las conchas y de 5 a 7 losetas de acción.



Añade una loseta de pescado **boca arriba** a cada región.

Roba 6 losetas de hombre y 6 losetas de mujer y colócalas **boca arriba** en el tablero.

Separa las losetas de tarea verde claro de las verde oscuro. Baraja cada montón y dale a cada jugador **1 verde claro** y **2 verde oscuro**.

Coloca de 4 a 6 losetas de tarea verde oscuro **boca arriba** en el tablero (4 losetas para 2 jugadores, 5 losetas para 3 jugadores y 6 losetas para 4 jugadores).

Coloca las 24 losetas de joyas **boca arriba** en el tablero.

Coloca 6 de las **10 losetas de dios** en un montón en el espacio del tablero correspondiente al templo.



Baraja las **cartas de dios** y colócalas en un montón boca abajo junto al tablero. Roba y revela las cinco cartas superiores y colócalas junto al mazo.

Entrega a cada jugador:

- 1 **tablero personal** de su color
- 12 **chozas** del mismo color, que deberá colocar en los espacios de su tablero destinados a ello;
- 6 **losetas de edificio** del mismo color, con el lado del dado boca arriba y colocadas en los espacios correspondientes de su tablero;
- 1 **loseta de dios**, colocada en el espacio correspondiente de su tablero;
- 3 **dados** del mismo color
- 4 **sacerdotes** de su color
- 2 **cartas de dios**, robadas al azar del mazo, que formarán parte de su mano (que permanecerá oculta para los demás jugadores)
- 2 **ofrendas** de la reserva, que dejará junto a su tablero
- 1 **loseta de orden de turno** (elegida al azar) y que dejará también junto a su tablero

Cuando se juegue con menos de cuatro jugadores, todos los componentes que se queden sin usar (chozas, sacerdotes, losetas de edificios, dados, losetas de dios y de orden de turno) se devolverán a la caja del juego.

Ahora el jugador que robó la loseta de orden de turno con el número #1 coloca una de sus fichas en el espacio inicial del track de puntos de victoria (marcado como "0/100") y la otra ficha en el track de status, en el espacio nº 0. El segundo jugador coloca su primera ficha en el espacio correspondiente a 1 punto de victoria y la otra *debajo* de la del primer jugador en el track de status. Los demás jugadores siguen la misma secuencia (primera ficha en los espacios de 2 y 3 puntos de victoria, la segunda debajo de las de los otros jugadores en el track de status).



En *orden inverso de turno*, cada jugador:

- coloca una de sus chozas en un espacio de edificio vacío en una de las cuatro regiones que estén junto a una loseta de pescado de valor 1 en el tablero central;
 - recibe de la reserva general el recurso que corresponda al que se indica en su región (arena, madera o piedra) o una loseta de ofrenda;
 - coloca inmediatamente el material de construcción en un espacio libre y del mismo tipo en el espacio de ceremonia de su tablero personal.
- Seguid en orden inverso de turno. Ignorad por ahora las losetas de pescado de esas regiones.

Coloca 6 losetas de Dios en un montón en el espacio de templo.

Baraja las cartas de Dios para hacer un mazo de robo. Revela 5 cartas.

Da a cada jugador:

- 1 **tablero**
- 12 **chozas**
- 6 **losetas de edificio**
- 1 **loseta de Dios**
- 3 **dados**
- 4 **sacerdotes**
- 2 **cartas de Dios** (*en secreto*)
- 2 **ofrendas**
- 1 **loseta de orden de turno**

Coloca una ficha en el track de puntos de victoria (0-3) y los otros en el espacio nº0 del track de status (dependiendo su posición del orden de turno).

En *orden inverso de turno*, cada jugador coloca 1 choza en una región de valor 1 (y toma el material de construcción o loseta de ofrenda correspondiente a la región)



- Resumen de la acción de ayudante
- Espacios para losetas de Dios y losetas de joyas
- Resumen de los 12 hombres y mujeres
- Resumen de los 5 distintos Dioses
- Resumen del bono de fuego
- Resumen de la puntuación final



- Espacios para las chozas. (nota: coloca 2 chozas en el 12º espacio)
- Espacios para losetas de hombre/mujer
- Espacio ceremonial: para materiales de construcción y edificios *construidos*
- Espacio para Edificios *sin construir*
- Tareas aún *no completadas*
- Tareas *completadas*

REGLAS DEL JUEGO (PARA 4 JUGADORES)

El juego comprende seis rondas, cada una de ellas consiste en tres fases consecutivas: A, B y C (ver resumen en la esquina inferior izquierda del tablero central).

Fase A: lanzar los dados y llevar a cabo acciones

Los jugadores lanzan todos sus dados a la vez. El primer jugador elige uno de sus dados y lo coloca en la loseta de acción de su elección e inmediatamente lleva a cabo la acción. El siguiente jugador hace lo mismo, colocando un dado y realizando la acción. Se continúa en orden de turno hasta que todos los jugadores han usado sus tres dados.

