



REGLAMENTO

SAND

La gente se refiere a este vasto lugar únicamente como *el desierto*, ya que nadie recuerda qué es lo que hubo aquí antes. Hace mucho que pasó la era dorada de los seres humanos. Ahora solo hay arena, y la única esperanza está en la humedad.

Los viajeros cruzan el desierto que se extiende desde las laderas de las montañas Akaishi hasta los acantilados de Zarpa de Mar. Antiguas ciudades medio en ruinas albergan las últimas comunidades humanas que se esfuerzan en sobrevivir forrajeando el poco verde que sigue en pie. Estos viajeros del desierto transportan mercancías a lomos de sus orugas. Si bien su único objetivo es ganar tanto dinero como puedan, al mismo tiempo y de un modo más o menos deliberado, están ayudando a traer la vida de nuevo al desierto al llevar consigo pequeñas plantas desde los invernaderos artificiales de las ciudades a los rincones más remotos de este océano de arena.

En *Sand*, los jugadores nos pondremos en la piel de estos viajeros del desierto, recorreremos los caminos del tablero y visitaremos las distintas localidades. En ellas recogeremos mercancías para llevarlas a otros lugares y así ganar oro por el servicio de transporte. Cruzaremos las dunas a lomos de nuestras fieles orugas, las cuales, si las cuidamos con esmero, crecerán y nos ayudarán en nuestras tareas de forma más eficaz. Por el camino se nos unirán compañeros que nos ayudarán y se nos encomendarán misiones que, de cumplirlas, nos reportarán buenos beneficios al final del viaje.

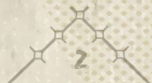
Quien acumule más dinero al final de la partida será el vencedor.

ESTRUCTURA DEL REGLAMENTO

Los reglamentos extensos como este son difíciles de explicar de forma lineal, ya que la información y las reglas se relacionan las unas con las otras constantemente. Este reglamento está estructurado de modo que los elementos del juego (como tableros, cartas, losetas, etc.) se explican al principio y después se detallan las acciones del turno de juego de los jugadores y demás reglas que penden de la dinámica de juego. Las cajas de texto explican reglas puntuales allá donde creemos que pueden ser más relevantes.

El reglamento está trufado de referencias a otras páginas, para que sea fácil localizar todas las reglas que puedan relacionarse con el apartado que estáis consultando durante la partida; ahora bien, cuando estéis aprendiendo a jugar y leáis el reglamento por primera vez, no es necesario que lo leáis saltando de página en página.

Este juego es una obra de ficción. Ninguna oruga ha sido dañada durante el proceso de creación.



COMPONENTES PARA CADA JUGADOR



1 tablero personal
(pág. 16)



4 losetas de compañero
(pág. 18)



1 loseta de oruga
(pág. 23)



1 carta de ayuda



1 oruga



1 indicador de turno
(pág. 13)



1 refugio
(pág. 15)



5 cubos indicadores de los registros (pág. 20)
blanco, negro, rojo, azul y gris, iguales a los cubos de mercancías que se detallan en la página 5.



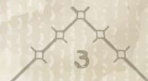
6 fichas de canción
(pág. 29)



1 loseta «Espacio bloqueado»



4 fichas de acción
(pág. 8)



COMPONENTES GENERALES



1 tablero de juego
(pág. 12)



8 losetas de viajero básico
(pág. 21)



8 losetas de viajero del desierto
(pág. 21)



40 cartas de misión
(divididas en 5 jornadas de
8 cartas cada una)
(pág. 11)



1 pedestal de dados
(pág. 13)



4 dados (uno de cada color)
(pág. 8)



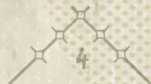
1 indicador de fase
(pág. 8)



6 losetas de campamento
(pág. 15)



12 fichas de tribu menor
(pág. 15)



COMPONENTES GENERALES



1 bolsa de tela



4 sellos de especialización
(pág. 13)



25, 15, 10, 10, 8 y 8 monedas
de valores 1, 5, 10, 20, 50 y 100, respectivamente.

115 cubos (cajas de mercancías) (pág. 20)



Plantas:



20 flores



20 brotes



20 frutas



20 semillas



Artesanía:



5 cuencos



5 instrumentos



5 cantimploras



Reliquias:



5 metales



5 materiales de
escritura



5 cuentatiempo



Rocas iwakura:



5 rocas iwakura



COMPONENTES DEL MODO SOLITARIO



1 loseta de Alhazred



1 loseta de su oruga



8 cartas de código

PREPARACIÓN GENERAL

- 1 Colocad el tablero de juego al alcance de todos los jugadores.
- 2 Barajad las cartas de misión separando los mazos de cada jornada. **Si sois cuatro jugadores**, devolved a la caja el mazo correspondiente a la última jornada, ya que jugaréis una jornada/ronda menos. De cada mazo, tomad tantas cartas como el número de jugadores más una adicional (es decir, si sois tres jugadores, tomad cuatro cartas); apilad boca abajo los mazos de las jornadas, de la última a la primera (la última, de reverso marrón, en el fondo y, la primera, de reverso gris, encima de todo), para formar un único mazo. De este, revelad las cartas correspondientes a la primera jornada y dejadlas en los espacios a la derecha del mazo de cartas.
Ordenad numéricamente las cartas de misión, de izquierda a derecha, de modo que la de valor más alto esté junto al mazo de cartas de misión y, la de valor más bajo, en el espacio de más a la derecha.
- 3 Colocad los cuatro sellos de especialización en el tablero de juego.
- 4 Apartad cuatro cubos blancos: cada jugador toma uno de estos cubos (devolved el resto a la caja). Haced lo mismo con los cubos negros, rojos, azules y grises. Estos serán vuestros indicadores (v. puntos 2 y 3 de la siguiente página).

Introducid en la bolsa el resto de cubos de colores correspondientes a las plantas (20 azules, 20 rojos, 20 blancos y 20 negros) y dejad los demás cubos (artesanía, reliquias y rocas iwakura) junto al tablero de juego, formando una reserva común. En adelante, nos referiremos a los cubos de mercancías (plantas, artesanía, reliquias y rocas iwakura) con el término genérico de **cajas**.

- 5 Siguiendo el orden indicado en las ciudades, extraed cajas de la bolsa al azar, de una en una. Colocad una caja en uno de los espacios de cada una de las cuatro ciudades más cercanas al mar (en la primera ronda, estas ciudades sólo contienen una caja ♦). Luego, colocad una caja al azar en ambos espacios de cada una de las demás ciudades.
- 6 Separad las losetas de campamento por el color de su reverso. Colocad al azar las tres losetas azules en los espacios más cercanos al mar y, las grises, en los más cercanos a la montaña.
- 7 Sobre cada una de estas losetas, colocad dos fichas de tribu menor: la de valor 1 debajo de la de valor 2.
- 8 Dejad los dados y su pedestal junto al tablero, y dejad el dinero al alcance de todos los jugadores.



