

REGLAMENTO

SONORA



DEVIR

DESCRIPCIÓN GENERAL

¡Has entrado en el desierto de Sonora, un lugar de belleza inconmensurable! Puestas de sol en tectinicolor se elevan sobre el paisaje, revelando profundos desfiladeros, afluentes de caudal escaso y antiguas casas cueva de los indios Pueblo. Sumérgete en los secretos del desierto en este delicioso y divertido juego de «impulsar y anotar», donde la astucia y la destreza se dan la mano.

En *Sonora*, los jugadores impulsan discos de madera con el dedo, sobre un tablero de juego que representa los diferentes e impresionantes paisajes de las arenas de Sonora. Cada una de las cuatro zonas ofrece un juego diferente y único, por lo que deberás afinar tu puntería para que el disco acabe en la zona deseada. Ten cuidado, pues los demás jugadores están dispuestos a chocar contra tus discos, ¡y anotarse los puntos!

PREPARACIÓN

1. Cada jugador elige un **color** y toma los **5 discos** del color correspondiente, además de una hoja de puntuación y un lápiz.
2. El jugador que haya ayudado más recientemente a un animal salvaje toma la ficha de **jugador inicial** (también puedes elegir al jugador inicial de cualquier otra manera en la que todos estéis de acuerdo).
3. Coloca el **tablero de juego** de manera que cada jugador quede frente a una **esquina distinta** (no te preocupes si los jugadores quedan distribuidos de forma desigual alrededor del tablero en partidas de 2 o 3 jugadores). Deja espacio suficiente para que el tablero pueda rotar con facilidad.
4. Rota el tablero de manera que la esquina de las **ruinas de casas cueva** apunte hacia el jugador inicial.

HOJA DE ANOTACIÓN DEL JUGADOR 1

DISCOS DEL JUGADOR 1

ESQUINA DEL JUGADOR 1

COMPONENTES

- Tablero
- 20 discos de colores, numerados del 1 al 5 de cada color
- Hojas de anotación y lápices
- Ficha de jugador inicial



ZONAS DEL DESIERTO

El tablero está dividido en **4 zonas**, correspondientes a las **4 secciones** en las que se divide tu **hoja de anotación**. Cada zona/sección de anotación está identificada con un **icono de animal** distinto.

Para más detalles sobre cada sección de anotación, consulta el apartado «Marcar secciones», en la página 5.

RUINAS DE CASAS CUEVA

Compite contra los demás jugadores para **llenar** construcciones en ruinas. Si completas una construcción antes que nadie, obtendrás la **recompensa más alta**.



ARROYOS

Traza nuevos **ramales** para llegar a casillas de puntuación y bonificaciones distantes. Cuanto más te internes, más jugosas serán las recompensas.



CAÑÓN

Ábrete camino a través del cañón, dibujando diferentes **contornos**. Los iconos en el interior de dichos contornos te otorgan bonificaciones y puntos al final de la partida.



SUELOS RESECOS

Tacha «**nodos**» adyacentes para rodear **áreas** triangulares. Los iconos rodeados te otorgan bonificaciones y puntos al final de la partida.



NOTA: los cuadritos negros (■) de tu hoja de anotación solo se utilizan en la **variante en solitario** y no tienen efecto durante las partidas convencionales.



LA PARTIDA

Sonora se juega durante una cantidad de **rondas** predeterminada. Antes de iniciar la partida, los jugadores deciden **cuántas rondas** quieren jugar según lo indicado en la tabla que se muestra a continuación.

Al final de la **última ronda**, los jugadores hacen recuento de sus puntuaciones y determinan el ganador.

Partida corta	5 rondas
Normal	6 rondas
Partida larga	7 rondas

LA FASE DE IMPULSO

Empezando por el **jugador inicial**, y en **sentido horario**, los jugadores alternan **turnos** impulsando discos hacia el tablero.

Cada jugador realiza **3 turnos** en cada ronda.

Cada jugador impulsa **2 discos** en su primer y segundo turno, y **1 disco** en su último turno.

La fase de impulso finaliza cuando **todos los jugadores** han impulsado **la totalidad de sus 5 discos**.



TU TURNO

En tu turno, debes impulsar 2 discos desde **tu esquina de lanzamiento** hacia el tablero. Puedes elegir 2 discos **cualesquiera** de los que tienes disponibles. Impúlsalos **de uno en uno** y en **cualquier orden**.

En tu **tercer turno** de la ronda, debes impulsar 1 disco de los que te queden.

IMPORTANTE: ¡no marques nada en tu hoja al final de tu turno! Los discos no se registran en la hoja hasta la fase de **anotación** (v. pág. 4).

TU ESQUINA DE LANZAMIENTO

Tu esquina de lanzamiento es aquella que se encuentra físicamente **más cerca de ti** en el tablero de juego. Puedes impulsar tus discos desde cualquier punto de la **superficie elevada** de tu esquina de lanzamiento.

Cada jugador tiene su **propia** esquina de lanzamiento, y no puede «compartir», en ningún caso, la misma esquina con otro jugador. Tu esquina de lanzamiento es la misma durante **toda la ronda**. El tablero solo se puede rotar al final de cada ronda (v. apartado «Final de ronda», en la pág. 8).



PREPARADO, APUNTA... ¡CAPIROTAZO!

Una vez impulsado un disco, este **permanece en el tablero** durante el resto de la ronda, y solo se registra en la hoja durante la **fase de anotación**.

Esto significa que, con tus lanzamientos, puedes **empujar** los discos de los oponentes hacia diferentes zonas, o **reubicar** tus propios discos. A efectos de anotación, ¡solo importa la **posición final** de cada disco, al final de la fase de impulso!

¡DIANA!

Después de impulsar un disco, si **cualquier disco** de jugador se encuentra en el interior del **hoyo** del centro del tablero, su propietario lo **retira** inmediatamente del tablero y lo coloca en su hoja, en una sección de anotación **a su elección**. Durante la fase de anotación, ese jugador trata ese disco como si hubiera caído en la **sección** que ha elegido.



NOTA: para considerarse una diana, el disco debe caer por completo **dentro** del hoyo. Si un disco se queda «colgando» sobre el hoyo, permanece en el tablero y se anota de la forma habitual.

REGLAS DE IMPULSO ADICIONALES

- Al impulsar un disco, este debe reposar **por completo** en la superficie elevada de tu esquina de lanzamiento; no puede estar «colgando» sobre el borde.
- Si no impulsas el disco **lo bastante fuerte** como para que abandone la esquina de lanzamiento, debes volver a prepararlo e impulsarlo de nuevo.
- Si impulsas tu disco **fuera del tablero**, tu disco queda descalificado y no se anotará en esta ronda. Ten en cuenta que todavía puedes seguir usando una bonificación de repetición (v. «Bonificaciones de la hoja de anotación», en la página 10).
- Si impulsas tu disco y empujas **fuera del tablero** el disco de **otro jugador**, dicho jugador vuelve a impulsar inmediatamente su disco desde su esquina de lanzamiento, aunque no sea su turno.
- Cualquier disco sobre el tablero que esté **apoyado en o encima de** otro disco permanece en juego, y se anota normalmente en la fase de anotación.



