



HORUS™

Un juego para 2-4 jugadores, por H. Jean Vanaise.
©2008 de Mayfair Games Inc, y H. Jean Vanaise.

Las aguas del Nilo fluyen lentamente, cruzando sin cesar los fértiles campos y los templos resplandecientes, como han hecho siempre. El Nilo no parece darse cuenta de la terrible lucha que se desarrolla a su alrededor. Hombres poderosos están enfrentados entre sí, intentando hacerse con el control del gran valle en el que está asentado el río, para reclamar así su derecho a reinar sobre todo Egipto. Para lograrlo, cada facción trata de expandir su influencia por las zonas más prósperas y valiosas del valle, a la vez que intenta frustrar el crecimiento de las facciones oponentes. ¿Serás tú quien consiga hacerse con el favor de los dioses y reine de forma suprema sobre el Gran Reino de Egipto?

OBJETIVO DEL JUEGO

Durante el juego, tú y tus oponentes colocáis piezas de juego con las que vais creando el sagrado reino de Kemet (antiguo Egipto). El Nilo se expande usando piezas de río azules, mientras que las regiones adyacentes al río se crean usando piezas de territorio verdes, rojas, negras y marrones. Estas piezas de territorio forman regiones. El jugador que más influencia tiene en una región, es quien la controla. El número de piezas que forman cada región determina su valor.

Cuando se han agotado 2 tipos de piezas, la partida finaliza y el jugador que tenga las regiones más valiosas es proclamado vencedor.

COMPONENTES DEL JUEGO

Además de este reglamento, *Horus* incluye los siguientes componentes:

- 120 piezas de juego (80 piezas de territorio y 40 piezas especiales);
- 80 marcadores de Influencia (20 de cada uno de los cuatro colores);
- 56 cartas de acción;
- 1 bolsa de tela.

DESPLIEGUE DEL JUEGO

A diferencia de muchos otros juegos, *Horus* no necesita de un tablero que se despliegue antes de empezar a jugar. En lugar de eso, los jugadores irán construyendo el tablero (también llamado "Reino") durante la partida, mediante la colocación de las piezas de juego.

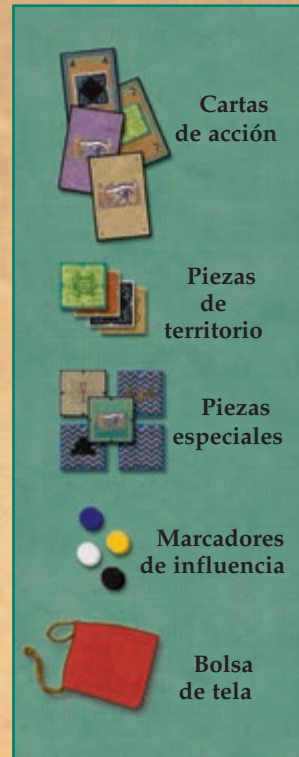
Antes de empezar la partida, hay que separar las piezas en montones ordenados según el símbolo que tengan en su reverso: el Templo de *Horus*, así como todas las otras piezas "aleatorias" con reverso dorado y el símbolo de un escarabajo rojizo, se colocan mezcladas dentro de la bolsa de tela. Las piezas de "selección" con el reverso púrpura y el símbolo de un escarabajo verde se colocan ordenadas por tipos, en cuatro pilas boca arriba junto a la zona de juego. Junto a ellas se coloca una quinta pila formada por las piezas de Río/Necrópolis. Estas cinco pilas se llamarán a partir de ahora las "pilas de reserva".



A continuación, la pieza de "Nacimiento del Río", que tiene el reverso plateado y el símbolo de la pirámide negra escalonada, se coloca boca arriba en el centro de la zona de juego. Las dos piezas de "Final del Río", que tienen una barcaza dorada, se colocan a cada lado del Nacimiento del Río tal como muestra el diagrama de la izquierda.

Cada jugador elige un color y toma los 20 marcadores de Influencia de dicho color.

Cada jugador toma también 1 carta de "Transporte Fluvial" con el reverso púrpura.



Finalmente, se barajan juntas todas las cartas de acción con el reverso dorado y se reparten 5 a cada jugador (te recomendamos que intentes mantener tu mano de cartas oculta a los demás jugadores durante la partida). El resto del mazo de cartas de acción se coloca boca abajo a un lado de la zona de juego.

El jugador más joven empieza la partida.

SECUENCIA DE JUEGO

Una vez que el primer jugador ha completado su turno, el juego sigue en el sentido de las agujas del reloj, y los jugadores van llevando a cabo turnos por este orden hasta que la partida finaliza. Durante tu turno, puedes llevar a cabo hasta 4 pasos en el orden que se muestra en el diagrama de la derecha.