PREPARACIÓN DE LOS JUGADORES

Cada jugador elige el color con el que va a jugar, toma su tablero personal, una carta de ayuda y coloca:

1 Su oruga del desierto en el espacio del puerto, en el tablero de juego.

2 Los cubos indicadores: el azul en la casilla «15» del registro de hidratación, el rojo en la casilla «15» del registro de comida y el gris en la casilla «10» del registro de salud.

3 El cubo blanco y el negro en la casilla «0» de los registros de oraciones y prestigio, respectivamente.

4 5 monedas de valor 1 en el espacio para el dinero, en el tablero personal.

5 Las cuatro fichas de acción en su reserva (ocultando, boca abajo, el lado con la caja) y la loseta «Espacio bloqueado» cubriendo el primer espacio de la sección de acciones.

6 El refugio en el espacio correspondiente.

7 Las seis fichas de canción en el espacio correspondiente.

8 Las losetas de compañero, boca abajo, en los espacios correspondientes.

9 La loseta de oruga en el espacio correspondiente, mostrando su lado básico.

A Al azar, colocad vuestros indicadores de turno en el tablero de juego. Excepto el primer jugador, los demás obtienen la recompensa de prestigio indicada.

B Barajad y colocad sobre la mesa tantas losetas de viajero como el número de jugadores, más una adicional (p. ej. cinco losetas si sois cuatro jugadores). En el orden inverso del turno, cada jugador elige una loseta de viajero y la coloca en su tablero personal, mostrando su habilidad. Devolved el resto a la caja.

Si es vuestra primera partida, os recomendamos que os saltéis este paso y juguéis con la versión básica de estos personajes (reverso sin habilidad) (ver «Los Viajeros del desierto» en la pág. 21).

Ejemplo de preparación de una partida de tres jugadores.

El primer jugador tira los dados (si lo desea, puede repetir la tirada una vez), los coloca en el pedestal y puede jugar su primer turno.

DESCRIPCIÓN DE LA PARTIDA

Una partida de *Sand* consta de varias rondas (jornadas de viaje), indicadas por las cartas de misión. Así, según el número de jugadores:

Número de jugadores	1 a 3	4
Número de rondas	6	5



Cada una de estas rondas se divide en tres fases: mañana, tarde y noche. En cada una de estas fases, los jugadores juegan un turno cada uno, siguiendo el orden en el que están dispuestos sus indicadores de turno.



MAÑANA



TARDE



NOCHE

Al final de cada ronda (a excepción de la última) tiene lugar una fase de mantenimiento, en la que los jugadores extraen al azar nuevas cajas de la bolsa (plantas) y las colocan, en orden, en todos los espacios vacíos del tablero, tras lo cual lanzan los dados de acción.

TURNO DE JUEGO

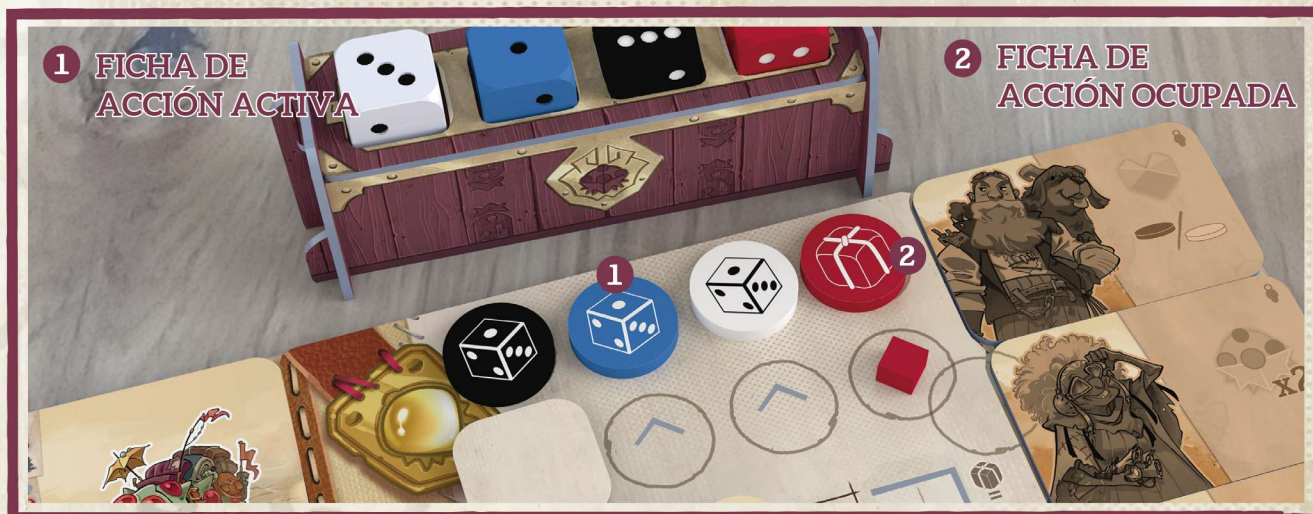
Durante tu turno llevas a cabo acciones que te permitirán transportar tus cargas de un lugar a otro del desierto para venderlas.

En tu tablero personal cuentas con cuatro fichas de acción, cada una de las cuales es de un color que se corresponde con el color de uno de los cuatro dados. Para algunas acciones basta con utilizar el dado del color apropiado y, para otras, tendrás que observar su valor; en algunos casos deberás tener en cuenta ambas cosas. Las fichas de acción representan el tiempo que inviertes en hacer las distintas acciones del juego (y no olvides que el tiempo es limitado!). Según el color, los dados se asocian a las diferentes fichas de acción y sirven para determinar la potencia de las acciones que puedes hacer.



Al principio de tu turno, toma fichas de acción activas (que no muestren el lado con la caja), de los colores que prefieras, tantas como espacios disponibles tengas en tu sección de acciones, y asígnalas a dichos espacios. Al principio de la partida solo hay tres espacios disponibles; el cuarto se desbloqueará más adelante. No es posible realizar ninguna acción hasta haber asignado todas las fichas de acción que quieras usar.

A medida que vayas haciendo las acciones que desees con las fichas de acción (en el orden que prefieras), devuelve esas fichas a su lugar correspondiente, para indicar que ya has hecho tales acciones. En tu turno puedes repetir una misma acción tantas veces como quieras, siempre que dispongas de las fichas de acción adecuadas para ello (ahora bien, solamente puedes usar cada ficha de acción una única vez por turno).