USAR REPETICIONES Después de impulsar un disco, puedes optar por tachar una **bonificación de repetición** cercada para recuperar de inmediato el disco y volver a impulsarlo (v. «Bonificaciones de la hoja de anotación», en la página 10).

VARIANTE AVANZADA: SIN TOQUECITOS

Si sois lo bastante experimentados, podéis optar por prohibir que los jugadores impulsen discos directamente a la zona **adyacente** a su esquina de lanzamiento (aunque pueden usar rebotes para llegar a sus zonas adyacentes). Los discos que infrinjan esta regla quedan **descalificados**.




LA FASE DE ANOTACIÓN

En la fase de anotación, los jugadores registran cada uno de sus **discos** sobre el tablero en las diferentes **secciones** de su hoja de anotación.

Marcar cada sección te **otorga puntos al final de la partida**, así como **bonificaciones** que puedes usar inmediatamente o guardar para más adelante.



La fase de anotación consta de los pasos siguientes:

1. **USAR BONIFICACIONES DE INTERCAMBIO** : antes de registrar discos, los jugadores pueden usar una o más **bonificaciones de intercambio** cercadas de su zona de bonificaciones para intercambiar las posiciones de sus discos sobre el tablero (v. «Bonificaciones de intercambio», en la página 10).
2. **MARCAR DISCOS DE RUINAS**: los discos en las ruinas de casas cueva deben registrarse **antes** que los demás discos. Cada jugador rellena su sección de ruinas, **de uno en uno** y siguiendo un orden en función del **valor total** de sus discos (v. «Ruinas de casas cueva», en la página 5).
3. **MARCAR DISCOS RESTANTES**: de forma simultánea, cada jugador registra sus discos restantes, en el orden que quieran.



POSICIONES DE LOS DISCOS

Durante la fase de anotación, cada uno de tus discos sobre el tablero es asignado a una de las **secciones** de tu hoja de anotación.

Un disco es asignado a una sección si está dentro de la correspondiente **zona de tablero** **O** en contacto con un **círculo multiplicador** con el **icono** correspondiente.

IMPORTANTE: cada uno de tus discos permanece **sobre el tablero** hasta que lo hayas registrado.

ZONAS DE TABLERO

Cada disco en una **zona** del tablero es asignado a la correspondiente sección de tu hoja de anotación.

- Si un disco está en la **frontera** entre 2 zonas, se considera que se encuentra en la zona que ocupa la **mayor parte** del disco.
- Si exactamente la **mitad** de un disco está en cada una de las 2 zonas, puedes elegir a qué sección lo asignas.



Estos dos discos están en la zona de suelos resacos.

CÍRCULOS MULTIPLICADORES

Cada sección de anotación tiene **2 círculos multiplicadores** en algún lugar del tablero. Si un disco está **en contacto** con un círculo multiplicador, proporciona una **bonificación especial** para la sección correspondiente.

Los círculos multiplicadores **tienen prioridad sobre las zonas**, por lo que un disco en contacto con un multiplicador **solo** cuenta como bonificación, y **no** se asigna a ninguna zona con la que esté en contacto.

- Se considera que un disco está **en contacto** con un círculo multiplicador siempre que **cualquier parte** del disco esté sobre el círculo multiplicador, aunque solo sea el borde.
- Si **varios discos** están en contacto con el mismo círculo multiplicador, todos obtienen la bonificación.
- Si un disco está en contacto con un multiplicador, **estás obligado** a usarlo.

IMPORTANTE: ¡los círculos multiplicadores **no se corresponden** con las zonas donde se encuentran! Por ejemplo, en la imagen superior, el círculo de lagarto proporciona una bonificación de las **ruinas de casas cueva**, a pesar de estar ubicado en la **zona de suelos resecos**.



Este disco está en contacto con el multiplicador de lagarto (pero **no** en los suelos resecos).

MARCAR SECCIONES

Las **ruinas de casas cueva** deben resolverse siempre en primer lugar, ya que las acciones de cada jugador en esta sección pueden afectar a los demás jugadores (v. *el siguiente apartado*).

Una vez resueltas todas las ruinas, todos los jugadores pueden marcar sus discos restantes **al mismo tiempo**, sin esperar a los demás jugadores.

Puedes registrar tus discos en cualquier **orden**, atendiendo a todas las reglas de la sección a la que esté asignado cada disco. Cada vez que registres un disco, **retíralo** del tablero y déjalo frente a ti, listo para volver a impulsarlo en la siguiente ronda.



OBTENER BONIFICACIONES

Cada sección de anotación tiene una cantidad de **bonificaciones** que puedes obtener. Algunas bonificaciones deben ser utilizadas **de inmediato**, mientras que otras puedes **guardarlas para más adelante**. Los diferentes tipos de bonificaciones se describen en la página 10.



RUINAS DE CASAS CUEVA

En primer lugar, cada jugador determina el **valor total** de sus discos que se encuentran en las ruinas de casas cueva, sumando todos los **números** de sus discos en la zona correspondiente y sobre círculos multiplicadores de **lagarto** (v. *recuadro más abajo*). El jugador con el **mayor valor total** en las ruinas registra sus discos en primer lugar, seguido por cada uno de los demás jugadores, por orden **de mayor a menor valor**. Si se producen empates, el jugador empatado que estaba antes en el orden de turno va primero. La sección de ruinas de tu hoja se compone de **8 construcciones en ruinas**, cada una dividida en una cantidad distinta de **bloques hexagonales**. Cuando es tu turno de registrar tus discos, tacha una cantidad de hexágonos igual al **valor total** de tus discos. Por ejemplo, si tu valor total es de 6, marcas 6 hexágonos en total.

Si un jugador tacha **todos** los hexágonos de una construcción, la **completa** y obtiene una **recompensa**. Solo el **primer jugador** en completar una construcción obtiene la **recompensa superior**. Cuando sucede esto, el jugador anuncia que ha completado la construcción, y los demás jugadores tachan la recompensa superior de esa construcción. Cualquier **otro jugador** que complete posteriormente esa misma construcción obtendrá, en su lugar, la **recompensa inferior**.

Una vez que has **registrado** el valor de tus discos, **retira** del tablero todos tus discos de las ruinas. Ahora, es el turno del **siguiente jugador** para registrar sus discos de las ruinas. Si **todos** los jugadores han resuelto las ruinas, podéis empezar a registrar el resto de vuestros discos.