¡Importante! Cuando coloques un dado en una loseta de acción, solo puedes colocar un dado que tenga un valor inferior que el valor más bajo que ya se encuentre en esa loseta (sin importar el color). (Excepción: el dios azul, ver página 10).



¡Recuerda!

Ejemplo: hay un 5 y un 3 en una loseta de acción. Solo se pueden colocar dados de valor 1 y 2 en esa loseta, pero no 3, 4, 5 ni 6.

Losetas de acción individuales:

➔ Acción de "Expandir" (por vía terrestre o marítima)

Expandir significa colonizar una región adyacente a aquella en la que ya tienes una choza. Puedes expandirte a través de una vía terrestre adyacente (flecha marrón) o por una vía marítima (flecha azul). El número que muestra tu dado indica el *valor máximo* de camino por los que te puedes desplazar (siempre puedes desplazarte a través de una vía con un *número inferior* al del dado). No te puedes expandir en diagonal.

Por ejemplo, puedes usar un 5 o un 6 para expandirte por vía marítima desde la región montañosa de la isla central hacia la llanura de la isla inferior. También puedes usar un 4, 5 o 6 para ir a la playa de la isla del este. A través de un camino terrestre puedes usar un 4, 5 o 6 para expandirte a las llanuras del norte, o un 2, 3, 4, 5 o 6 para expandirte hacia la playa que hay justo al oeste. No te puedes expandir hacia el bosque de la isla central o hacia el de la isla del este porque eso sería un desplazamiento diagonal.

Para expandirte toma una nueva choza de tu tablero personal (puedes elegir cualquier choza, pero es mejor reservar el duodécimo espacio para el final de la partida) y colócala en el espacio de construcción de la nueva región. Ahora tienes un espacio vacío en tu tablero que podrás llenar *más tarde* con una loseta de hombre o de mujer (ver *más adelante*).

Adicionalmente, puedes tomar el material de construcción (y colocarlo en el espacio de ceremonia) o la ofrenda (y ponerla junto a tu tablero personal).

Finalmente, debes decidir *ahora y solo ahora* si quieres obtener puntos de victoria por la loseta de pescado adyacente a la nueva región. *Hay más detalles sobre esto en la página 10, en la sección "Dios Rojo"*. Las losetas de pescado solo se pueden puntuar una vez por jugador y región, y solamente durante la expansión.

Si ya hay una choza en el espacio de construcción de la nueva zona, apártala, pero asegúrate de que permanezca dentro de la *misma región*.

¡Importante! ¡Cada jugador solo puede tener una choza por región!



REGLAS DEL JUEGO

6 rondas, cada una consistente en fase A, B y C.

FASE A

Los jugadores lanzan los 3 dados a la vez.

En orden de turno, los jugadores colocan su primer dado y realizan la acción correspondiente. Entonces hacen lo mismo con el segundo y el tercero.

Los valores de los dados en las losetas de acción siempre deben ir reduciéndose (excepción: el Dios Azul)

Acción de "Expandir":
(vía marítima o terrestre)

Coge una choza de tu tablero y colócala en una región adyacente a una en la que ya tengas una choza. Solo puedes expandirte a través de una vía con un número igual o inferior al del dado utilizado.

Coloca la choza en el espacio de construcción de la nueva región (aparta cualquier choza que ya estuviera antes allí).

Toma el material de construcción o la ofrenda correspondiente a la región.

Solamente en este momento puedes puntuar por la loseta de pescado (usando una carta del Dios Rojo).

Nota: las losetas de pescado solo se pueden puntuar una vez por jugador y región.

Máximo 1 choza por jugador y región.

➡ Acción "Mujer"

Cada loseta de mujer en el tablero está puesta en un espacio numerado del uno al seis. Coge una loseta de mujer de cualquier posición que sea igual o menor al dado usado en la loseta de acción de mujer.

Por ejemplo, si has colocado un dado con un 4 en la loseta de acción, puedes tomar una loseta de mujer de los espacios del 1 al 4, pero no de los espacios 5 ó 6.

Coloca la loseta en un *espacio libre* de tu tablero personal (es decir, uno de los doce espacios a la derecha de tu tablero que ya no estén ya ocupados por una choza o una loseta), de manera que la loseta *tape* la marca de verificación verde pero deje *ver* los iconos de status y concha que están debajo. Si no tienes ningún espacio libre, no puedes realizar esta acción.



Nota: colocar la nueva loseta no tiene ningún efecto adicional. *No puedes* realizar aún las acciones que se ven a los lados de la loseta.


➡ Acción "Hombre"

Esta acción es igual que la acción "Mujer" (*ver arriba*).