ACCIONES DISPONIBLES

En cuanto hayas resuelto todas tus acciones, tu turno termina y pasa a ser el turno del siguiente jugador. En cuanto todos los jugadores hayan jugado su turno, la fase en curso ha terminado y se avanza el indicador de fase: de la mañana a la tarde y, después, de la tarde a la noche. Una vez terminada la fase de noche, se da por concluida la ronda y se resuelve la fase de mantenimiento (ver pág. 10).

A continuación se detallan las acciones disponibles:

- ◆ Viajar (pág. 23)
- ◆ Cargar plantas (pág. 24)
- ◆ Entregar mercancías (pág. 24)
- ◆ Cuidar de la oruga
 - ◆ Hidratación (pág. 27)
 - ◆ Comida (pág. 27)
 - ◆ Salud (pág. 27)
- ◆ Orar (pág. 28)
- ◆ Ganar prestigio (pág. 28)
- ◆ Componer canciones (pág. 29)
- ◆ Acción especial de los acólitos (pág. 29)



FASE DE MANTENIMIENTO

En cuanto termine el último turno de jugador de la fase de noche, la ronda en curso termina y debéis preparar la partida para la siguiente ronda.

Si en ese momento ya no quedan cartas en el mazo de misiones, la partida ha terminado y procedéis a obtener las últimas ganancias (ver «Final de la partida» en la pág. 12). En caso contrario, seguid a continuación.

Antes de empezar la siguiente ronda, resolved en orden los siguientes pasos:

❖ ELEGID LA CARTA DE MISIÓN

Siguiendo el orden inverso del turno (el primero en elegir es el último en haber jugado la ronda anterior), tomad vuestro indicador de turno y, de entre las cartas de misión aún disponibles, colocadlo sobre la que queráis obtener (ver «Las misiones» en la pág. 11). Una vez colocados todos los indicadores de turno, cada jugador decide si quiere guardar la carta junto a su tablero personal (y puntuarla al final de la partida) o bien si prefiere ganar su recompensa inmediata en ese momento y descartarla. Una vez que todos hayáis resuelto este paso, descartad la carta de misión que no haya sido elegida.

❖ DETERMINAD EL ORDEN DE TURNO DE LA SIGUIENTE RONDA

Las posiciones en las que hayáis dejado vuestros indicadores de turno definen el orden en el que jugaréis los turnos durante la siguiente ronda. Devolved vuestros indicadores de turno a su espacio, de modo que quien tenga su indicador más a la derecha se sitúe ahora en primera posición (más arriba) y el que lo tenga más a la izquierda se sitúe en última posición. El jugador que esté ahora en primera posición no obtiene nada (ya tiene bastante recompensa con ser el primero). El segundo avanza su indicador una casilla en su registro de **prestigio** (negro); el tercero, dos casillas y, el cuarto, tres. **Colocad el indicador de fase en la mañana.**



❖ REPONED PLANTAS EN LAS CIUDADES

Extraed de la bolsa nuevas cajas de plantas al azar y colocadlas en el tablero de juego, en todos los espacios vacíos de las ciudades (incluidos aquellos marcados con el icono ) , siguiendo el orden numérico indicado en las ciudades. Las cajas presentes en el tablero se mantienen en su lugar.

❖ TIRAD LOS DADOS

A continuación, el primer jugador tira los dados y los coloca en el pedestal. Si lo desea, este jugador puede relanzarlos todos una única vez conservando los resultados de esta segunda tirada. Estos serán los resultados con los que jugaréis la siguiente ronda.

❖ REVELAD NUEVAS MISIONES

Las cartas de misión indican la ronda en curso. Así, para la siguiente ronda, **revelad nuevas cartas de misión** del mazo, tantas como el número de jugadores más una adicional (p. ej., si sois tres jugadores, revelad cuatro nuevas cartas de misión). Ordenad numéricamente las cartas de misión, de izquierda a derecha, con el valor más alto junto al mazo de cartas de misión y el más bajo en el espacio de más a la derecha.

Ya podéis empezar la siguiente ronda, por el jugador cuyo indicador de turno esté en primera posición en el orden de turno.



LAS MISIONES

Los viajes por el desierto son peligrosos, pero están llenos de oportunidades para que los espíritus aventureros saquen provecho de hasta debajo las piedras. Nunca sabremos lo que nos puede deparar un encuentro fortuito en un camino.

Las misiones entran en juego con las cartas reveladas en cada ronda. Se dividen en cinco mazos distintos, uno por cada una de las rondas de la partida (o jornadas de viaje). Si sois cuatro jugadores, el mazo de la quinta ronda no se usará. Elegiréis las misiones al final de cada ronda (salvo en la última); además de usarlas para determinar el orden de turno de la siguiente ronda, son una buena forma de obtener recompensas o dinero a lo largo de la partida.

Veamos qué hay en el anverso de una carta de misión:



- 1 En la parte superior se muestra una recompensa inmediata que puedes ganar en el momento de tomar la carta (a cambio de descartarla y renunciar a la misión).
- 2 En la parte inferior se muestra la misión que se te encomienda, que no es más que una pequeña tarea que se te propone y que, si la cumples, te permitirá ganar dinero adicional al final de la partida (a no ser que hayas hecho alguna entrega de rocas iwakura; ver «La chamana» en la pág. 19). Si quieres obtener esta recompensa, cuando tomes la carta de misión, guárdala junto a tu tablero personal.
- 3 Estas cartas muestran un número en el centro de su parte inferior. Al revelar las misiones al final de cada ronda, disponedlas en orden decreciente de izquierda a derecha (la de valor más alto en el espacio de más a la izquierda; la de valor más bajo, en el de más a la derecha).

En el reverso y en la parte inferior de las cartas, el número de rombos negros indica la ronda en curso. Fijaos en que los rombos en los reversos no se corresponden con los que se ven en los anversos, sino con las cartas de misión desplegadas en ese momento. De este modo, en todo momento veréis fácilmente cuál es la ronda en curso.



Al final del reglamento tenéis un resumen de las recompensas que ofrecen las cartas de misión.

FINAL DE LA PARTIDA

Tras finalizar la fase de noche de la última ronda, proceded a evaluar los últimos ingresos del viaje y a determinar el vencedor.

◆ MISIONES CUMPLIDAS

Si no has entregado ninguna roca iwakura durante la partida, obtienes la recompensa de todas las misiones que tengas junto a tu tablero personal, siempre que cumplas las condiciones para completarlas (ver pág. 11).



◆ SELLOS DE ESPECIALIZACIÓN

Obtienes una moneda adicional por cada caja de ese tipo de planta que tengas en tu registro de entregas de plantas (ver pág. 13).



◆ APOYO A LAS TRIBUS MENORES

Si has acumulado la puntuación más alta en fichas de tribu menor (aunque sea empatando), obtienes 12 monedas adicionales (ver pág. 15).