REGLAS DE RUINAS

- Puedes tachar hexágonos de construcción **en cualquier orden**.
- Puedes **distribuir** tu valor de ruinas entre cualquier cantidad de construcciones.

BONIFICACIONES Y PUNTUACIÓN

- Si eres el **primer jugador** en completar una construcción, haz un círculo en torno a la **recompensa superior**, recibiendo de inmediato la **bonificación** indicada. Así mismo, al final de la partida, te anotas tantos **puntos** como indica el número.
- Si completas una construcción que **ya ha sido completada** por otro jugador, haz un círculo en torno a la **recompensa inferior** y, al final de la partida, te anotas los **puntos** indicados.

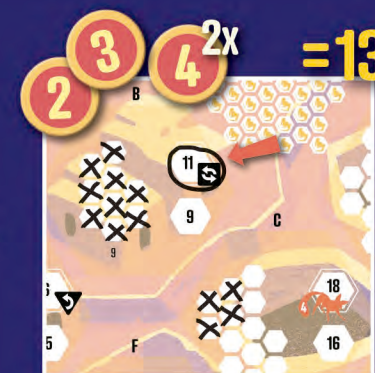


MULTIPLICADOR DE LAGARTO Cualquiera de tus discos en contacto con un multiplicador de lagarto vale el **doble**, a efectos de calcular tu total en las ruinas, valor que cuenta para determinar el orden de los jugadores y para marcar hexágonos.

EJEMPLO DE RUINAS DE CASAS CUEVA

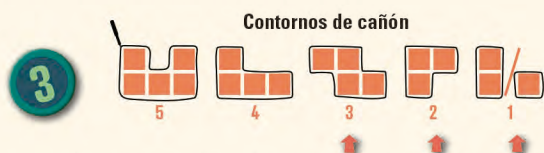
Los discos 2 y 3 de Marta están en la zona de ruinas de casas cueva, y el 4 está en contacto con un multiplicador de lagarto. Esto le otorga un **valor de 13** para usarlo en las ruinas.

Marta tiene el **valor más alto** de las ruinas, así que es la primera en marcar sus discos. De esos 13 puntos de ruinas, decide usar 9 para tachar todos los hexágonos de la **construcción B**, y rodea con un círculo la recompensa superior, obteniendo así una **bonificación de intercambio** y **11 puntos de final de partida**. Marta lo anuncia a los demás, quienes deben **tachar** la recompensa superior de la construcción B. Seguidamente, Marta usa los 4 puntos de ruinas que le quedan para empezar la **construcción C**, con intención de completarla en una ronda posterior.



CAÑÓN

Cada vez que registres un disco asignado al **cañón**, dibuja un **contorno** en la sección del cañón de tu hoja de anotación. El contorno elegido debe corresponderse con el **número** del disco o cualquier número **inferior**.



Al resolver un disco de valor 3, puedes dibujar un contorno de «3», uno de «2» o uno de los «1».

Cada contorno que dibujes debe estar **adyacente** a un contorno que hayas dibujado previamente en tu cañón, empezando por el **cuadrado de 4x4 que ya aparece dibujado** en la parte inferior. Los contornos que solo se tocan en una **esquina** no se consideran adyacentes.

Después de dibujar un contorno, **retira** del tablero el disco correspondiente.

REGLAS DE CONTORNO

- Los contornos *se pueden rotar* o **voltear** libremente.
- Cada contorno *debe* encajar completamente **dentro** de los cuadrados blancos que componen el cañón.
- Los contornos *no se pueden solapar*.



BONIFICACIONES Y PUNTUACIÓN

- Si dibujas un contorno alrededor de un **icono de bonificación**, obtienes de inmediato la bonificación.
- Si dibujas un contorno alrededor de un **icono de cactus**, marca 1 icono de ese tipo en la **tabla de puntuación** de la esquina superior izquierda de la sección. **Por cada tipo**, cuantos más cactus reúnas, mayor será tu puntuación al final de la partida (v. «Final de partida y puntuación final», en la página 8).

5	✕	✕
7	✕	☘
10	☘	☘
14	☘	☘



MULTIPLICADOR DE ZORRO

Cada uno de tus discos en contacto con un multiplicador de zorro cuenta como **2 discos**, permitiéndote dibujar **2 contornos** de ese número (o inferior) en el cañón.

ARROYOS

Cada vez que registras un disco asignado a los **arroyos**, marcas un **ramal** a través de los arroyos.

Cada nuevo ramal debe iniciarse en una casilla que ya has **visitado previamente**, sea tachada o rodeada con un círculo, empezando por la **casilla X, ya marcada** en la entrada superior de los arroyos.

El **número** del disco es la **longitud**, en casillas, del ramal que trazas. Cada casilla circular cuenta como una **distancia de 1**, al margen del número indicado en su interior.

Para marcar tu ramal, **tacha** cada casilla que **recorras** y rodea con un círculo la casilla en la que **termina** tu ramal. A continuación, **retira** del tablero los correspondientes discos.



Un disco 3 alarga un ramal en tres casillas.

REGLAS DE RAMAL

- *Debes* recorrer la **distancia completa** de tu disco.
- *No puedes pasar* por una casilla que ya has visitado, sea tachada o rodeada con un círculo.
- Si llegas a una **bifurcación**, puedes continuar en cualquier dirección. Si, posteriormente, resuelves otro disco, puedes empezar un **nuevo ramal** en la dirección que no tomaste antes.
- Si recorrer la distancia completa supone **superar la última casilla** de un ramal de los arroyos, *no puedes* viajar en esa dirección. En el caso improbable de que un disco determinado no pueda trazar ningún ramal legal, dicho disco queda **descalificado** y su movimiento no se utiliza.

BONIFICACIONES Y PUNTUACIÓN

- Si **finalizas tu ramal** en un **icono de bonificación**, obtienes de inmediato la bonificación. **No** obtienes bonificaciones de las casillas que hayas tachado.
- Si **finalizas tu ramal** en un **número**, te anotas ese número de **puntos** al final de la partida.

MULTIPLICADOR DE LECHUZA

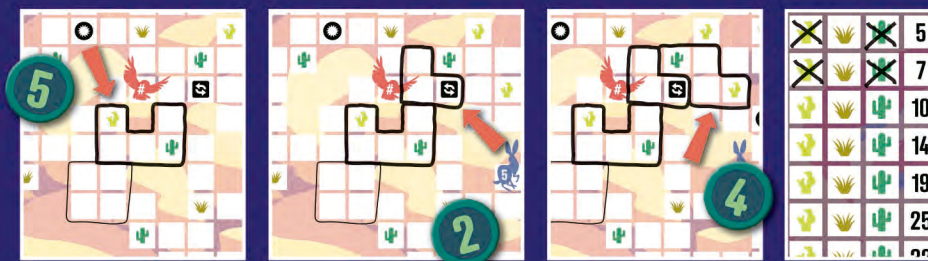
Cada uno de tus discos en contacto con un multiplicador de lechuzas cuenta como **2 discos**, permitiéndote trazar **2 ramales individuales** de esa longitud en los arroyos. Recuerda rodear con un círculo la última casilla de cada ramal.