Explorar el Reino

Primero, roba 1 pieza aleatoria de la bolsa de tela, y colócala adyacente a una o más piezas que ya formen parte del reino (es decir, que ya estén en juego).

Expandir tu Influencia

En segundo lugar, juega una carta de acción de tu mano. En tercer lugar, dependiendo de la carta que hayas jugado, toma una pieza de las que hay boca arriba en una de las pilas de reserva, y colócala adyacente a una o más piezas de una región. Y en cuarto lugar, si es posible, coloca un marcador de Influencia en una región cuyo tamaño se corresponda con el número que muestra la carta de acción que has jugado.

PIEZAS DE JUEGO

El reino se compone de piezas que forman regiones. Hay 4 tipos de piezas que pueden formar una región:

- **Desiertos (piezas marrones):** estas tierras salvajes y áridas están llenas de misterio, y protegen al reino de las invasiones.



Desierto



Colina



Cultivo



Pantano

- **Colinas (piezas rojas):** aquí los egipcios crean suntuosos monumentos y tumbas en las que enterrar a sus reyes, acompañados de sus familias reales y hasta de sus sirvientes.
- **Cultivos (piezas negras):** bañadas por las crecidas del río Nilo, las fértiles tierras negras de Kemet acogen múltiples ciudades y asentamientos.
- **Pantanos (piezas verdes):** estas tierras rebosantes de fauna y flora ofrecen alimentos, juncos para la construcción y papiros.

El reino contiene asimismo 3 tipos de piezas especiales: piezas de Río, piezas de Necrópolis, y el Templo de Horus.

Quando juegas una pieza, la añades al reino. Cada nueva pieza que coloques debe tocarse **al menos** con otra pieza que ya esté en juego. Todas las piezas vienen señaladas por cuatro hendiduras en su mitad, para ayudarte a que las coloques correctamente. Puedes colocar una pieza de manera que quede ali-

neada por completo con uno de los lados de la pieza adyacente, o bien de manera que una de sus esquinas conecte con una de las hendiduras de la pieza adyacente.

Ejemplo 1 (consulta el diagrama de la página siguiente): la pieza de Colina "A" ha sido colocada de manera que quede alineada con uno de los lados de la pieza de Río "B". La pieza de Pantano "C" ha sido colocada conectando con una de las hendiduras de la pieza de Pantano "D". La pieza de Cultivos "E" ha sido colocada de forma incorrecta, ya que no está ni bien alineada con la pieza de Desierto "F" ni bien conectada a su hendidura. La pieza de Desierto "G" también ha sido colocada incorrectamente, ya que se encuentra en ángulo con las otras piezas.

Dado que las piezas pueden ser colocadas parcial o completamente adyacentes a otras piezas, es posible ir creando zonas vacías en el reino. Esto es perfectamente legal. De hecho, el uso inteligente de estas zonas vacías puede darte una importante ventaja estratégica sobre tus oponentes.

CREAR REGIONES

Quando se coloca en juego una pieza, ésta se convierte en parte de una región. Una región es un grupo de piezas **del mismo tipo conectadas entre sí** (los símbolos en las piezas de territorio son simplemente para dar colorido al juego, ya que todas las piezas tienen el mismo valor).



1. Robar una pieza aleatoria de la bolsa y colocarla en juego



2. Jugar una carta de acción



3. Tomar una pieza de una de las pilas de reserva y colocarla en juego



4. Jugar un marcador de Influencia



Río



Necrópolis



Templo de Horus



Ejemplo 1

Ejemplo 2: la región de Colinas "A" está formada por 4 piezas. La región de Cultivos "B" contiene sólo 3 piezas, ya que la pieza de Desierto "C" la separa de la pieza de Cultivos "D". El Río ("E") nunca es parte de ninguna región. Tampoco lo son el Templo de Horus ("F") ni la Necrópolis ("G").

Al final de la partida, cada región otorgará puntos de victoria al jugador que la controle. El valor de cada región es igual al número de piezas de territorio que la forman. Así, en el ejemplo 2, la región de Colinas "A" valdría 4 puntos de victoria, mientras que la región de Cultivos "B" valdría 3 puntos. Una única pieza de territorio aislada como "C" o "D" también constituye una región en sí misma, pero evidentemente se trata de una región que vale sólo 1 punto de victoria.

Todas las regiones localizadas en **islas** (es decir, que hayan quedado aisladas en una zona rodeada de piezas de Río por todas partes) **duplican su valor en puntos de victoria**. Una isla puede ser compartida por dos o más regiones.

Las regiones no tienen límite de tamaño. Si se da el caso, una región puede incluir todas las piezas de un mismo tipo de territorio (es decir, 20). No obstante, ninguna región otorgará nunca más de 10 puntos de victoria, sin importar cual sea su tamaño (es decir, que si una región tiene más de 10 piezas de tamaño, otorgará simplemente 10 puntos de victoria).