➡ Acción "Ayudante"

Permite cambiar diferentes elementos. El resultado del dado indica cuántos elementos puedes cambiar. El valor de cambio se muestra en la esquina superior izquierda de los tableros de los jugadores. Tatuarse, recoger conchas y obtener 1 punto de victoria cuestan 1 punto del valor del dado. Una ofrenda, carta de dios o material de construcción a tu elección cuestan 2 puntos del dado, así como mover

Opciones de cambio del ayudante individual:

Tatuarse (*losetas de hombre*): por cada punto de dado usado, puedes mover hacia abajo una loseta de hombre de tu tablero personal, de manera que la marca de verificación verde quede a la vista, pero tape los iconos de estatus y concha. El hombre está ahora tatuado y no volver a ser tatuado en durante el resto de la partida. Mueve tu ficha en el marcador de estatus un espacio hacia la derecha por cada icono de status  que haya en la loseta de hombre que acabas de tatuar. Si tu ficha llega a un espacio ya ocupado por otra en el track de estatus, coloca la tuya *encima* de la que ya estaba. Puedes gastar más puntos del dado para tatuar a otros hombres, pero no estás obligado a hacerlo.

Recoger conchas (*losetas de mujer*): esta acción es similar a la de tatuarse. Por *cada* punto de dado usado, puedes mover una loseta de mujer hacia abajo y coger un número de conchas de la reserva general igual al de los iconos de concha que haya en la loseta. Coloca las conchas junto a tu tablero personal de manera que estén a la vista de los demás jugadores.

Ejemplo: Anna usa dos de los cinco puntos de su dado para la acción de tatuarse del ayudante, y desplaza dos de sus losetas de hombre hacia abajo. Entre las dos losetas tienen un total de 5 iconos de estatus, de manera que su ficha de estatus avanza del espacio número 0 al primer espacio bajo el 4 del track de estatus.

Usa un punto más del dado para desplazar una loseta de mujer hacia abajo a cambio de 3 conchas de la reserva general. Tiene además la intención de usar los dos puntos restantes para una ofrenda (ver más abajo).

Puntos de victoria: mueve *un* espacio hacia adelante tu ficha en el track de puntos de victoria por cada punto del dado que cambies por puntos de victoria.

Ofrendas: toma una ofrenda de la reserva por cada *dos* puntos del dado que cambies por ofrendas. Coloca las ofrendas junto a tu tablero, visibles para los demás jugadores.

Acción "Mujer"

Toma una loseta de mujer (igual o menor que tu dado) y colócala en tu tablero personal.



No obtienes el efecto de la loseta en este momento



Acción "Hombre"
Ver acción "Mujer" arriba.

Acción "Ayudante"
Se pueden cambiar diferentes elementos, dependiendo del valor del dado.



Tatuarse: mueve hacia abajo una loseta de hombre por punto de dado usado y anota los puntos de status correspondientes en el track de status.

Recoger conchas: mueve hacia abajo una loseta de mujer por punto usado y toma la cantidad correspondiente de la reserva general

Puntos de victoria:
1 por cada punto de dado

Ofrendas:
1 por cada 2 puntos de dado

Cartas de Dios: Toma una carta de dios por cada dos puntos de dado y añádela a tu mano. Puedes coger la carta superior del mazo o una de las cinco que están boca arriba. Si coges una de las cartas boca arriba, debes robar *inmediatamente* la carta superior del mazo y ponerla boca arriba en su lugar. Las Cartas de Dios se pueden utilizar durante la partida para realizar ofrendas (ver página 10).

Materiales de Construcción: Toma un material de construcción a tu elección de la reserva por cada dos puntos de dado y colócalo en un espacio de ceremonia de tu tablero que coincida con el material elegido.

Si no tienes ningún espacio libre con ese material de construcción, colócalo junto a tu tablero. Si se terminará algún material de la reserva, usa cualquier cosa para sustituirlo. La cantidad de materiales de construcción, ofrendas y conchas no está limitada a la cantidad que viene incluida en el juego.

Mover choza: Mueve una de las chozas de tu tablero al duodécimo espacio (abajo a la derecha, con el borde rodeado por una franja más clara) por cada dos puntos de dado. Puedes mover todas las chozas que quieras a ese espacio. Cada movimiento te permite hacer sitio para más losetas de hombre o mujer sin tener que usar la acción de "Expandir". Recuerda: *no puedes mover chozas que ya estén en el tablero central.*

Ejemplo de diferentes acciones de "ayudante":

Ben ha puesto un dado con un 6 en la loseta de acción de "Ayudante". Coge una madera (-2), tatúa un hombre (-1) y recoge conchas con una mujer (-1). Con sus dos últimos puntos avanza su ficha de puntos de victoria dos espacios.

O: Ben podría haber elegido robar una Carta de Dios (-2), una ofrenda (-2) y un material de construcción a su elección (-2).

O: Ben podría haber movido hacia abajo 6 losetas de hombre/mujer.

O: ... haber cogido dos Cartas de Dios y dos puntos de victoria... etc, etc.



Cartas de Dios:
Coge 1 carta por cada 2 puntos

Materiales de construcción:
coge 1 material de construcción (y colócalo en un espacio ceremonial del mismo tipo) por cada 2 puntos.