EJEMPLO DE CAÑÓN

Guillermo tiene 3 discos en la zona de cañón, con los números 5, 4 y 2. Decide dibujar primero el **contorno «5»**, junto al cuadrado de inicio. Al hacerlo, rodea **2 cactus** y los marca en su tabla de puntuación.

A continuación, dibuja un **contorno «2»**, obteniendo una **bonificación de intercambio**. Para su último contorno, Guillermo podría dibujar un contorno «4», pero decide «degradarlo» para dibujar un **contorno «3»**, pues así rodea 2 cactus más.



EJEMPLO DE ARROYOS

Marisa tiene un 4 en un **multiplicador de lechuza**, lo que le permite trazar dos ramales de longitud 4.

Empieza su primer ramal en la X ya impresa en la entrada de los arroyos. Tacha las 3 primeras casillas, yendo por la izquierda de la bifurcación. Rodea con un círculo la **cuarta casilla** y obtiene la **bonificación de intercambio** impresa en ella.

A continuación, Marisa utiliza su segundo ramal para avanzar por el otro brazo de la bifurcación, tachando 3 casillas y rodeando con un círculo la cuarta, un «2». Esta casilla le otorgará **2 puntos** al final de la partida.



SUELOS RESECOS

La sección de suelos resecos de tu hoja se compone de una red de **nodos** conectados. Estos nodos forman triángulos, con **iconos de bonificación** y **cactus** en su interior.

Para registrar tus discos en los suelos resecos, primero debes determinar el **valor total** de tus discos, sumando todos los **números** de tus discos asignados a esta sección, como hiciste en el caso de las ruinas de casas cueva.

A continuación, marca cualquier cantidad de **nodos** cuyo valor total sea igual o inferior al valor total de tus **discos** (v. imagen de la derecha).

Cada nodo que marques debe estar **conectado** con al menos un nodo que ya hayas marcado, empezando por el de la **X ya impresa del centro**. Cada vez que marques un nodo, **traza una línea** hasta cada nodo conectado que ya hayas tachado. Si esto hace que uno o varios **triángulos** queden **totalmente cercados** por líneas, obtienes las **recompensas** de dichas áreas triangulares.

Una vez que hayas tachado todos los nodos que quieres tachar, puedes aplicar cualquier **valor sobrante** de tus discos a las **columnas de bonificación** de la parte inferior de los suelos resecos. Cada punto sobrante te permite marcar **una casilla** de una columna a tu elección. Si marcas **todas** las casillas de una columna, obtienes la **bonificación** de esa columna.

Cuando termines, retira del tablero **todos tus discos de los suelos resecos**.

NOTA: los nodos de los bordes exteriores de los suelos resecos tienen **pequeños círculos** a su alrededor, que solo se utilizan en la **variante en solitario**.



Un valor total de 7 es suficiente para marcar un nodo «3» y uno «4».

BONIFICACIONES Y PUNTUACIÓN

- Si marcas **los 3 nodos** que rodean un **icono de bonificación**, obtienes inmediatamente la bonificación.
- Si marcas **todas las casillas** de una **columna de bonificación**, obtienes inmediatamente la bonificación.
- Si marcas **los 3 nodos** que rodean un **cactus**, obtienes **puntos** al final de la partida. Cada tipo de cactus proporciona una cantidad de puntos distinta.

Puntuación de los suelos resecos



Los cactus de los suelos resecos valen 2, 4 o 6 puntos.



MULTIPLICADOR DE CONEJO

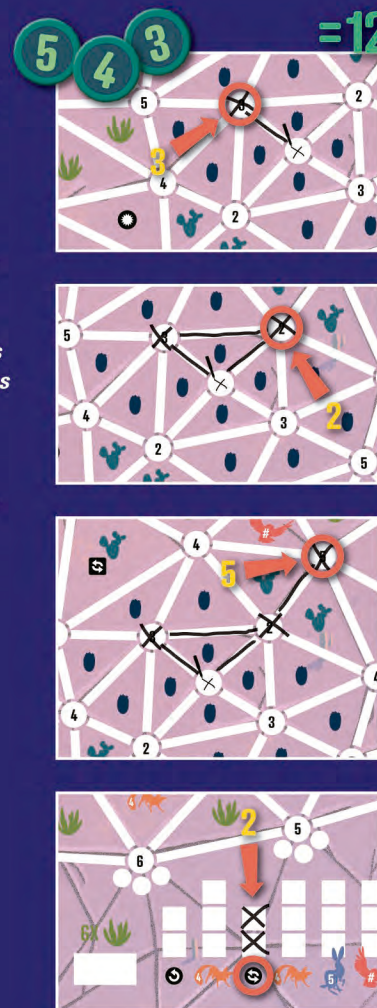
Cada uno de tus discos en contacto con un multiplicador de conejo vale el **doble** a efectos de calcular tu total en los suelos resecos, un valor que puedes gastar tachando **nodos** o rellenando **columnas de bonificación**.

EJEMPLO DE SUELOS RESECOS

Luis tiene un 5, un 4 y un 3 en la zona de suelos resecos, otorgándole un **total de 12 puntos** para gastar. Primero, gasta 3 para tachar un nodo junto a su nodo de inicio, y luego traza una línea para conectarlo.

Seguidamente, gasta 2 para tachar otro nodo adyacente. Conectándolo con sus dos nodos previamente marcados, completa un **triángulo** y cerca un **cactus pequeño**, que tendrá un valor de **2 puntos** al final de la partida.

A continuación, tacha un nodo «5» adyacente, dejándole un resto de 2 puntos. Luis podría usarlos para marcar otro nodo «2», pero decide tachar 2 casillas de una de sus **columnas de bonificación**, completándola y obteniendo una **bonificación de intercambio**.



FINAL DE RONDA

- Después de que todos los jugadores hayan **terminado** de marcar sus hojas, y todos los discos hayan sido **retirados** del tablero de juego, la ronda finaliza.

Para iniciar la siguiente ronda debes seguir estos pasos:

1. **Rota** el tablero de juego **90 grados en sentido horario**, con lo que cada jugador tiene una **nueva** esquina de lanzamiento.
2. Pasa la ficha de **jugador inicial** al siguiente jugador en **sentido horario**.
3. Inicia la siguiente ronda con la fase de impulso.