Ejemplo 2

tante, ninguna región otorgará nunca más de 10 puntos de victoria, sin importar cual sea su tamaño (es decir, que si una región tiene más de 10 piezas de tamaño, otorgará simplemente 10 puntos de victoria).

EL RÍO NILO

Al inicio de la partida, las únicas piezas que forman el reino son la pieza de Inicio del Río, y las dos piezas de Final del Río. Durante el desarrollo del juego, los jugadores irán añadiendo más piezas al río y aumentando su tamaño (lo que en el juego se llama "explorar el Nilo"). En algunos casos, el río puede rodear por completo una región o grupo de regiones, formándose de este modo una **isla**.

A medida que añades nuevas piezas al reino, puede ser que en ocasiones ello te permita mover de sitio las piezas de Final del Río. El movimiento de estas piezas se explica con detalle en la página siguiente, pero lo que debes saber ahora es que una pieza de Final del Río nunca puede quedar completamente bloqueada por otras piezas. Siempre debe tener como mínimo un lado libre.

Ningún jugador puede controlar el río Nilo. Esto quiere decir que durante el juego no se pueden colocar marcadores de Influencia en ninguna pieza de Río.

Explorar el Río

Excepto por el "Transporte Fluvial" (ver página 7) no hay cartas de acción que muestren imágenes de piezas de Río. Por lo tanto, tu único modo de expandir el río es sacar una pieza de Río de la bolsa de tela durante la fase de Exploración (paso 1) de tu turno. Cuando sacas una pieza de Río de la bolsa, debes añadirla al río.

La nueva pieza de Río debe colocarse de manera que reemplace una de las dos piezas de Final del Río. Una vez hecho esto, debes recolocar la pieza de Final del Río en cualquier lugar adyacente a la pieza de Río que acabas de jugar.

Como de costumbre, la pieza de Final del Río puede recolocarse de manera que quede alineada por completo con uno de los lados de la pieza de Río adyacente, o bien de manera que una de sus esquinas conecte con una de las hendiduras de la pieza de Río adyacente.

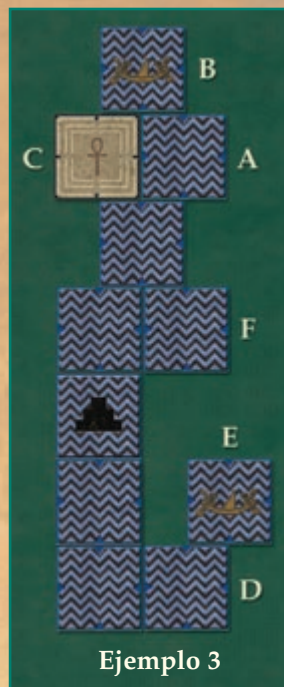
Tras poner en juego la pieza de Río aleatoria y recolocar la pieza de Final del Río, debes colocar en juego una **segunda pieza de Río**, sólo que en vez de sacarla de la bolsa de tela, la tomarás de una de las pilas de reserva. Para poner en juego esta segunda pieza de Río, tienes dos opciones:

- **Río:** puedes colocar la segunda pieza en cualquier punto a lo largo del río. Si eliges colocarla de nuevo reemplazando a una pieza de Final del Río, a continuación podrás recolocar dicha pieza de Final del Río en **cualquier espacio adyacente a cualquier pieza de Río**.
- **Necrópolis:** el reverso de cada pieza de Río muestra una "Necrópolis" (ciudad de los muertos) de color gris. Puedes elegir dar la vuelta a la pieza y colocarla en juego como una pieza de Necrópolis, en



lugar de colocarla como una pieza de Río. Las piezas de Necrópolis se juegan como piezas normales de territorio (no de Río), excepto que las Necrópolis **nunca** se consideran parte de ninguna región (ni siquiera si están adyacentes a otras piezas de Necrópolis), y ningún jugador puede nunca colocar un marcador de Influencia en una pieza gris de Necrópolis. A diferencia del Templo de *Horus* (ver más abajo), una Necrópolis no añade puntos de victoria adicionales a las regiones que tiene adyacentes.

Ejemplo 3: Perico toma de la bolsa una pieza aleatoria de Río (A), y decide reemplazar con ella la pieza superior de Final del Río (B), recolocándola más arriba y a la izquierda de donde estaba. A continuación toma una pieza de Río de una de las pilas de reserva, y la juega como Necrópolis (C). Más tarde, Marta saca de la bolsa una pieza de Río (D), y la reemplaza por la otra pieza de Final del Río (E), que recoloca tal como muestra el diagrama. A continuación, Marta toma otra pieza de Río de una de las pilas de reserva, y la juega como pieza de Río (F). Al colocar esta segunda pieza (F), Marta podría haber elegido reemplazar uno de los Finales del Río y recolocarlos en cualquier espacio a lo largo del río Nilo (por ejemplo en el espacio F, o al lado de la pieza de Nacimiento del Río).