◆ CANCIONES

Si eres quien ha puesto más fichas de canción en el tablero de juego (aunque sea empatando), obtienes 3 monedas por cada una de ellas (ver pág. 29).



Ganará quien tenga más dinero al final de la partida. En caso de empate, los criterios para desempatar y determinar la victoria son, por orden, quien haya entregado más plantas; quien haya entregado más rocas iwakura; quien haya cumplido más misiones.

EL DESIERTO: EL TABLERO DE JUEGO

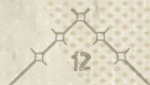
El desierto es un vasto montón de arena, yermo y apenas poblado por las pocas especies demasiado tozudas como para entender que no tienen futuro en este lugar. No obstante, el perfil de las antiguas ciudades se alza, viejo y aturdido, como un fantasma que todavía no sabe que ha muerto.

En este apartado se explican en detalle los distintos elementos del tablero, las localidades y rutas, y todo aquello que debéis tener en cuenta durante la partida.

- ◆ El pedestal de dados
- ◆ Los sellos de especialización
- ◆ Los indicadores de turno

- ◆ El mazo de misiones y las misiones de la ronda en curso
- ◆ El indicador de fase

- ◆ Localidades: el puerto, las ciudades, los oasis y los campamentos
- ◆ Las rutas



❖ EL PEDESTAL DE DADOS

El primer jugador tira los dados al final de cada ronda y los coloca en este pedestal, de modo que todos podáis ver los resultados. Podéis tomar y mover el pedestal con los dados, incluso usarlo para indicar el jugador activo.

❖ LOS SELLOS DE ESPECIALIZACIÓN

Puedes obtener estos sellos durante la partida, al hacer entrega de plantas (ver pág. 24).



SELLOS DE ESPECIALIZACIÓN

Cuando los viajeros del desierto entregan plantas durante sus viajes, aprenden a conservar las diferentes especies y a transportarlas en las mejores condiciones, llegando a especializarse en ciertos tipos concretos de plantas.

Durante la partida puedes obtener estos sellos, reclamando cualquiera de los que estén disponibles en el tablero de juego. **Para reclamar un sello** de un determinado tipo de planta **tienes que haber hecho al menos cuatro entregas de ese color de planta**. Una vez obtenido un sello, no puedes cambiarlo por otro, pero puedes obtener más de un sello durante la partida.

$$4 \times \text{planta} =$$

➡ Al final de la partida, obtienes una moneda adicional por cada caja de ese tipo de planta que tengas en tu registro de entregas de plantas.



La jugadora amarilla termina la partida con el sello de especialización azul; como tiene 6 cajas azules en su registro de entregas de plantas, obtiene 6 monedas adicionales.

❖ LOS INDICADORES DE TURNO

Cada jugador cuenta con un indicador de su color. En cada ronda, el jugador cuyo indicador está más arriba juega su turno en primer lugar; después, el siguiente, y así sucesivamente. El orden de turno se determina al final de cada ronda. Los indicadores de turno se usan, además, para elegir las cartas de misión al final de cada ronda.

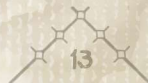


❖ EL MAZO DE MISIONES Y LAS MISIONES DE LA RONDA EN CURSO

Las cartas reveladas en el tablero de juego os indican en todo momento la ronda que estáis jugando. Al final de cada ronda elegiréis una de las cartas de misión disponibles, colocando vuestro indicador de turno sobre la carta que queréis obtener (ver «Las misiones» en la pág. 11). Una vez asignadas las cartas de misión, revelad nuevas cartas del mazo de misiones.

❖ EL INDICADOR DE FASE

Una vez que todos hayáis jugado vuestro turno, avanzad este indicador a la siguiente fase. Al final de la fase de noche, llevad a cabo una fase de mantenimiento (ver pág. 10).



♦ LOCALIDADES: EL PUERTO, LAS CIUDADES, LOS OASIS Y LOS CAMPAMENTOS

El desierto todavía cuenta con algunos lugares habitados, fuente de actividad y de riquezas.

♦ EL PUERTO

Este es uno de los pocos lugares que recuerda a los habitantes del desierto que hay un mundo vivo más allá de los confines de sus horizontes de arena.



Aquí puedes entregar artesanías y reliquias a buen precio, para que los barcos las transporten a lugares remotos. El puerto se considera una localidad única, como lo son las ciudades o los oasis. También puedes entregar plantas, pero al no ser un bien que soporte las inclemencias del viaje, te pagarán poco por ellas.

También es el único lugar en el que puedes entregar rocas iwakura.

♦ LAS CIUDADES

El desierto muestra diez ciudades en ruinas, escasamente habitadas pero todavía importantes. Okh-ham, la ciudad del lamento y el olvido. K'her-Txack, la ciudad de los hombres simio. Nez-hm, la ciudad del dios ingeniero. Shin-T'hahalash, la ciudad del señor de los gusanos. Toron-t'bosh, la ciudad de los centauros toro... Sus nombres remiten a las épocas en las que grandes espíritus furiosos las gobernaban con mano de hierro.

Hoy en día hombres y mujeres se afanan en espacios místicos protegidos del calor, intentando hacer crecer vida vegetal una vez más.



En estas localidades del tablero de juego puedes entregar todas las cargas de artesanía y de reliquias, ya que hay demanda de estos productos, pero siempre pagan la tarifa básica (como se indica en la parte inferior del tablero). Además, son las únicas localidades en las que puedes conseguir cajas de plantas, pues aparecen en ellas en cada fase de mantenimiento. Las ciudades no aceptan entregas de plantas, puesto que ya las producen localmente y no tienen que pagar transporte para proveerse de ellas.

Cada ciudad cuenta con un único espacio en el que puedes poner una ficha de canción si haces la acción de componer canciones (ver pág. 29).

Las ciudades muestran también los colores de los acólitos que pueden operar en ellas (ver «La chamana» en la pág. 19 y la acción especial de los acólitos en la pág. 29).

♦ LOS OASIS

El desierto no es solo un inclemente océano de polvo y roca. Por suerte, en los distintos oasis que lo salpican, el espíritu ancestral que cuida del desierto ofrece un respiro a los viajeros.



En estas localidades puedes construir refugios (ver pág. 15). Los oasis interrumpen las rutas, así que hay que parar en ellos al hacer la acción de viajar, aunque los tramos de ruta que confluyan ahí sean del mismo color.

◆ LOS CAMPAMENTOS

Las comunidades establecidas en el desierto siempre están dispuestas a pagar las plantas con piezas de artesanía o con reliquias.



Los campamentos más cercanos al mar muestran un reverso de color azul y el de los más cercanos a las montañas es de color gris.

Estas comunidades cuentan con una tribu principal y una tribu menor, con distintas demandas y capacidades de pago.