FINAL DE PARTIDA Y PUNTUACIÓN FINAL

La partida termina cuando se haya completado la **ronda final**, que varía en función de la duración de la partida acordada al principio por los jugadores.

NOTA: si no estás seguro de cuántas rondas habéis jugado, cuenta la **cantidad** de veces que la **zona de ruinas de casas cueva** ha rotado 90 grados respecto al jugador que jugó el **primer turno de la partida**.

Cada jugador calcula su puntuación en cada sección y, seguidamente, las apunta junto a los **iconos de animal** en el centro de su hoja. Después, suma todas las puntuaciones de sección para determinar su **puntuación total**.

¡El jugador con la **mayor** puntuación total es el vencedor!

PUNTUAR LAS RUINAS DE CASAS CUEVA

Suma todos los **hexágonos de recompensa** que hayas rodeado con un círculo al completar construcciones. Anota el total junto al **lagarto** en el centro de tu hoja.

NOTA: las construcciones **incompletas no puntúan**.

Diego ha completado **4 construcciones** durante la partida. Ha rodeado con un círculo la **recompensa superior** de 2 construcciones que completó primero, y la **recompensa inferior** de otras 2 construcciones que no completó primero. También había empezado una quinta construcción, pero no la ha completado y, por tanto, no puntúa.

Su total en esta sección es de **40 puntos**.



PUNTUAR LOS ARROYOS

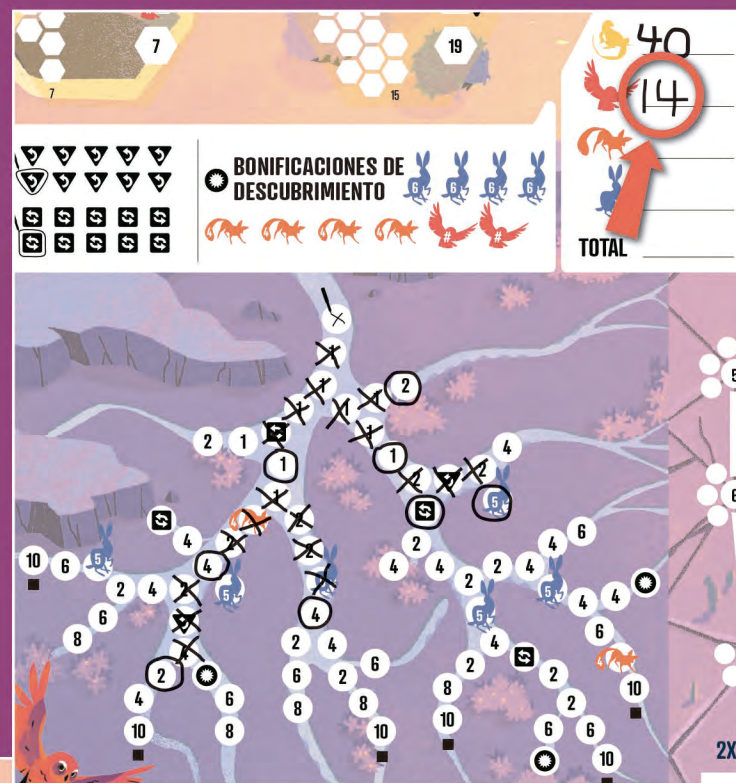
Suma todas las casillas que hayas **rodeado con un círculo** (por ejemplo, cuando finalizas un ramal). Anota el total junto a la **lechuza** del centro de tu hoja.

NOTA: las **bonificaciones** rodeadas con un círculo **no** dan puntos al final de la partida.

Diego suma el valor de todas las casillas que ha rodeado con un círculo.

$$2 + 1 + 1 + 4 + 4 + 2 = 14$$

Su total en esta sección es de **14 puntos**.



PUNTUAR EL CAÑÓN

Cuenta el número total de **cactus de cada tipo** dentro de los contornos que hayas dibujado. Marca tal cantidad tachando iconos de cactus en la **tabla de puntuación** de la esquina superior izquierda, empezando por arriba.

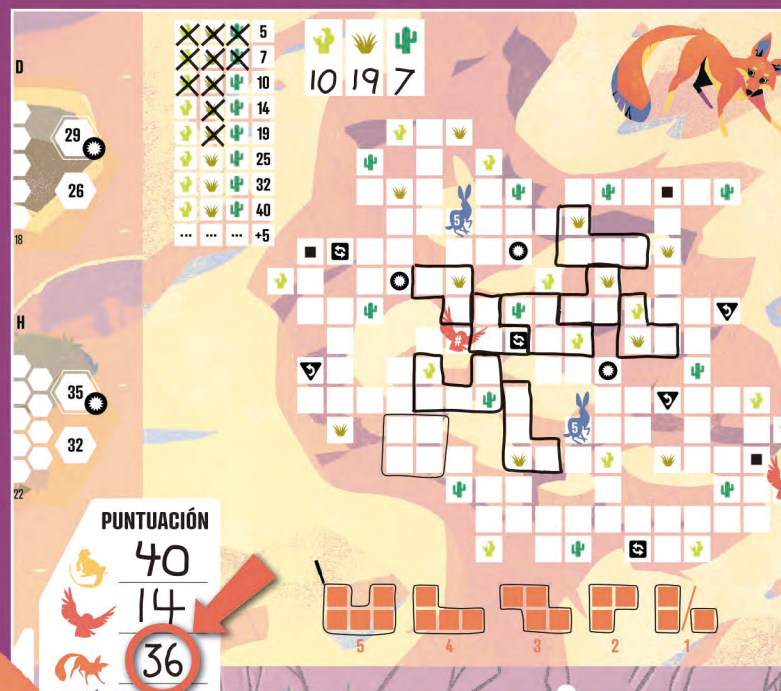
Cada tipo de cactus **puntuá** según el **mayor número** alcanzado en el lado derecho de la tabla. Anota tu puntuación de cada tipo en las **casillas** junto a la tabla de puntuación. Suma esas cantidades y anota el total junto al **zorro** en el centro de tu hoja.




NOTA: si **rellenas por completo una columna** de la tabla de puntuación de cactus, cada cactus adicional de ese tipo tiene un valor de **+5 puntos**.

Diego cuenta cada tipo de **cactus** dentro de los contornos que ha dibujado y determina cuántos puntos obtiene por cada tipo:

-  = 10 puntos
-  = 19 puntos
-  = 7 puntos

Sumando estas cantidades, su total en esta sección es de **36 puntos**.