Ejemplo 3

Cambiar el curso del Río

Al inicio del juego, las únicas piezas que forman el reino son tres piezas especiales de Río: el Nacimiento del Río y los dos Finales del Río. Los dos Finales del Río pueden moverse de sitio tal como ya se ha explicado, pero nunca pueden quedar completamente bloqueados; siempre deben tener como mínimo una "salida libre".

Como ya se ha dicho, cuando juegas una segunda pieza de Río durante tu turno, puedes recolocar una de las dos piezas de Final del Río a cualquier espacio a lo largo del río Nilo. No obstante, no puedes colocar ninguna pieza (ni siquiera un Final del Río) de forma que bloquee otra pieza de Final del Río.

A veces los jugadores pueden crear una o más bifurcaciones adicionales en el río.

Eso significa que el río puede llegar a tener tres o más "brazos" hacia los que expandirse. Sea cual sea el caso, el río siempre seguirá teniendo dos únicas piezas de Final del Río, lo cual quiere decir que los demás brazos del río podrán ser bloqueados por completo mediante la colocación de nuevas piezas.

Ejemplo 4: el río de la imagen tiene cuatro brazos en A, B, C y D. Dos de ellos (B y D) son Finales del Río. Estas piezas pueden recolocarse durante el juego, y nunca pueden quedar completamente bloqueadas. Las piezas A y C son piezas de Río normales, lo cual quiere decir que no pueden ser recolocadas durante el juego, y que pueden quedar completamente rodeadas o bloqueadas.



Ejemplo 4

EL TEMPLO DE HORUS

El juego incluye una pieza aleatoria de color verde y dorado que es especial, ya que representa el gran Templo de *Horus*. La pieza del Templo de *Horus* siempre se coloca en la bolsa de tela antes de empezar la partida. Cuando algún jugador la saca de la bolsa, debe colocarla en juego de forma que quede adyacente al río, pero **no** adyacente a **ninguna** región. El Templo de *Horus* debe permanecer solitario junto al poderoso río Nilo. Si la pieza del Templo de *Horus* no puede ser puesta en juego de acuerdo con estas restricciones, en lugar de eso se descarta.

El Templo de *Horus* es el centro religioso del reino de Egipto. Aquel que controle las regiones que rodean el Templo ganará un enorme prestigio. Cualquier región que tenga al menos una pieza de territorio adyacente al Templo de *Horus* verá duplicado su valor normal en puntos de victoria. Aún así, el Templo de *Horus* no puede aumentar el valor de ninguna región por encima del límite normal de 10 puntos de victoria.

Ejemplo 5: Unos turnos atrás, Verónica sacó de la bolsa la pieza del Templo de *Horus* (A), y la colocó en juego adyacente a una pieza de Río (B). En ese momento no había ninguna región adyacente al Templo de *Horus*. Más tarde, Manolo colocó una pieza de Desierto (F) adyacente al Templo. Con el paso de los turnos, las regiones de Cultivos "D" y Colinas "C" crecieron hasta quedar también adyacentes al Templo. Así pues, en estos momentos la región de Cultivos "D" tiene un valor de 8 puntos de victoria (4x2), y la región de Colinas "C" tiene un valor de 10 puntos de victoria (6x2 es igual a 12, pero el valor máximo de puntos de victoria para cualquier región es de 10). El Desierto adyacente al Templo (F) vale 2 puntos de victoria (1x2), mientras que el otro Desierto (E) vale 1 punto de victoria (su valor normal) ya que no está adyacente al Templo.

Debido a que el Templo de *Horus* es un lugar sagrado, nadie puede reclamar su control. Ningún jugador puede colocar allí uno de sus marcadores de Influencia, y nunca se considera al Templo como parte de una región. Simplemente, el Templo aumenta el valor en puntos de victoria de las regiones que lo rodean.



CREAR INFLUENCIA

Tras jugar una carta de acción debes llevar a cabo **dos pasos**, que son independientes y tienen que resolverse por orden:

- Primero, **juegas la pieza** (o piezas) que muestre la carta, tomándola(s) de entre las pilas de reserva.
- Segundo, **colocas un marcador de Influencia** en una región (o lo mueves de una región a otra, en el caso especial de la carta de "Transporte Fluvial" que se explica más adelante).

Seleccionar y Jugar Piezas

Debes jugar la pieza designada por tu carta de acción según las mismas reglas que para una pieza aleatoria. Si la carta muestra la imagen de dos piezas de Río/Necrópolis, juegas 2 de dichas piezas del modo que quieras.