Las tribus principales piden una combinación específica de plantas y, a cambio, te pagan la tarifa superior por cada planta entregada. Además, si les haces una **entrega conjunta** de las dos plantas requeridas, aparte del dinero las tribus principales también te ofrecen una caja de artesanías (las cercanas al mar) o de reliquias (las cercanas a las montañas), que podrás transportar y entregar en cualquier ciudad o en el puerto (ver «Cargar artesanías o reliquias» en la pág. 24).

Las entregas de plantas a **las tribus menores** te reportan menos dinero en ese momento, pues pagan la tarifa básica. Sin embargo, cada vez que hagas una **entrega conjunta** de las dos plantas requeridas por la tribu menor, además del dinero, toma la ficha de tribu menor que se encuentra en la parte superior de la pila (si quedan). Estas fichas de tribu menor tienen un valor de 1 o 2 puntos.

➔ Al final de la partida, los jugadores que hayan acumulado más puntos de tribus menores obtienen 12 monedas adicionales cada uno (ver «Apoyo a las tribus menores» en la pág. 12).



LOS REFUGIOS

Los viajeros pueden montar fácilmente pequeños refugios para sus orugas y cargamento. Los levantan en lugares estratégicos del desierto, a los que regresan a descansar y guardar mercancías, hasta que llegue el momento de entregarlas en mejores condiciones.



En cuanto cubras la tercera casilla del registro de entregas de plantas, el refugio pasa a estar disponible. Coloca inmediatamente tu refugio en cualquiera de las ciudades, oasis o campamentos del tablero de juego en los que no haya ningún refugio de los demás jugadores. No es necesario que te halles en esa localidad para colocar el refugio. Una vez colocado, no puedes cambiarlo de localidad.



Al colocar el refugio en el tablero de juego, desbloqueas cuatro espacios en tu tablero personal en los que puedes colocar mercancías. Para usar estos espacios debes estar en la localidad donde se halla tu refugio y declarar que vas a pasar mercancías desde la oruga a este (sin ningún coste de acciones). Las fichas de acción que estaban ocupadas por tales mercancías quedan ahora activas, pues las mercancías ya no están sobre la oruga, sino en el refugio.

Para recuperar las mercancías y entregarlas en otra localidad, simplemente debes volver al refugio y colocar las cajas de mercancías en los espacios correspondientes de la sección de acciones de tu tablero (sin ningún coste de acciones). A pesar de que el traspaso de mercancías del refugio a la oruga no cuesta acciones, si la mercadería cargada es una planta sí que se bloquea la ficha de acción correspondiente.

◆ LAS RUTAS

En Sand puedes recorrer dos tipos de ruta: los caminos establecidos y los atajos. Para tomar una ruta u otra debes pagar el coste indicado en tu loseta de oruga, tal como se explica en la acción de viajar (ver pág. 23).



• LOS CAMINOS ESTABLECIDOS

Estos caminos son pistas fáciles y conocidas por todos los viajeros, que transitan por ellas sin demasiados problemas. Suelen pasar cerca de los oasis, donde uno puede avituallarse, y son pasos seguros, aunque su trazado puede dar un cierto rodeo.



En el tablero de juego, los caminos son de color verde y gris.

• LOS ATAJO

Los atajos son caminos más directos, pero al tratarse de pistas menos frecuentadas, suelen ser más peligrosas y difíciles de transitar.



En el tablero de juego, los atajos son de color naranja.

EL CUADERNO DE BITÁCORA: EL TABLERO PERSONAL

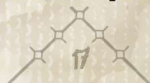
Todos los viajeros del desierto llevan consigo su propio cuaderno de bitácora, un diario de viaje en el que anotan todos los detalles de su día a día: sus gastos, ganancias, alianzas y los pormenores relativos al cuidado de su más fiel compañera, la oruga.

En este apartado se explican en detalle los distintos elementos del tablero, las localidades y rutas, y todo aquello que debéis tener en cuenta durante la partida.

- 1 EL VIAJERO.** Deja en este espacio la loseta que identifica al viajero.
- 2 LA ORUGA.** Deja aquí la loseta con los detalles de tu oruga. Al principio de la partida, haz que la loseta muestre su lado básico. Cuando evolucione por primera vez, dale la vuelta; tras su segunda evolución, retírala de la partida (ver pág. 23).
- 3 HIDRATACIÓN.** Este registro indica con qué cuentas para pagar los costes de hidratación de tu oruga al hacer la acción de viajar (ver pág. 23). Puedes avanzar la posición del indicador mediante la acción de cuidar de la oruga (hidratación) (ver pág. 27).
- 4 COMIDA.** Este registro indica con qué cuentas para pagar los costes de comida de tu oruga al hacer la acción de viajar (ver pág. 23). Puedes avanzar la posición del indicador mediante la acción de cuidar de la oruga (comida) (ver pág. 27).
- 5 SALUD.** Este registro indica con qué cuentas para pagar los costes de salud de tu oruga al hacer la acción de viajar (ver pág. 23). Puedes avanzar la posición del indicador mediante la acción de cuidar de la oruga (salud) (ver pág. 27).



- 6 ORACIONES.** Este registro indica con qué cuentas para aumentar el valor del dado al hacer acciones de viajar o cuidar de la oruga (hidratación, comida o salud; ver pág. 23 y 27, respectivamente), a razón de una oración por cada punto añadido al valor del dado. Puedes avanzar la posición del indicador mediante la acción de orar (ver pág. 28).
- 7 PRESTIGIO.** Este registro indica cuántas monedas adicionales recibes al hacer tu próxima entrega de mercancías (ver pág. 24). Puedes avanzar la posición del indicador mediante la acción de ganar prestigio (ver pág. 28).
- 8 FICHAS DE ACCIÓN.** Estas cuatro fichas de acción están asociadas a los dados del tablero de juego. Al hacer tus acciones, las colocas en los espacios disponibles de la sección de acciones de tu tablero personal (ver pág. 8).
- 9 SECCIÓN DE ACCIONES.** Dividida en cuatro espacios, representa el tiempo del que dispones para hacer las acciones durante tus turnos (ver pág. 9). Al principio de la partida solo tienes tres espacios disponibles, pero podrás desbloquear el cuarto cuando tu oruga evolucione por primera vez (ver pág. 23). Cuentan con espacios asignados para las mercancías que cargues en tu oruga.
- 10 REFUGIO.** Al cubrir la tercera casilla del registro de entregas de plantas, coloca tu refugio en una ciudad, oasis o campamento del tablero de juego. Esto desbloquea cuatro espacios en los que puedes almacenar mercancías (ver pág. 15).
- 11 FICHAS DE CANCIÓN.** Deja aquí tus fichas de canción, hasta que decidas ponerlas en las ciudades del tablero de juego (ver pág. 29).
- 12 MERCANCÍAS ABANDONADAS.** Coloca aquí las cajas de mercancías que hayas abandonado (ver pág. 25).
- 13 SELLOS DE ESPECIALIZACIÓN.** Coloca aquí los sellos de especialización que obtengas durante la partida (ver pág. 13).
- 14 DINERO.** En este espacio puedes ir dejando todo el dinero que vayas acumulando a lo largo de la partida.