X	X	X	X	5			
X	X	X	X	7	10	19	7
X	X	X	X	10			
X	X	X	X	14			
X	X	X	X	19			
X	X	X	X	25			
X	X	X	X	32			
X	X	X	X	40			
...	+5			

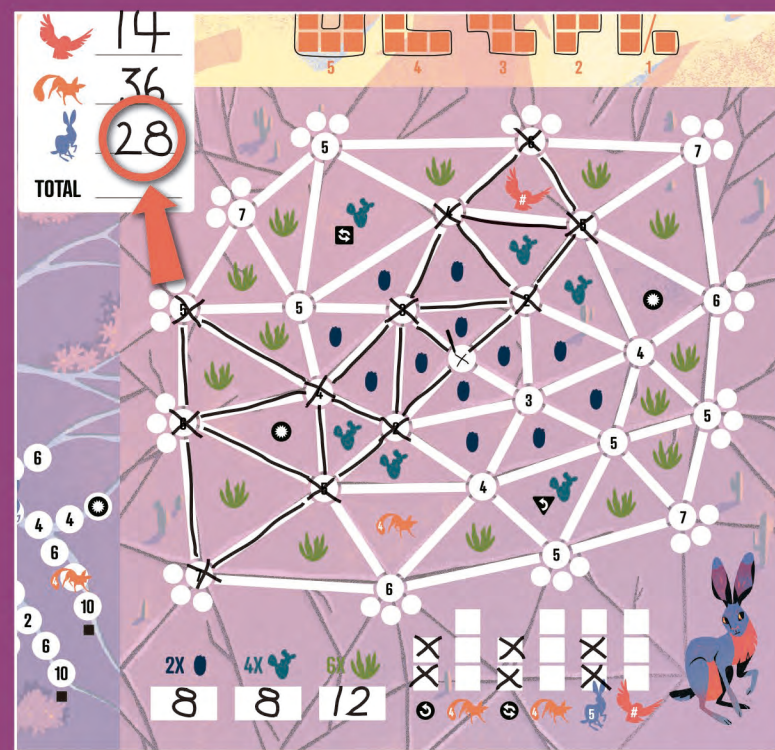
PUNTUAR LOS SUELOS RESECOS

Cuenta el número total de **cactus de cada tipo** que hayas cercado por completo. Multiplica cada cantidad por el valor de ese tipo de cactus (**2, 4 o 6 puntos**) y anota las puntuaciones finales en las **casillas** del lado inferior. Suma estas cantidades y anota el total junto al **conejo** en el centro de tu hoja.

Diego cuenta cada tipo de **cactus** dentro de los triángulos que ha cercado y determina cuántos puntos obtiene por cada tipo:

- 2x  = 8 puntos
- 4x  = 8 puntos
- 6x  = 12 puntos

Sumando estas cantidades, su total en esta sección es de **28 puntos**.



14	36	28
TOTAL		

Diego puede ahora sumar sus 4 puntuaciones, obteniendo un total de **118 puntos!**

PUNTUACIÓN	40
	14
	36
	28
TOTAL	118

EMPATES

En caso de **empate**, el jugador empatado que haya rodeado con un círculo la mayor cantidad de **bonificaciones de descubrimiento** (●) es el vencedor. Si el empate persiste, la victoria es compartida.

BONIFICACIONES DE LA HOJA DE ANOTACIÓN

Cada sección de anotación tiene muchas bonificaciones que puedes obtener y, luego, utilizar en tu favor. Ten en cuenta que dichas bonificaciones **no** valen **puntos** al final de la partida, aunque no se hayan usado.

BONIFICACIONES DE IMPULSO

Las bonificaciones de impulso te ayudan a mejorar la posición de tus **discos** sobre el tablero.

Cuando **obtengas** una bonificación de impulso, **rodea con un círculo** un icono correspondiente de la **zona de bonificaciones**, en el centro de tu hoja, para indicar que está disponible para ser utilizada. Cuando **utilices** una bonificación rodeada con un círculo, **táchala** para indicar que ya ha sido utilizada.



NOTA: al iniciar la partida, cada jugador dispone de **1 bonificación de repetición** y **1 bonificación de intercambio**, listas para ser utilizadas.



BONIFICACIÓN DE REPETICIÓN

Inmediatamente después de impulsar un disco, puedes utilizar una bonificación de repetición para **devolver** el disco a tu esquina de lanzamiento y **volver a impulsarlo**. Puedes hacerlo incluso si el disco ha **golpeado** a otros discos sobre el tablero, o si ha caído **fuera del tablero**. Puedes utilizar **varias** repeticiones seguidas con el mismo disco.

BONIFICACIÓN DE INTERCAMBIO

Al iniciar la **fase de anotación**, puedes utilizar una bonificación de intercambio para intercambiar las **posiciones** de 2 de tus discos cualesquiera sobre el tablero. Puedes utilizar **varias** bonificaciones de intercambio en la misma fase de anotación, intercambiando 2 discos con cada bonificación que utilices.

CONSEJO: ¡úsalas para que tus discos de mayor valor estén en contacto con los círculos multiplicadores!

BONIFICACIONES DE ANIMAL

Las bonificaciones de animal te ayudan a marcar secciones de tu hoja y anotar puntos adicionales. Cuando obtengas una bonificación de animal, debes usarla durante la fase de anotación en curso.



BONIFICACIÓN DE ZORRO

Dibuja un **contorno** de tamaño «4» o inferior en el cañón.



BONIFICACIÓN DE LECHUZA

Traza un nuevo **ramal** de **cualquier longitud** (de 1 a 5 casillas) en los arroyos.



BONIFICACIÓN DE CONEJO

Obtienes **+5** para tu **valor total** de los suelos resecos.

IMPORTANTE: puedes usar tus bonificaciones de animal **en cualquier momento** durante la fase de anotación **en curso** (por ejemplo, te puede interesar reservar un conejo hasta que estés listo para resolver los suelos resecos). Para llevar un registro de las bonificaciones que has utilizado, puedes **rodear con un círculo** las bonificaciones cuando las consigas, y **tacharlas** cuando las utilices, como en el caso de las bonificaciones de impulso.



BONIFICACIONES DE DESCUBRIMIENTO

Las bonificaciones de descubrimiento te permiten **elegir** una bonificación de animal y, opcionalmente, reservarla para más adelante.

Cuando **obtengas** una bonificación de descubrimiento, rodea con un círculo uno de los **iconos de bonificación de animal**, a tu elección, en la zona de **descubrimiento** en el centro de tu hoja. Puedes usar la bonificación así señalada **inmediatamente**, **0** en cualquier momento durante esa fase de anotación, o en una fase de anotación posterior. Cuando **utilices** la bonificación, táchala para mostrar que ya ha sido utilizada, como en el caso de las bonificaciones de repetición.

Tu elección de bonificaciones de animal está **limitada** por los iconos impresos en tu zona de descubrimiento. Cuando hayas rodeado con un círculo **todos** los animales de un tipo determinado, **ya no podrás** elegir ese tipo cuando obtengas bonificaciones de descubrimiento.