De nuevo hay que recordar que cualquier pieza de Río que se tome de una pila de reserva puede ser colocada en **cualquier espacio adyacente al río**. También se puede utilizar dicha pieza de Río para recolocar un Final del Río (como se ha explicado en la página 3). Si la carta de acción jugada no muestra ningún símbolo, sino un interrogante negro (?), eso significa que puedes tomar y poner en juego una pieza cualquiera de tu elección que esté disponible en cualquier pila, incluyendo una pieza de Río/Necrópolis.

Jugar Marcadores de Influencia

Debes jugar tu marcador de Influencia de acuerdo con el número (o rango de números) que aparezca en tu carta de acción. Puedes colocar el marcador de Influencia en cualquier región que tenga un tamaño (en piezas) **exactamente igual** al número indicado por la carta.

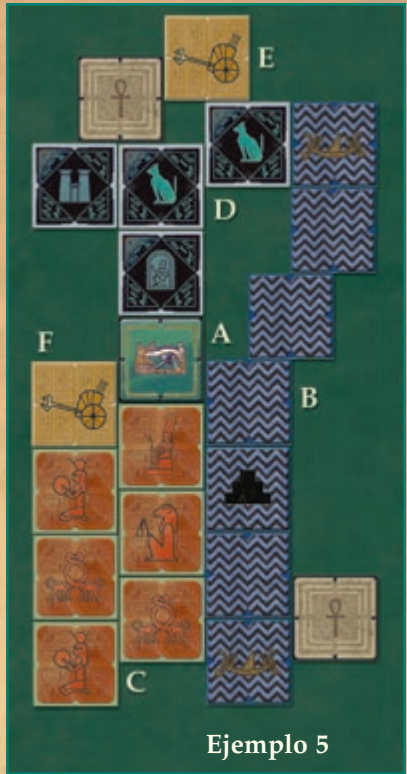
Recuerda que **jugar un marcador de Influencia es siempre una acción independiente de colocar una pieza en juego**. No estás obligado a jugar tu marcador de Influencia en la misma región en la que acabas de colocar una pieza, ni en una región que sea del mismo tipo que la indicada por tu carta de acción (aunque por supuesto, si así lo prefieres puedes perfectamente jugar tu marcador de Influencia en una región que acabes de crear o expandir).

Ejemplo 6: Ramón, el jugador negro, decide jugar una carta de "Desierto 5" (A). La carta le indica que debe llevar a cabo dos acciones en secuencia, usando una pieza de Desierto (B) y un marcador de Influencia (C). En primer lugar coloca la pieza de Desierto (B) junto a la Necrópolis; de este modo añade la séptima pieza a una región de Desierto que ya está bajo su control, gracias a que tiene allí dos marcadores de Influencia (ver la primera parte del diagrama de ejemplo). En segundo lugar, tras colocar la pieza de Desierto, juega su marcador de Influencia (C) en la región de Colinas que contiene 5 piezas (ver la segunda parte del diagrama de ejemplo, en la página 6). Ramón podría perfectamente haber elegido colocar el marcador de Influencia en la región de Cultivos, ya que también está formada por 5 piezas.

Colocar Marcadores de Influencia

Sólo puedes colocar un marcador de Influencia en una pieza de territorio que no contenga ningún otro marcador de Influencia, y que además forme parte de una región que tenga el tamaño exacto indicado por la carta de acción que has jugado (la única excepción a esta regla tiene lugar durante el primer turno de juego, como se explicará más adelante).

Teniendo en cuenta que los números de las cartas de acción siempre están dentro de un rango de 1 a 5, eso significa que sólo puedes usar las cartas para colocar marcadores de Influencia en regiones que contengan entre 1 y 5 piezas de territorio. Los dos únicos modos de colocar nuevos marcadores de Influencia en regiones de 6 o más piezas de territorio son: 1) conectar varias regiones del mismo tipo mediante la colocación de nuevas piezas de territorio (por ejemplo, unificar dos regiones de Colinas convirtiéndolas en



Ejemplo 5



Ejemplo 6
(primera parte)



Ejemplo 6
(Segunda parte)

una sola región más grande); o 2) mover un marcador de Influencia de una región a otra mediante el "Transporte Fluvial" (ver más abajo).

Cuando dos regiones quedan conectadas (convirtiéndose por tanto en una sola región), todos sus marcadores de Influencia se combinan y se recalculan para establecer de nuevo quien controla ahora la región.

Excepción del Primer Turno Para la Colocación de Marcadores de Influencia

Durante el primer turno de cada jugador, todos los números en todas las cartas de acción que se jueguen se tratarán como si fueran un "1". Esto quiere decir que cuando juegues un marcador de Influencia en tu primer turno, deberás colocarlo en una región que tenga sólo 1 pieza de tamaño. Una vez los jugadores hayan completado su primer turno, los números en todas las cartas de acción volverán a ser los normales por el resto de la partida.