Mover choza:
mueve 1 choza al espacio 12 por cada 2 puntos

➡ **Acción "Templo"**

Toma un sacerdote de tu reserva y añádelo al templo del tablero central. El resultado del dado indica el espacio *más alto* en el que puedes colocarlo (en los espacios de valor inferior al del dado *siempre* puedes). Si ya hubiera un sacerdote en este espacio, muévelo en la dirección que indican las flechas. Esto puede provocar que se muevan más sacerdotes, hasta que se llegue a un espacio vacío o el último de la fila se salga del último espacio y vuelva a la reserva del jugador de su color.

Cada sacerdote recién colocado concede *inmediatamente* un Bono de Fuego de un solo uso (ver más adelante). Además, todos los sacerdotes en el templo dan puntos de victoria al final de la ronda. *Más detalles en la sección de la "Fase C".*



¡Recuerda!

➡ **Acción "Construir"**

Construye una de tus losetas de edificio aún sin construir. El dado indica el valor *más alto* que puede tener la loseta a construir (las de valores inferiores al del dado *siempre* se pueden construir). Quita materiales de construcción de dos espacios de ceremonia adyacentes vertical u horizontalmente en tu tablero, devolviéndolos a la reserva general. Coloca ahora la loseta de edificio (con el lado del dado *boca abajo*) sobre esos dos espacios. Dependiendo de la ronda actual, obtienes 10, 7 ó 4 puntos de victoria por realizar esta acción. Estos puntos se pueden ver en el tablero central, sobre los espacios de las losetas de joyería. También recibes un Bono de Fuego de un solo uso (ver página siguiente).



¡Recuerda!

Acción "Templo":
Coloca un sacerdote en el espacio correspondiente del espacio del templo en el tablero central (quizá haya



que mover a otros sacerdotes que ya estaban). **Recibe un Bono de Fuego inmediatamente.** Los Sacerdotes otorgan puntos de victoria al final de cada ronda.

Acción "Construir":
quita de tu tablero dos materiales de construcción adyacentes.



Coloca el edificio en su lugar. Gana inmediatamente puntos de victoria y un Bono de Fuego.

Si no tienes dos materiales de construcción adyacentes en tu espacio de ceremonias, no puedes realizar esta acción. Ni los materiales de construcción ni las losetas de edificio se pueden cambiar de sitio una vez colocados en el tablero personal.

Si construyes de manera que te queden espacios sueltos vacíos al final de la partida, no podrás completar los espacios de ceremonia (ver página 9: Puntuación Final).

El Bono de Fuego



Cuando recibas este bono (ya sea por añadir un sacerdote al templo o por poner losetas de edificio en los espacios ceremoniales) inmediatamente eliges una carta de Dios o una Ofrenda y avanzas un espacio en el track de estatus o coges una concha. Para más detalle, consulta la sección de la acción "Ayudante".

Ejemplo: Cleo coloca un sacerdote. Por su Bono de Fuego elige tomar inmediatamente una carta de dios (en vez de una ofrenda) y una concha (en vez de avanzar en el track de estatus). No puede coger dos ofrendas, ni una carta de ofrenda y una carta de dios.

Acción "Pescar"

Gana 2 puntos de victoria por cada dado (sin importar su valor) que coloques en el espacio de la acción "pescar" en la esquina superior izquierda del tablero. ¡Importante! cuando uses la acción de "pescar", la regla de colocar solamente dados de valor inferior a los ya existentes en esa acción no se aplica. En otras palabras, puedes colocar aquí cualquier dado y ganar dos puntos de victoria.

Fase B: usar acciones de hombres y mujeres

En orden de turno, los jugadores pueden usar una de sus losetas de hombre y una de sus losetas de mujer. Cada jugador los usa en el orden que quiera.

Las acciones disponibles dependen de los símbolos que haya a la derecha de cada loseta. Si tienes varias losetas de mujer iguales, puedes usar todas a la vez para una única acción más efectiva (no puedes usarlas para acciones múltiples por separado). Ocurre lo mismo con las losetas de hombre, pero nunca puedes usar losetas de hombre y mujer juntas. No importa en qué espacios de tu tablero personal estén las losetas, ni importa tampoco si las has desplazado hacia abajo o no. Usarlas en esta fase no las mueve; ni se desplazan en el tablero ni se descartan.

Ejemplo: Don suma el valor de sus dos losetas de hombre con el icono de explorador (uno está tatuado, el otro no) para expandirse a través de un camino terrestre de valor 4 o menos. No puede usarlos para expandirse por dos caminos de valor 2 o menos. Si tuviera una exploradora femenina, podría usarla para expandirse otra vez, independientemente de los hombres, pero no está obligado a hacerlo.

Acciones individuales de hombres y mujeres.

(Consulta también el resumen en los tableros personales)

Vía terrestre: expándete como si hubieras usado un dado de valor 2 en la loseta de "camino terrestre".

(Si tienes dos hombres o mujeres idénticos, puedes expandirte por un camino de valor 4 o menos, si tienes tres, puedes usar cualquier camino)

Vía marítima: expándete igual que se ha explicado arriba, pero por una vía marítima.

Mujer: toma una mujer del tablero central como si hubieras usado un dado de valor 3 en la acción "mujer" (O, si tienes dos hombres o mujeres con esta habilidad, como si hubieras usado un dado con valor 6. ¡Un tercer hombre o mujer con esta habilidad no tiene efecto!)