NOTA: las bonificaciones de conejo de la zona de **descubrimiento** otorgan un **valor de +6** para usarlo en los suelos resecos, 1 punto más que la bonificación de conejo normal.



VARIANTE EN SOLITARIO

En la variante en solitario, juegas contra una «IA» que te complicará la vida. ¡Intenta anular a tu rival automatizado y conseguir la **mayor puntuación** que puedas!

IMPORTANTE: los **cuadritos de «IA»** () de cada sección de anotación indican dónde empezará la «IA» a marcar en tu hoja de anotación.



PREPARACIÓN

Sigue los pasos de preparación habituales, con las siguientes excepciones:

- Elige **3 colores** y toma sus correspondientes **5 discos** (15 en total). Devuelve los 5 discos restantes a la caja.
- Utiliza **1 hoja de anotación** para marcar **tanto** tu progreso **como** el de la «IA» oponente.
- Empieza con las **ruinas de casas cueva** como tu esquina de lanzamiento inicial. No utilices la **ficha de jugador inicial**.



RONDA DE SOLITARIO

En primer lugar, decide cuántas **rondas jugarás**, como siempre (v. página 3). Cada ronda tiene la siguiente estructura:

FASE DE IMPULSO

1. Impulsa **los 15 discos** hacia el tablero desde tu esquina de lanzamiento, **de uno en uno y en cualquier orden**. Puedes impulsar discos de diferentes colores en el orden que elijas. Puedes usar bonificaciones de repetición con cualquier disco.

FASE DE ANOTACIÓN

2. Elige 1 color de disco como **color propio**. Elige 1 color de disco como **color de la «IA»**. **Descarta** todos los discos del color que ha quedado sin elegir.
3. Puedes utilizar **bonificaciones de intercambio** en discos de tu color.
4. Marca todos los **discos de la «IA»** en tu hoja de anotación, según las reglas que se describen más adelante.
5. Marca **tus propios discos** en tu hoja de anotación, según las reglas habituales de cada sección de anotación y con las excepciones que se describen más adelante.

FINAL DE RONDA

6. Rota el tablero **90 grados en sentido horario**, para que dispongas de una nueva esquina de lanzamiento; luego, inicia la siguiente ronda.

FASE DE ANOTACIÓN (MODO SOLITARIO)

La «IA» siempre actúa **antes** que tú. En lugar de anotar puntos, la «IA» utiliza sus discos para **añadir dificultad** a cada sección de anotación.

La «IA» utiliza siempre **todos los discos** de su color. Sin embargo, si la «IA» puede utilizar un disco de diversas maneras (por ejemplo, si pudiera dibujar contornos del cañón en varias ubicaciones permitidas), puedes elegir la opción que **más te beneficie**.

La «IA» **no puede** obtener o utilizar bonificaciones de impulso, de animal o de descubrimiento, pero puede evitar que el jugador las obtenga.

Sigue las reglas descritas a continuación para marcar los discos de la «IA» en cada sección.

RUINAS DE CASAS CUEVA

FASE DE ANOTACIÓN DE LA «IA»: en el lado superior de las ruinas de casas cueva hay una **construcción especial**, señalada con un **cuadrado de «IA»**. La «IA» siempre usa el **valor completo** de sus discos para **cercar** hexágonos de esta construcción (no los tacha).

FASE DE ANOTACIÓN DEL JUGADOR: durante tu fase de anotación, si hay hexágonos **cercados** y sin tachar en la construcción de la «IA», primero debes usar el valor de tus discos para tacharlos. Si después de hacerlo **te sobran puntos** de dicho valor, puedes aplicarlos a otras ruinas de la forma habitual.



Debes marcar primero los hexágonos cercados por la «IA».

CAÑÓN

FASE DE ANOTACIÓN DE LA «IA»: la «IA» utiliza cada disco del cañón para dibujar **contornos**, igual que lo hace el jugador. Sin embargo, la «IA» **rellena** sus contornos, haciendo que esas casillas sean **inaccesibles** para ti.



Un contorno de «IA» de un disco «2».

Los tres cuadrillos de «IA» del cañón sirven de puntos de partida de la «IA». Al dibujar contornos para la «IA», puedes dibujarlos encima de cualquier cuadrillo de «IA», o adyacentes a un contorno de «IA» previo, siguiendo a las reglas de dibujar contornos de la página 6.

Además, los contornos de la «IA» pueden «saltarse» los contornos del jugador. Si un contorno de la «IA» está adyacente a uno de tus contornos (no en diagonal), puedes dibujar el siguiente contorno de la «IA» en cualquier sitio adyacente a ese contorno.



La «IA» puede saltar sobre tus contornos.

La «IA» siempre dibuja el contorno más largo que pueda, a menos que no pueda encajar legalmente ese contorno en los cuadrados blancos del cañón.

FASE DE ANOTACIÓN DEL JUGADOR: al dibujar contornos, no puedes solapar ningún contorno de la «IA». Puedes dibujar contornos adyacentes a los contornos de la «IA», pero **no** puedes «saltar» del modo que lo hace la «IA».

ARROYOS

FASE DE ANOTACIÓN DE LA «IA»: la «IA» utiliza cada disco de los arroyos para trazar ramales, del mismo modo que lo haces tú. Sin embargo, la «IA» empieza desde el **lado inferior** de los arroyos y **rellena** cada casilla de su ramal, convirtiéndolas en **inaccesibles** para ti.



Un ramal de «IA» de un disco «3».

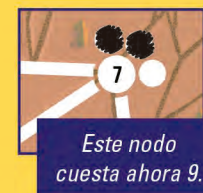
En el lado inferior de los arroyos, hay varios ramales señalados con un **cuadrado de «IA»**. Cuando trazas un ramal para la «IA», puedes empezar desde cualquier cuadrado, o adyacente a un ramal de la «IA» ya existente. La «IA» siempre elige un ramal que no termine o atraviere cualquier casilla que tú ya hayas tachado o rodeado con un círculo. La «IA» no rodea las casillas con un círculo.

FASE DE ANOTACIÓN DEL JUGADOR: cuando trazas ramales, **no** puedes atravesar casillas que la «IA» haya **rellenado**, ni terminar un ramal en ellas, tal como sucede con las casillas que tú has tachado. No puedes empezar un ramal nuevo desde un ramal que la «IA» haya rellenado.

SUELOS RESECOS

FASE DE ANOTACIÓN DE LA «IA»: en lugar de tachar **nodos**, la «IA» usa la totalidad del valor de sus discos de los suelos resecos para incrementar la **dificultad** de los nodos en los bordes exteriores de las grietas.

Cada nodo exterior tiene a su alrededor **3 pequeños círculos**. Cuando la «IA» marca los suelos resecos, **rellena** una cantidad de círculos pequeños **igual al valor total** de sus discos. Puedes rellenar círculos **en cualquier orden**, alrededor de cualquier cantidad de **nodos distintos** que tú no hayas tachado ya.