- 15 TARIFAS.** Un recordatorio de los precios que se pagan al entregar cada tipo de mercancía (ver pág. 25).
- 16 REGISTRO DE ENTREGAS DE PLANTAS.** Coloca en este registro las cajas de plantas que hayas entregado. Al colocar cada caja, obtienes la recompensa indicada en la casilla cubierta (ver pág. 20).
- 17 REGISTRO DE ENTREGAS DE ARTESANÍAS.** Coloca en este registro las cajas de artesanías que hayas entregado. Al colocar cada caja, obtienes la recompensa indicada en la casilla cubierta (ver pág. 20).
- 18 REGISTRO DE ENTREGAS DE RELIQUÍAS.** Coloca en este registro las cajas de reliquias que hayas entregado. Al colocar cada caja, obtienes la recompensa indicada en la casilla cubierta (ver pág. 20).
- 19 REGISTRO DE ENTREGAS DE ROCAS IWAKURA.** Coloca en este registro las cajas de rocas iwakura que hayas entregado. Al colocar cada caja, obtienes la recompensa indicada en la casilla cubierta (ver pág. 20).
- 20 PLUSVALÍA.** Si llenas por completo el registro de entregas de cualquier mercancía, coloca aquí cada una de las cajas subsiguientes de ese tipo que entregues y te reporta inmediatamente una recompensa fija de 5 monedas (ver pág. 20).
- 21 COMPAÑEROS DE VIAJE.** Estos espacios están reservados para las losetas de los cuatro compañeros con los que puedes acabar compartiendo viaje. Al inicio de la partida las losetas de los compañeros están boca abajo y las voltearás en el orden que prefieras cuando consigas convencerlos de que te acompañen, es decir, al cubrir determinadas casillas de tus registros de entregas de mercancías (ver pág. 18).

LOS COMPAÑEROS

Los viajeros pueden verse favorecidos por la presencia de algunos habitantes del desierto, quienes a veces acceden a acompañarlos y ayudarlos en sus trajines.



A medida que vayas llenando los registros de entregas de mercancías tendrás varias oportunidades de desbloquear a estos compañeros. Simplemente, da la vuelta a la loseta que más te convenga, en el orden que prefieras, y a partir de ese momento podrás beneficiarte de la habilidad de ese nuevo compañero, que prevalece sobre cualquier regla general.



♦ EL CUSTODIO

Es un experto cuidador de orugas que, con su sola presencia, hace que se sientan mejor.

Te permite hacer la acción de cuidar de la oruga (salud) usando una única ficha de acción, la blanca o la negra, a tu elección. Si puedes y así lo quieres, puedes repetir la acción usando la otra ficha de acción.



❖ LA NAVEGANTE

Conoce el desierto como la palma de su mano.

Una vez por turno, te permite recorrer dos tramos de ruta (en vez de solo uno) cuando hagas la acción de viajar, además de hacer otras acciones entre ambos viajes (como cargar plantas o cuidar de la oruga).

Coloca la ficha de acción sobre la loseta de la navegante, en vez de dejarla en la sección de acciones. El valor del dado correspondiente a la ficha de acción usada debe ser suficiente como para satisfacer ambas rutas. Puedes recorrer la combinación de rutas que prefieras (camino establecido + atajo, caminos establecidos de dos tipos distintos, etc.), pero debes pagar todos los requisitos necesarios para cubrir ambas rutas.



❖ LA ORUGA JOVEN

Contar con el apoyo de otra oruga te permite repartir mejor los fardos y hace que el camino sea más llevadero.

Te permite colocar dos cajas de mercancías en el mismo espacio de la sección de acciones, siempre y cuando sean del mismo color. Además, si tienes una ficha de acción ocupada y pasas por una ciudad en la que haya una caja de ese mismo color, puedes cargarla sin usar para ello una acción (siempre que no superes el límite de dos cajas por espacio).



❖ LA CHAMANA

Quedan pocas personas en el desierto capaces de entender los mensajes de los espíritus más antiguos, llorando porque su tiempo en el desierto ha llegado a su fin. Si bien los comerciantes convencionales, más supersticiosos, rehúyen este tipo de ídolos, hay quien está dispuesto a pagar una buena suma por ellos.

Si tu refugio ya está en el tablero de juego, una vez por turno, la chamana puede tomar cualquier caja de reliquias que esté ahí y la convierte en una caja de rocas iwakura. Puedes transportar y vender las cajas de rocas iwakura en el puerto, del mismo modo que el resto de mercancías.

Cuando en tu registro de rocas iwakura conste que has entregado al menos una de estas cajas, descarta todas las cartas de misión que tengas guardadas junto a tu tablero personal (al final de la partida no podrás puntuar por las misiones cumplidas). Ya no puedes ganar cartas de misión; en cambio, sigues pudiendo ganar las recompensas inmediatas de las misiones (las que se obtienen al descartar dichas cartas).

La chamana cuenta con una red de acólitos con los que realizar una acción especial (ver pág. 29).

❖ REGISTROS DE ENTREGA DE MERCANCÍAS

Estos registros se encuentran en vuestros tableros personales. Cada vez que entregues una mercancía, del tipo que sea, coloca esa caja en el correspondiente registro de entregas (plantas, artesanía, reliquias o rocas iwakura), en la primera casilla vacía de más a la izquierda (completando primero la fila superior en el registro de plantas). Al hacerlo, obtienes de inmediato la recompensa indicada en la casilla cubierta.

En la mayoría de los casos, esta recompensa es dinero. En algunas ocasiones podrás escoger entre dos recompensas posibles, separadas por una barra «/».

- 3 Obtienes monedas por una suma total igual a la indicada.
-  Haz que tu oruga evolucione (ver pág. 23).
-  Coloca tu refugio en el tablero de juego (ver pág. 15).
-  Voltea la loseta de uno de tus compañeros de viaje a su lado activo (ver pág. 18).
-  Avanza el indicador de tu registro de oraciones, tantas casillas como se indique.
-  Avanza los indicadores de tus registros de hidratación, comida y/o salud, tantas casillas en total como se indique, en la combinación que prefieras.

❖ PLUSVALÍA



Si llenas por completo el registro de entregas de cualquier mercancía, cada una de las cajas de ese tipo que entregues con posterioridad se sitúa en el espacio de plusvalía y te reporta inmediatamente una recompensa fija de 5 monedas.