Hombre: toma una loseta de hombre tal y como se ha descrito arriba.

Construir: construye uno de tus edificios como si hubieras puesto un dado de valor 3 en la loseta de acción "construir" (O, si tienes dos hombres o mujeres con esta habilidad, como si hubieras puesto un dado de valor 6. ¡Un tercer hombre o mujer con esta habilidad no tiene efecto!)

Bono de Fuego:
1 carta de Dios o 1 Ofrenda y 1 Estatus o 1 Concha

Acción "pescar":
Gana 2 puntos de victoria por cada dado que pongas en esta acción.



FASE B

En orden de turno, cada jugador puede usar uno de sus hombres y una de sus mujeres.

Si tienes varios hombres o mujeres idénticos (esto es, con la misma habilidad) puedes combinarlos para hacer una acción más efectiva (no puedes combinar hombres y mujeres)



Usa un camino terrestre de valor máximo 2 (4/6)



Usa una vía marítima de valor máximo 2 (4/6)



Coge una loseta de mujer de valor 1-3 (1-6)



Coge una loseta de hombre de valor 1-3 (1-6)



Construye una loseta construcción de valor 1-3 (1-6)

Materiales de Construcción: coge un material de construcción de tu elección de la reserva y ponlo en el lugar correspondiente del espacio ceremonial de tu tablero.
(O toma 2, o incluso 3 materiales. Nota: deben ser de tipos diferentes.)

Mover choza: mueve una de tus chozas al duodécimo espacio de tu tablero. (O mueve 2, o incluso 3 chozas.)

Puntos de victoria: avanza tu ficha de puntos de victoria dos espacios.
(O 4, o incluso 6 espacios.)

Carta de Dios: coge una Carta de Dios. (O coge 2, o incluso 3.)

Ofrenda: coge una ofrenda de la reserva. (O coge 2, o incluso 3.)

Estatus: Avanza tu ficha en el track de estatus un espacio.
(O avanza 2, o incluso 3 espacios.)

Concha: Coge una concha de la reserva. (O 2, o incluso 3.)



Coge 1 (2/3) materiales de construcción



Mueve 1 (2/3) chozas al 12º espacio



Gana 2 (4/6) puntos de victoria



Coge 1 (2/3) cartas de Dios



Coge 1 (2/3) ofrendas



Avanza 1 (2/3) espacios en el track de estatus



Coge 1 (2/3) conchas

Fase C: Evaluar la mitad derecha del tablero

Actualiza siempre el track de estatus en primer lugar, seguido del templo, después las losetas de joyería y finalmente las losetas de tarea.

1.) Track de estatus

Cada jugador gana tantos puntos de victoria como los que indique el espacio bajo el que se encuentra su ficha de estatus, que será de 0 a 15 puntos. Tras esto, devuelve las fichas de los jugadores al espacio bajo el número 0, asegurándote de que el jugador que menos había avanzado esté debajo del montón de fichas y el que avanzó más esté encima. Para terminar, redistribuye las losetas de orden de turno: el jugador que esté en lo alto del montón recibe la loseta #1 y será el jugador inicial, etc.

2.) Templo

Los jugadores consiguen puntos de victoria por los sacerdotes que tengan en el templo. En las dos primeras rondas cada sacerdote otorga 1 punto. En las dos siguientes, cada sacerdote da 2 y en las dos rondas finales cada sacerdote da 3 puntos (tal y como se indica debajo del templo). Tras esto, el jugador que tenga más sacerdotes en el templo recibe la loseta de dios que esté en lo alto de la pila y la añade a su tablero. En caso de empate en número de sacerdotes, la loseta irá al jugador que tenga un sacerdote más a la izquierda.
Si no hubiera sacerdotes en el templo, la loseta de dios no la gana nadie y es eliminada del juego.

3.) Losetas de joyería

En el orden de turno que se acaba de establecer, los jugadores pueden decidir comprar una loseta de joyería de la columna correspondiente a la ronda actual, pagando por ella tantas conchas como indique la loseta. Estas conchas se devuelven a la reserva. Coloca las losetas de joyería boca abajo en el espacio apropiado de tu tablero personal. Al final de la partida te darán puntos de victoria. Consulta la próxima página: Puntuación Final.

Si no puedes o no quieres comprar una loseta de joyería, el turno de compra pasa al siguiente jugador. Todas las losetas de joyería de la ronda actual que no se compren se descartan y se eliminan del juego.
Las seis columnas sirven para saber en qué ronda de la partida estás y cuántos puntos de victoria otorgan las losetas de edificios o los sacerdotes.

FASE C

1.) Track de status

Cada jugador gana tantos puntos como indique la localización de su ficha de status (0-15).

Devuelve las fichas al espacio bajo el 0 (formando una pila). Reasigna las losetas de orden de turno.