Este nodo cuesta ahora 9.

FASE DE ANOTACIÓN DEL JUGADOR: en el momento de marcar cualquier nodo exterior, el número del nodo **se incrementa en 1** por cada círculo **relleno** que tenga alrededor. Por ejemplo, un nodo «7» con 2 círculos rellenos requiere **9 puntos**.

MULTIPLICADORES DEL TABLERO



LAGARTO (RUINAS)

Los discos en contacto con un multiplicador de lagarto valen el **doblo** para tu total en las **ruinas de casas cueva**.



CONEJO (SUELOS RESECOS)

Los discos en contacto con un multiplicador de conejo valen el **doblo** para tu total en los **suelos resecos**.



ZORRO (CAÑÓN)

Los discos en contacto con un multiplicador de zorro cuentan como **2 discos**, permitiéndote dibujar **2 contornos** de ese número (*o inferior*) en el **cañón**.



LECHUZA (ARROYOS)

Los discos en contacto con un multiplicador de lechuza cuentan como **2 discos**, permitiéndote trazar **2 ramales** de esa longitud en los **arroyos**.

BONIFICACIONES DE LA HOJA DE ANOTACIÓN



REPETICIÓN

Utilízala inmediatamente después de impulsar un disco, para devolverlo a tu esquina de lanzamiento y volver a impulsarlo.



INTERCAMBIO

Utilízala al inicio de la fase de anotación, para intercambiar las posiciones de 2 de tus discos cualesquiera.



DESCUBRIMIENTO

Rodea con un círculo una bonificación de animal en tu zona de descubrimiento. Táchala para utilizarla en cualquier fase de anotación.



ZORRO (CAÑÓN)

Dibuja un contorno de tamaño «4» o inferior en el **cañón**.



LECHUZA (ARROYOS)

Traza un nuevo ramal de 1 a 5 casillas de longitud en los **arroyos**.



CONEJO (SUELOS RESECOS)

Recibe 5 puntos para utilizarlos en los **suelos resecos**.

CRÉDITOS

Autor: Rob Newton

Ilustraciones: Tom Goyon

Diseño gráfico: Parla Creative

Desarrollo del juego: Jonathan Gilmour

Edición de reglas: Nathan McNair, Calvin Wong, Jeff Fraser

Probadores del juego:

Aaron Dewey, Aaron Hayden, Adam Crawford, Adam Johnson, Adam Krier, Alastair Chan, Alex Cutler, Alex La Fever, Alex Schluterman, Allison Swanson, Alyssa Bangs, Amanda Schluterman, Amanda Wallner, Amy Tate, Andrew Hiener, Anonymous, Anthony Rando, Autumn Stopp, Bassam Saeed, Bethanie, Bethanie Perry, Bob Albright, Bobby Schultz, Brad Bachelor, Brandon Shishido, Brett Mowers, Brian Hausrath, Brian Lewis, Caleb Lessel, Cameron Jones, Cameron Wilson, Cathy Morroney, Chad Martinell, Charles Gothard, Chris Cantos, Chris Conrad, Chris Nicholson, Chris Glein, Christian Kasilag, Christopher Conrad, Claire Roadhouse, Clifford Hedin, Connie Bainbridge, Conor Davitt, Crystal Stephenson, Dameon Wong, Dan Dvoretz, Dane Starr, Daniel Grant, Danni Loe, Dara Sorensen, Darren Lum, Dave Bray, David Arrington, David Lucca, David Muñoz, David Ensminger, David Iezzi, Dominique Dewey, Don Davis, Douglas Feltham, Drew Murray, Dwayne Price, Dylan Quintana, Eli Benel, Elise Krier, Eric, Eric Cesare, Eric Rizzo, Eric Teitworth, Ethan Oberholtzer, Felicia Alfieri, Gordon Ross, Gresham Fleitz, Hunter Goff, Ian Mercer, Ian Moss, Jack Ramey, Jacob Lessel, James G., Jamie, Jamie Jones, Jarrett Kohler, Jeanne Tunzi, Jeff Gum, Jeff Santos, Jeff Stephenson, Jeff Fraser, Jeffrey Santos, Jess Souder, Jim Schoch, Joe Chambers, Joe Davis, Joe Hopkins, Joe Lin, Joe Slack, Joel Vodnik, John Anderson, John Garcia, Jon Gilmour, Jonathan Zepp, Josh Kreais, Josh Smith, Julia, Julia Ivy, Justin Lessel, Justin Woll, Karen Mike, Kasey Layfield, Kelsey Lees, Krista Cox, Kyle Vodnik, Laura Mowers, Leah Chapple-Stingley, Leah Sackett, Lev L., Lev Lawrence, Lucas Allen, Luke Lessel, Luke Muench, Lynda Billard, Macey Cohen, Madileen Reimer, Matt Bramer, Matt Butler, Matthew Kalla, Melissa Ch, Melissa Chan, Michael Chang, Mike Butz, Mike Nicholson, Miles Glisson, Morgan McAllister, Morris Ho, Nate Jaenichen, Nate Jeanichen, Nate Johnson, Nathan Kelley, Nathan Kelly, Nathan Woll, Patrick Bland, Paul Francis, Paul Jaenichen, Paxton Jaenichen, Peter Chan, Peter Thai, Peter Hayward, Phil Sorenen, Phil Sorensen, Philip M., Phillip Sorensen, RJ Baxter, Robert Ellis, Robert Schwabe, Rowyn Reilly, Ryan Knobloch, Ryan Vodnik, Sally Van, Sara Bangs, Sara Perry, Sarah Billard, Sasha Garcia, Saul Lapidus, Scott, Scott Woodward, Sean Fisher, Sean Sickler, Sean Whitty, Seattle Tabletop Game Designers, Shane Grimes, Sharon Reimer, Shawn Stankewich, Shee Shee Jin, Shimmy Alter, Simon Roadhouse, Sohail Sadaqat, Stacey Johnson, Staci Amburgey, Stanimal, Stephanie Esper, Stephanie Whitty, Stephen Bowers, Stephen Sollars, Steven Thomas, Stuart Reimer, Taylor Teitworth, Teddy Zimmerman, Teresa Hedin, Terry Archer, Theresa Ching, Timothy Michaels-Johnson, Tina Mullican, Tom Boyk, Tom Walker, Tomer Meir, Tommy Larson, Trevor Billard, Troy Jensen, Vincent Chan, Wes Layfield, Will Kirkpatrick, Wilma Bainbridge, Yvonne Billard, Zach Molchany

DEVIR

Traducción: Ángel F. Bueno

Revisión: Marià Pitarque

Adaptación gráfica: CeciRC

Edición: David Esbrí