LAS MERCANCÍAS

En Sand hay varios tipos de mercancías, cada una de ellas identificada por un color y agrupadas en cuatro tipos generales.

❖ PLANTAS



Crecen en refugios sagrados de las ciudades y son imprescindibles para devolver la vida al desierto. Todas las tribus las necesitan para que el desierto recupere su verdor.



Flores



Brotes



Frutas



Semillas

❖ ARTESANÍA



Las tribus que viven cerca del mar producen algunas de las piezas de artesanía más útiles y hermosas del lugar, y son muy apreciadas en las ciudades y en los lugares más remotos.



Cuencos



Instrumentos



Cantimploras

❖ RELIQUIAS



Las tribus que habitan en la ladera de la montaña buscan tesoros entre las ruinas de las ciudades.



Metales



Materiales de escritura



Cuentatiempos

❖ ROCAS IWAKURA



En el desierto moran algunos místicos que saben escuchar a los espíritus de antaño. Las particularidades de las rocas iwakura se explican en detalle en «La chamana» (ver pág. 19, pero vale la pena recordar que la mercancía con la que trabajan estos seres misteriosos es de color gris.



Roca iwakura

LOS VIAJEROS DEL DESIERTO

El desierto es un lugar inmisericorde con aquellos que no tienen más remedio que vivir ahí. Los habitantes del lugar necesitan de los servicios de valientes hombres y mujeres que, a lomos de sus recias orugas, cruzan las dunas para transportar sus mercancías de una población a la siguiente.

En Sand hay ocho losetas de viajero y cada uno de ellos tiene una habilidad especial y única que prevalece sobre cualquier regla general que podáis hallar en este reglamento.

No obstante, os aconsejamos que en vuestra primera partida juguéis con la versión básica de estos personajes (igual para todos ellos). De esta manera, prescindiendo de sus habilidades especiales, todos vosotros seréis viajeros con la misma capacidad y experiencia, para una partida perfectamente equilibrada mientras aprendéis a jugar a Sand. Si estáis leyendo el reglamento por primera vez, podéis pasar directamente al siguiente apartado. En cualquier caso, os animamos a usar las habilidades de los viajeros tan pronto como os hayáis familiarizado con el juego.



♦ SONETT, EL CONSEGUIDOR

Puedes cambiar las cajas de mercancías de tu refugio por cajas de un color distinto a tu elección, pero del mismo tipo.

Es decir, puedes devolver a la bolsa las cajas de plantas de un color determinado que tengas en tu refugio e intercambiarlas por otras cajas de plantas de otro color; o intercambiar tus cajas de artesanías de un color por otras artesanías de otro color; o reliquias de un color por otras reliquias distintas.



♦ ZHASLIR, EL CAMINANTE

Una vez por turno puedes pasar por atajos sin usar ninguna ficha de acción, ignorando el valor del dado requerido para esa ruta, pero pagando el resto de costes requeridos, además de tres puntos de salud adicionales.

A efectos prácticos, puedes hacer una acción de viajar adicional gratuita, sin usar ninguna ficha de acción. Esto no implica que cada vez que viajes por un atajo debas hacerlo de este modo; si lo prefieres, puedes usar una ficha de acción de forma habitual y pagar los costes normales de esa ruta.



♦ ZORTHACK, EL DRUIDA

Incluso si no has volteado a la chamana, tan pronto como hayas instalado el refugio en el tablero de juego podrás hacer la acción de los acólitos (ver pág. 29) sin que el color de la mercancía coincida con el del acólito, pagando 2 monedas y usando el dado del color del acólito de la ciudad. Por ejemplo, puedes usar una ficha de acción de color azul para que un acólito azul deposite en tu refugio una planta roja.

Si has volteado a la chamana, puedes elegir hacer la acción de los acólitos de forma habitual, pagando 1 moneda, o bien puedes hacerla de este modo, con menos limitaciones pero pagando 2 monedas.



♦ NAROSH, LA SUSURRANTE

Cada vez que hagas una acción de cuidar de la oruga, además de lo que indique el dado que uses para esa acción, al avanzar tu indicador del registro de hidratación o de comida avánzalo 6 casillas adicionales. Si avanzas el de salud, solo 4 casillas adicionales.



♦ STAMASH, EL HABILIDOSO

Tus fichas de acción siempre muestran su lado activo, ya que no quedan ocupadas cuando haces la acción de cargar plantas.

Si quieres aprovechar la habilidad del compañero oruga joven, debes renunciar momentáneamente a esta habilidad al hacer la acción de cargar plantas, y así ocupar la ficha de acción que hayas usado (para aplicar su habilidad, la oruga joven te exige tener fichas de acción ocupadas).



♦ ZHIRTALLA, LA DEVOTA

Al inicio de la fase de mañana de cada una de las rondas de juego, avanza tu indicador seis casillas en el registro de oraciones.



♦ SURMESH, LA PITONISA

Durante tu turno puedes tomar dos dados del pedestal, darles la vuelta para que muestren su cara opuesta y dejarlos fuera del pedestal (es decir, un 1 se convierte en un 6). Al final de tu turno, devuélvelos al pedestal con sus valores originales.



♦ ZHEMA, LA MUSA

Los demás jugadores no pueden retirar tus fichas de canción de las ciudades.

Las canciones que se cantan sobre ti son insuperables y perduran en el tiempo, lo que te puede aportar una gran cantidad adicional de dinero en cada entrega de mercancías, si sabes aprovecharlo correctamente.

ACCIONES DEL JUEGO



VIAJAR

Esta acción te permite desplazarte con tu oruga de un sitio a otro del desierto; sin duda, se trata de una de las acciones que más usarás durante la partida. Para hacerla, primero debes elegir la ruta que quieres recorrer: un camino establecido (de color gris o de color verde) o un atajo (naranja, ver pág. 16). Luego debes usar una ficha de acción, independientemente de su color, cuyo valor de dado sea igual o superior al requerido por tu oruga para recorrer ese tipo de ruta. Puedes usar oraciones o dinero para modificar el valor del dado (ver pág. 28).



Acto seguido, desplaza tu oruga por la ruta que quieres recorrer y actualiza los registros de hidratación, comida y salud correspondientes, según se indique en la loseta de oruga. Si no puedes pagar lo requerido en el momento de iniciar la ruta o el valor del dado de la ficha de acción usada no es suficiente, no puedes recorrer ese tramo de ruta. Recuerda que los oasis interrumpen las rutas, aunque los tramos de ruta en ambos extremos sean del mismo color.

Cada acción de viajar te permite recorrer un único tramo de ruta, pero luego puedes usar otra ficha de acción para viajar de nuevo.