2.) Templo

Cada sacerdote otorga:

1 puntos de victoria (rondas 1 y 2)
2 puntos de victoria (rondas 3 y 4)
3 puntos de victoria (rondas 5 y 6)

Entrega la Loseta de Dios superior al jugador con más sacerdotes (en caso de empate, al jugador con el sacerdote más a la izquierda).

3.) Losetas de joyería

Cada jugador puede comprar 1 loseta de joyería de la columna correspondiente a la ronda actual.

Los puntos de victoria de estas losetas se consiguen al final de la partida

4.) Losetas de tarea

En el orden de turno que se acaba de definir, los jugadores pueden completar una de sus tres losetas de tarea. Si el jugador puede completar la tarea sin ayuda, gana 6 puntos de victoria. Si necesita la ayuda del Dios amarillo para ello, (consulta la página 11), obtendrá tan solo 4 puntos. Una vez completada la tarea, la loseta se coloca boca abajo en el espacio de su tablero personal que tiene una marca de verificación verde, donde se quedará hasta el final de la partida.

Si el jugador no puede completar ninguna de sus tareas, *debe* elegir una de ellas y eliminarla del juego, devolviéndola a la caja. No gana puntos por esto.

Para terminar, en orden de turno, cada jugador elige una loseta de tarea de las que se encuentran en el tablero central y la coloca en el espacio que acaba de dejar vacío en su tablero personal (*Importante: esto también se hace en la última ronda*).

La **ronda** termina con esto. Prepara la ronda siguiente devolviendo a la caja del juego las dos losetas de tarea que no eligió nadie y cualquier loseta de hombre o mujer que queden en el tablero. Añade ahora seis nuevas losetas de hombre y de mujer y tantas losetas de tarea como el número de jugadores más dos.

Cada jugador coge sus dados, que estarán en este momento sobre las losetas de acción, y puede comenzar la siguiente ronda...

FIN DE LA PARTIDA

La partida termina tras la ronda 6. Cada jugador puede completar ahora sus tres losetas de tarea. Esto se hace de la misma manera que al final de cada una de las rondas anteriores.

Puntuación Final: (consulta también el resumen que se encuentra en la parte inferior izquierda del tablero de jugador); Los jugadores reciben:

- 2 puntos de victoria por cada loseta de Dios sin usar;
- 1-6 puntos de victoria por cada loseta de pescado adyacente a un espacio de construcción que tenga una choza de su color;
- 1-9 puntos de victoria por cada loseta de joyería

Además, cada jugador obtendrá 6 Puntos de Victoria por:

- haber completado 9 losetas de tarea
- tener 6 losetas de joyería
- haber rellenado los doce espacios de ceremonia (sin importar si los ha rellenado con materiales de construcción o con edificios);
- haber construido los 6 edificios;
- haber puesto chozas en las 12 regiones;
- tener los 12 espacios de hombre/mujer de su tablero ocupados con losetas de hombre o mujer.

Los materiales de construcción, conchas, ofrendas y cartas de dios sobrantes no dan ningún punto de victoria.

El jugador con más puntos de victoria es el ganador. En caso de empate, el ganador es que vaya antes en el orden de turno decidido en la fase C de la última ronda.

4.) Losetas de tarea

Cada jugador debe completar una loseta por turno:

- 6 puntos si la completa
- 4 puntos si la completa con ayuda del dios amarillo
- 0 puntos si no la completa

En orden de turno, cada jugador toma una nueva loseta de tarea del tablero central (esto también se hace al final de la sexta ronda)

Nueva ronda:

- añade 6 nuevas losetas de hombres y mujeres
- añade de 4 a 6 losetas de tarea
- devuelve a cada jugador sus 3 dados

FIN DE LA PARTIDA

Al acabar la partida, cada jugador puede completar las 3 tareas que quedan en su tablero personal (6, 4 ó 0 puntos cada una)

Puntuación final:

- Por loseta de dios: 2 puntos
- Por loseta de pescado: 2 puntos
- Por loseta de joyería: 1-9 puntos

6 puntos adicionales por:

- completar 9 tareas
- comprar 6 losetas de joyería
- tener todos los espacios de ceremonia rellenos
- tener todos los edificios construidos
- tener chozas en las 12 regiones
- tener 12 losetas de hombre o mujer

El jugador con más puntos de victoria gana la partida.

Los Dioses

Para jugar una carta de Dios, debes entregar una ofrenda. Si no tienes ninguna ofrenda no puedes jugar ninguna carta de Dios. Pon las cartas de Dios usadas boca arriba formando un mazo de descartes junto al mazo de robo, y las losetas de ofrenda usadas devuélvelas a la reserva general. Si se acabara el mazo de robo, baraja el mazo de descartes para formar un nuevo mazo de robo.

¡Importante! Puedes usar dos cartas de Dios del mismo color pagando una sola ofrenda para utilizar la habilidad del Dios del color que desees.



Dios Azul - Si juegas una carta del Dios Azul (*solo se puede hacer en la fase A*), puedes poner un dado en una loseta de acción aunque sea de valor igual o superior al dado de menor valor que esté sobre esa loseta.