Transporte Fluvial (Mover Marcadores de Influencia)

Al principio de la partida, cada jugador recibe una carta especial de Transporte Fluvial (las cartas con el reverso de color púrpura). Esta carta muestra una imagen de dos piezas de Río/Necrópolis, y en cada una de sus esquinas tiene el símbolo de una barcaza de color negro. Una vez por partida, durante tu turno, puedes jugar esta carta **en lugar de** jugar una carta normal de tu mano. Tras jugar tu carta de Transporte Fluvial, debes descartarla fuera del juego.



El Transporte Fluvial te permite llevar a cabo dos pasos, de forma similar a las demás cartas de acción. En primer lugar, juegas dos piezas de Río/Necrópolis (ver página 4). En segundo lugar, tienes la opción de mover **uno** de tus marcadores de Influencia que se encuentren en una región que se esté tocando con el río Nilo. El marcador puede ser movido desde cualquier pieza de territorio que haya en la región elegida, incluso si dicha pieza de territorio no se encuentra directamente adyacente al río Nilo. Puedes mover el marcador de Influencia a cualquier otra pieza de territorio que esté libre (o sea, que no contenga ya otro marcador de Influencia) y que se encuentre en cualquier región que también esté tocándose con el río Nilo.

FINAL DEL TURNO

Por norma general, tu turno finalizará tras haber puesto en juego (o tras haber movido) un marcador de Influencia. No obstante, también puede darse la rara situación de que no puedas colocar (o mover) ningún marcador de Influencia; en esos casos tu turno finalizará tras haber puesto en juego la pieza o piezas que te toquen ese turno.

Sea como sea, tras finalizar tu turno debes robar cartas del mazo hasta volver a tener una mano de cinco cartas de acción.

CONTROLAR UNA REGIÓN

Se considera que controlas una región cuando tienes en ella más marcadores de Influencia que ningún otro jugador. Si varios jugadores estáis empatados con el mayor número de marcadores de Influencia en una misma región, todos compartís su control. El control de las regiones sólo se tiene en cuenta a la hora de determinar los puntos de victoria. Al final de la partida, para saber tu puntuación, deberás contabilizar el valor de todas las regiones que controles.

FINAL DEL JUEGO

La partida finaliza en cuanto se han agotado **2 de las 5 pilas** de piezas de reserva (dicho de otro modo, en cuanto se han puesto en juego todas las piezas que hubiese en dos de dichas pilas). El jugador que utilice la última pieza de la segunda pila puede completar su turno, y tras esto la partida termina inmediatamente.

Nota: cuando se agota la primera de las cuatro pilas de piezas de territorio que hay en la reserva, los jugadores descartan de inmediato todas las cartas de ese color/tipo que tengan en la mano. Al principio de su siguiente turno, cada jugador roba cartas suficientes para volver a tener una mano de cinco cartas.

PUNTUACIÓN

Al final de la partida, cuenta tus puntos de victoria sumando el valor de todas tus regiones. Recibes 1 punto de victoria por cada pieza que haya en las regiones que controlas (o en las que compartas el control). Cualquier región que



esté tocándose con el Templo de *Horus*, o que forme una isla (es decir, que se encuentre dentro de una zona que ha quedado completamente embolsada por piezas de Río) duplica su valor. Una región puede duplicar su valor dos veces si cumple ambos requisitos (es decir, que en total la región cuadruplicaría su valor).

Nota: recuerda que ninguna región puede otorgar más de 10 puntos de victoria, aunque contenga más de 10 piezas de territorio y/o vea su valor duplicado o cuadruplicado.

El jugador que haya conseguido más puntos gana la partida. Los empates se quedan tal cual, así que es posible que la victoria sea compartida por dos o más jugadores.

Ejemplo 7: Alex, el jugador blanco, tiene un total de 26 puntos (6+4+3+5+8). Cecilia, la jugadora amarilla, tiene 22 (6+2+10+1+3). Chema, el jugador negro, tiene 19 (4+5+10). Gregori, el jugador azul, sólo ha conseguido 18 (6+1+3+8). Por lo tanto, Alex es el vencedor.

CRÉDITOS

Diseño del juego: H. Jean Vanaise.