Nota: debes usar una carta de Dios Azul por dado. Así, si alguien quiere usar un dado de valor igual o mayor en la misma ronda, deberá también usar una carta de Dios Azul. Se pueden jugar también cartas de Dios Rojo o Blanco consecutivamente.

Dios Blanco - Si juegas un Dios Blanco (*posible solamente en la fase A*) puedes añadir un dado a una loseta de acción como si su valor fuera 6. No cambies el dado para que muestre el 6, ¡se quedará con el valor que tuviera!

Dios Rojo - Puedes jugar un dios Rojo (*en las fases A o B*) cuando te expandes, es decir, cuando colocas una choza en el espacio de construcción de una nueva región. El dios Rojo te permite puntuar la loseta de pescado adyacente a esa nueva región, es decir, obtienes una cantidad de puntos de victoria igual al valor de dicha loseta de pescado.

¡Importante! La loseta de pescado permanece en su lugar, de manera que está disponible para que puntúen también los demás jugadores.

Nota: no se puede jugar más de una carta de dios rojo por región, por tanto solo puedes puntuar una vez cada loseta de pescado.

Ejemplo: Anna juega un Dios Azul (y entrega su ofrenda) para poder colocar un 3 en la loseta de acción de "vía marítima", en la que ya hay un dado con un 1. Además, juega un Dios Blanco (entregando otra ofrenda) para poder usar el 3 como si fuera un 6, lo que le permite expandirse por un camino de valor 6, y coloca una choza en una nueva región. Finalmente usa una carta de dios rojo (entregando una tercera ofrenda) para ganar 5 puntos de victoria por la loseta de pescado adyacente a la recién colocada choza.

Dios Verde - Si juegas un Dios Verde (*posible solamente en la fase B*) puedes hacer una de las dos cosas siguientes:

O bien:

Duplicar el efecto de un tipo de hombre o mujer que estás usando. Si estás usando múltiples hombres o mujeres iguales, duplica el total tras calcular el efecto combinado de las losetas (*No se pueden hacer acciones múltiples*).

Ejemplo 1: Cleo tiene dos losetas de mujer que le darán 4 puntos de victoria cuando las active juntas. Usando el Dios Verde, duplicará esta cantidad y obtendrá 8 puntos.

Ejemplo 2: Ben puede construir una loseta de edificio de valor 3. Usando una carta de Dios Verde puede construir un edificio de valor 4, 5 ó 6 (pero no un segundo edificio de valor 3).

O: Activar una segunda loseta de hombre/mujer diferente a otra ya activada

Ejemplo: Don utiliza sus dos losetas de mujer idénticas para expandirse por tierra con un valor máximo de 4. Entonces utiliza una loseta de hombre que le permite coger una carta de Dios. Coge una carta de Dios Verde que utiliza inmediatamente (después de pagar la ofrenda correspondiente). Decide entonces activar otra loseta de mujer diferente, y escoge una que le permite coger una loseta de hombre del tablero central.

LOS DIOSSES

Se pueden usar en diferentes fases. Usar una carta de Dios cuesta una ofrenda.

Puedes jugar dos cartas de Dios iguales para usar una acción de Dios a tu elección.



El dado colocado en una acción puede ser igual o mayor que el menor que ya estuviera en esa loseta de acción



El valor de un dado colocado en una loseta de acción se considera 6, pero no se cambia a 6.



Puntúa inmediatamente la loseta de pescado de la región donde acabes de expandirte.



Duplica el efecto de una acción de hombre o mujer, o gana una acción de hombre o mujer adicional. Puedes jugar **como máximo** una carta verde en la fase B y usarla para duplicar el efecto de una acción o para tener una acción adicional.



Dios amarillo - Si juegas un Dios Amarillo (posible solamente en la fase C), puedes cambiar uno de los requisitos de una loseta de tarea.

Ejemplo: Si, por ejemplo, una loseta de tarea requiere 3 de madera, puedes usar el Dios Amarillo para que solo requiera 2. O, si el requisito es tener chozas en 9 regiones, puedes usar al dios amarillo para que el requisito sea tener chozas en 8 regiones.

Usar el Dios Amarillo para completar una tarea supone ganar 4 puntos de victoria en vez de 6.

Nota: Al final de la partida, cuando los jugadores completan las tres tareas que les quedan, pueden usar una carta de Dios Amarillo por loseta. Deberás pagar una ofrenda por cada una de ellas.

Loseta de Dios: las losetas de Dios pueden usarse como si fueran cartas de Dios a tu elección. Tras utilizarlas se devuelven a la caja. No hay que pagar una ofrenda para usar losetas de Dios.



Reduce el requisito de una loseta de tarea

Usar un dios amarillo hace que la loseta de tarea otorgue 4 puntos en vez de 6



Las losetas de Dios se pueden usar como cualquier Dios, pero no hay que pagar ofrenda por ello

Partida con dos o tres jugadores

Se colocan menos losetas de acción, así que algunas acciones están combinadas:

En una partida a 2 jugadores además de "construir", "templo" y "ayudante", estarán las losetas *combinadas* de "hombre/mujer" y "vía terrestre/marítima". Usa las losetas de "mujer" y "vía terrestre" boca abajo y devuelve las de "hombre" y "vía marítima" a la caja. Los jugadores tienen, así, cinco acciones disponibles.