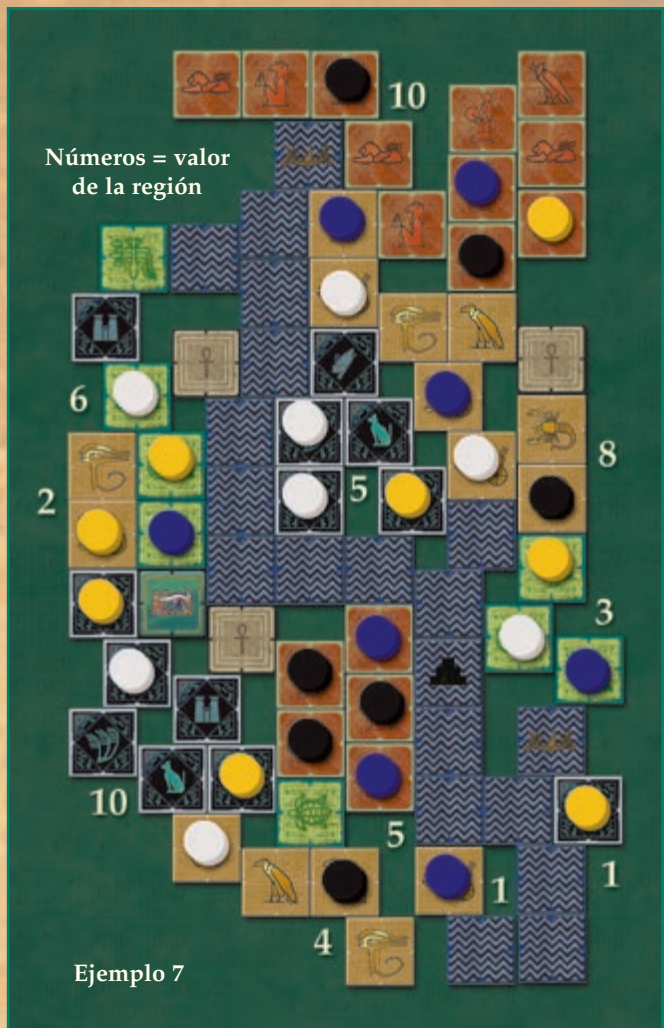
Diseño gráfico: Pete Fenlon.

Reglamento: Pete Fenlon, William Niebling, Jane Meagher.

Desarrollo de las reglas: Alex Klesen, S. Coleman Charlton, Alex Yeager, Will Niebling, Robert T. Carty, Jr., Larry Roznai.

Pruebas de juego: Chevaliers du Hainaut à Montreal (Cabal, Fred, Simon, Martin, Yves, Carlo, Daniel, Paul), Ann Arbor Crew, the Toledo Game Group, Kevin Barrett, Jane La Dame de Hainaut et damoiselle Catherine, Jocelyn, Dennis & Kevin, Michel Lalet, Laurent, Fabrice Sarelli, Mike Gray, Wyatt Gray, Ron Magin, Morgan Dontanville, Kris Burn, Yves, Jerome, Tommy, y Olivier.

Contribuciones especiales: Uli Blennemann, André Maack; Michael Bruinsma, Olivia Johnston, Larry Roznai, Guido Teuber, Nick Johnson, Luc Mertens, Jo, Rik, Dominique & Rosemary at Spiel Mit in Essen.



Devir

CRÉDITOS A LA EDICIÓN ESPAÑOLA

Traducción y adaptación del reglamento: Chema Pamundi

Maquetación y adaptación gráfica: Darío Pérez Catalán

Editado en España por Devir Iberia SL

Rbla. Catalunya 117, principal 2ª - Barcelona 08008

Tel: 93 238 98 70 • Fax: 93 415 13 42 • e-mail: spain@devir.es

Desarrollo del juego: H. Jean Vanaise & Alex Klesen.

"Horus" es una marca registrada de Mayfair Games, Inc. y H. Jean Vanais. Todos los derechos reservados.

In Memorium: With special thanks to Mr. Friedhelm Merz; without him, the games world would not be the same.

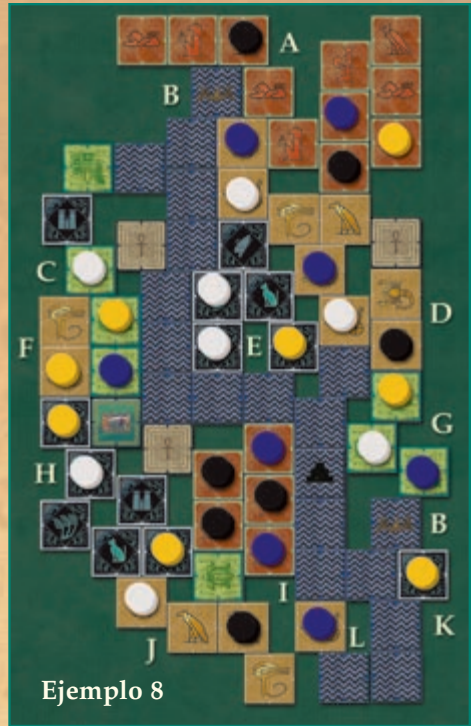
RESUMEN DE JUEGO

En *Horus*, los jugadores construyen el valle del Nilo mediante la colocación de piezas. La zona de juego se va creando a medida que la partida avanza; el río se expande colocando piezas azules, y los territorios adyacentes al río se expanden con piezas verdes (pantanos), negras (cultivos), rojas (colinas) y amarillas (desiertos). Las piezas se pueden colocar tocándose por completo con las otras piezas que tengan adyacentes, o tocándose sólo por la mitad. Las piezas de territorio de un mismo color y que estén conectadas entre sí forman regiones. Al final de la partida los jugadores reciben puntos de victoria por controlar dichas regiones con sus marcadores de Influencia.

Despliegue del juego

Coloca en el centro de la mesa las tres piezas de inicio (las que tienen el reverso plateado), de modo que la pieza de "Inicio del Río" (la que tiene el dibujo de una pirámide negra) quede situada entre las dos piezas de "Final del Río" (las que tienen el dibujo de una barcaza dorada). Coloca dentro de la bolsa de tela todas las piezas "aleatorias" (las que tienen el reverso dorado). Coloca todas las piezas "de selección" (las que tienen el reverso púrpura) en cuatro pilas boca arriba, ordenadas por tipos. Coloca junto a estas cuatro pilas una quinta pila formada por todas las piezas de Río/Necrópolis. Estas cinco pilas constituirán las "piezas de reserva".

A continuación entrega a cada jugador 1 carta de "Transporte Fluvial" (las cartas con el reverso púrpura). Mezcla el mazo de cartas de acción (las cartas con el reverso dorado) y reparte 5 a cada jugador, boca abajo. El jugador más joven empieza la partida, y el juego sigue a partir de ahí en el sentido de las agujas del reloj. Durante su primer turno, cada jugador trata los números de todas sus cartas como si fueran "1".



Ejemplo 8

Secuencia de turno

En cada uno de tus turnos debes llevar a cabo las siguientes acciones:

- **Robar y colocar una pieza:** roba una pieza aleatoria de la bolsa de tela y colócala adyacente al menos a otra pieza que ya esté en juego. Si la pieza que colocas es un río, debes jugarla sustituyendo a una de las dos piezas de Final del Río. A continuación recoloca la pieza de Final del Río, roba otra pieza de río de la reserva, y júgala donde quieras.
- **Jugar una carta y colocar otra pieza:** juega una carta de acción de tu mano, y a continuación selecciona de la reserva una pieza del tipo indicado por la carta y colócala en juego. Tras esto, pon un marcador de Influencia en una pieza vacía que esté en una región del mismo tamaño que el número de tu carta de acción. Nótese que, aunque se utiliza la misma carta de acción para determinar qué tipo de pieza puedes robar de la reserva y en qué lugar puedes poner tu marcador de Influencia, estas dos acciones no están conectadas (es decir, que no tienes por qué poner tu marcador de Influencia en la misma pieza que acabas de colocar en juego).
- **Reponer tu mano:** roba cartas de acción del mazo hasta volver a tener una mano de cinco (la carta especial de Transporte Fluvial no cuenta).

Control y valor de las regiones

El número de piezas de territorio que componen una región determina su valor. Cada pieza que forme la región vale 1 punto de victoria. Además, las regiones que se estén tocando con el Templo de Horus (la pieza aleatoria verde y dorada) duplican su valor. No obstante, ninguna región puede valer más de 10 puntos de victoria. Cada jugador se anota el valor en puntos de victoria de todas las regiones en las que tenga más marcadores de Influencia que nadie. Si en una región hay varios jugadores empatados con el mayor número de marcadores de Influencia, todos ellos se anotan los puntos por dicha región.

Ejemplo 8: la región "A" otorga al jugador negro el máximo de 10 puntos de victoria. Los Finales del Río ("B") no pueden ser bloqueados por la colocación de nuevas piezas, pero pueden ser recolocados de manera normal. Las regiones "C" y "H" se están tocando con el Templo de Horus, y por tanto duplican su valor en puntos de victoria (la región H vale el máximo de 10 puntos de victoria). Tanto el jugador azul como el blanco se anotan 8 puntos por la región "D" (el jugador negro no se lleva ningún punto por esa región). El jugador blanco se lleva 5 puntos por la región "E". La región "F" sólo otorga 2 puntos al jugador amarillo. La región "G" es compartida por tres jugadores. El jugador amarillo controla la región "H", el jugador negro controla la región "I", los jugadores blanco y negro comparten el control de la región "J", el jugador amarillo controla la región "K" (que vale sólo 1 punto), y el jugador azul controla la región "L" (que vale también 1 solo punto).

Final de la partida

La partida termina cuando un jugador completa un turno en el que ha agotado la segunda de las cinco pilas de piezas de reserva. Tras esto, cada jugador cuenta sus puntos de victoria sumando el valor de todas las regiones que controla aquellas en las que tenga más marcadores de Influencia que nadie). El ganador de la partida es el jugador (o jugadores) con más puntos de victoria (los empates se quedan como empates).