En una partida a 3 jugadores además de "construir", "templo", "ayudante", "hombre" y "mujer", estará la loseta *combinada* de "vía terrestre marítima". Usa la loseta de "vía terrestre" boca abajo y devuelve a la caja la de "vía marítima". Así, habrá un total de seis acciones disponibles. Las reglas para colocar los dados siguen siendo las mismas que en una partida a 4 jugadores. Siempre hay que colocar dados de valor inferior (excepción: el Dios Azul) y al elegir una loseta de acción doble hay que escoger una de entre las dos acciones disponibles.

Ejemplo: Don coloca un dado de valor 3 en una loseta de "hombre/mujer" y coge una loseta de mujer. Los demás jugadores deberán colocar dados de valor 2 ó 1, pero pueden elegir coger una loseta de hombre en vez de una de mujer. Ocurre igual con la loseta combinada de "vía terrestre/marítima".

PARTIDAS A 2 Ó 3 JUGADORES

Usa solamente 5 ó 6 losetas de acción



Todas las demás reglas del juego se aplican igual que a 4 jugadores



UNA TRADUCCIÓN DE ELOY MUÑOZ "ILÓGICO"
TEXTO MAQUETADO Y REVISADO POR JGGARRIDO.

If you have questions or comments about this game, please call or write to us at:

alea | Postfach 1150 | 83233 Bernau

Fon: 08051 - 970720 | Fax: 08051 - 970722

E-Mail: info@aleaspiele.de | www.aleaspiele.de

© 2012 Stefan Feld

© 2013 Ravensburger Spielverlag



LAS LOSETAS DE TAREA

Los ejemplos a continuación ilustran todas las losetas de tarea del juego, comenzando con las 7 losetas iniciales (las que tienen el reverso verde claro con una cigüeña dibujada) y seguidas por las 53 restantes (con el reverso verde oscuro y un dibujo de un loro). En general, *todas* las losetas de tarea indican un requisito *mínimo*, no un número exacto. Siempre cumples el requisito aunque tengas más de lo que indica la loseta, no si tienes menos. **Nota:** nunca debes entregar nada para completar una loseta de tarea. Basta con mostrar que lo tienes.

Una tarea se considera "completada" cuando...

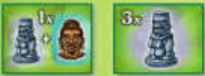
1x ... tienes una loseta de hombre y otra de mujer en tu tablero.



1x ... tienes una loseta de mujer en tu tablero y un sacerdote en el templo



1x **3x** Similar: "una loseta de hombre en tu tablero y un sacerdote en el templo", o "tres sacerdotes en el templo".



1x ... tienes una loseta de mujer y otra de joya en tu tablero.



1x Similar: "una loseta de hombre en tu tablero y la loseta de orden de turno #1".



3x ... tienes una choza en tres regiones cualesquiera.



3x Similar: "tienes chozas en 9 regiones cualesquiera" o "al menos una choza en cada una de las cinco islas".



3x ... puedes mostrar tres cartas de Dios del mismo color. Similar: "dos cartas de Dios de un color específico" (5 en total, 1 por color) o "cuatro cartas de Dios de colores diferentes".



Importante: las cartas de Dios requeridas por las losetas de tarea no pueden ser sustituidas por losetas de Dios, ni por dos cartas del mismo color.

3x ... tienes 3 losetas de hombre diferentes en tu tablero.



3x Similar: "tres losetas de mujer diferentes" o "tres tipos diferentes de joya".

4x ... tienes cuatro losetas de hombre cualesquiera en tu tablero.



Similar: "cualesquiera cuatro losetas de mujer" o "cuatro losetas cualquiera de joya" o "cuatro edificios cualquiera construidos".

2x ... tienes dos losetas de joya que sean collar. (Hay un total de 6, 1 por cada tipo de joya.)



Similar: "dos losetas de dios", "cuatro ofrendas" o "cinco conchas" ...



3x ... tienes 3 piedras en tu zona ceremonial o junto a tu tablero. (Hay un total de 3, 1 por tipo de material de construcción)



3x Similar: "cinco materiales de construcción cualesquiera"



3x ... tienes una choza en cada una de las tres zonas montañosas (no necesariamente en el espacio de construcción de la región). (Hay un total de 8, 1 por tipo de región y 1 por tipo de loseta de pescado.)



4x ... tienes cuatro chozas en el 12º espacio de tu tablero.



3x ... tienes tres losetas de hombre cualesquiera desplazadas hacia abajo en tu tablero.



Similar: "tres losetas de mujer cualesquiera desplazadas hacia abajo en tu tablero" o "cinco losetas de persona cualesquiera movidas hacia abajo".



2x ... tienes dos losetas de los tipos de persona (mujeres u hombres) que aparecen en la loseta. (Hay un total de 12, 1 por tipo de persona)