La jugadora verde se dispone a viajar por el camino establecido de color gris. Usa su ficha de acción blanca (cuyo dado correspondiente tiene un valor de 5). Actualiza sus registros de hidratación (gasta 2 puntos), comida (gasta 1 punto) y salud (gasta 1 punto) y desplaza su oruga a la nueva localidad. Una vez hecha la acción, devuelve la ficha de acción a su reserva.

Si quisiera tomar el atajo, debería usar un dado de valor 6 y gastar 1 punto de hidratación, 3 de comida y 2 de salud.



LAS ORUGAS



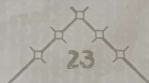
Las orugas del desierto son grandes y resistentes. Unos nobles brutos capaces de cargar las mercancías que hay que transportar. Cuanto más caminan, más crecen y más fuertes se vuelven.

Cada jugador empieza la partida con una oruga del desierto básica. Durante la partida puede evolucionar un par de veces: la primera, volteando la loseta y, la segunda, descartándola. Cada evolución hace que la oruga mejore y sea más eficiente en los viajes, lo que se refleja en los costes indicados en su loseta.



El único modo de hacer que las orugas evolucionen es colocar cajas en los registros de entregas de mercancías.

Cuando tu oruga evolucione por primera vez, retira la loseta «Espacio bloqueado» y a partir de ese momento dispones de cuatro acciones por turno. Además, cada vez que evoluciones tu oruga obtendrás mejoras en varios registros como se indica en la loseta.



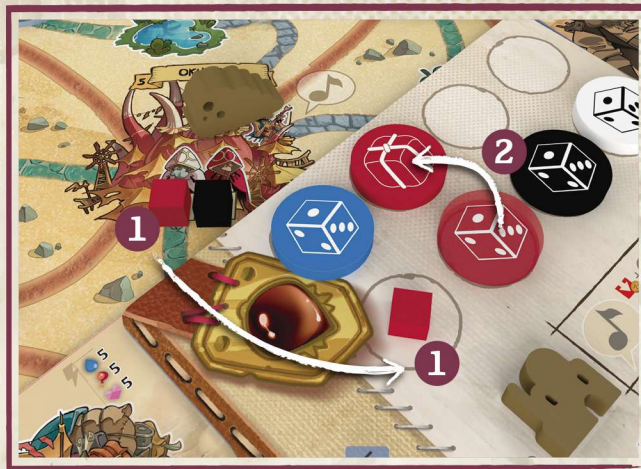


♦ CARGAR PLANTAS

Al llegar a una ciudad en la que haya plantas disponibles, puedes hacer esta acción para cargarlas en tu oruga. Para ello, usa la ficha de acción del color correspondiente a esa planta (azul para las flores, roja para las frutas, blanca para los brotes y negra para las semillas).

- 1 Toma la caja y ponla en la sección de acciones de tu tablero.
- 2 Devuelve la ficha de acción que acabas de usar a su reserva volteada (mostrando su lado con la caja, para indicar que está ocupada).

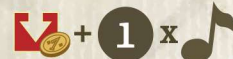
Ahora, tanto el espacio de la sección de acciones ocupado por la caja como la ficha de acción están bloqueados para cualquier acción futura, hasta que no entregues o abandones la caja (ver «Entregar mercancías» más abajo y «Mercancías abandonadas» en la pág. 25), vaciando así el espacio y volteando la ficha de acción a su lado activo.



♦ ENTREGAR MERCANCÍAS

Entregar mercancías es una acción para la que **no es necesario usar una ficha de acción**. Puedes hacer una acción de entregar mercancías en una localidad, entregando tantas cajas como lleves cargadas en tu oruga y quieras, pero siempre de una vez. En los campamentos puedes, aparte de entregar todas las cajas que quieras, realizar entregas conjuntas para obtener otras recompensas (ver «Los campamentos», pág. 15). De hecho, si lo planificas bien, en un mismo turno puedes cargar mercancías, llevarlas a un lugar distinto y entregar tantas como desees.

Al realizar la entrega cobra el dinero indicado por la tarifa de esa localidad, más todo lo que en ese momento se indique en tu registro de **prestigio** y los beneficios de las **canciones** (ver pág. 29). Tras esto, el indicador de tu registro de prestigio regresa a la casilla «0». Después, en tu tablero personal, pon la caja o cajas de mercancías en la primera casilla vacía del correspondiente registro de entregas (ver pág. 20) y obtén la recompensa de la casilla que hayas cubierto.



CARGAR / ENTREGAR ARTESANÍAS O RELIQUIAS

Cuando efectúes una entrega de dos cajas de plantas de los colores requeridos por la tribu principal de un campamento, además del dinero, recibes a cambio la caja de artesanías o de reliquias indicada (ver pág. 15). Por ejemplo, al entregar una caja blanca y una roja en la tribu de esta loseta recibes una caja naranja. Cárgala del mismo modo que las de planta (como se trata de una carga de mercancías sin acción asociada, esa caja no ocupará ninguna ficha de acción, pero sí un espacio en la sección de acciones de tu tablero).

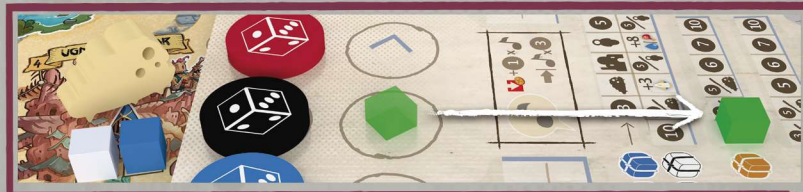
Solo puedes entregar las artesanías y las reliquias en el puerto y en las ciudades. Cuando entregues dichos productos, cobra el dinero indicado, tal como sucede al entregar plantas (según la tarifa correspondiente y teniendo en cuenta el prestigio y las canciones). Luego, pon la caja en la primera casilla vacía del correspondiente registro de entregas (de artesanías o de reliquias) y obtén la recompensa de la casilla que hayas cubierto.



TARIFAS Y DINERO

3	1	6	4	11	4
					13

Al hacer entrega de mercancías (plantas, artesanía o reliquias), tanto el puerto como las ciudades y las tribus de los campamentos están dispuestas a pagar por algunas de ellas. Cada localidad indica qué mercancías está interesada en comprar y la tarifa que se aplica según su interés por una u otra. Este es un precio fijo que aparece en tu tablero personal. La **tarifa superior** siempre es más lucrativa que la **tarifa básica**.



La jugadora amarilla entrega esta caja verde en una ciudad y obtiene 4 monedas (según la tarifa básica para las artesanías). Luego, coloca la caja en la primera casilla vacía de su registro de entregas de artesanías.

En Sand, el dinero es un elemento muy importante, pues determina al vencedor de la partida: quien tiene más, gana. Los jugadores acumularán monedas en su tablero personal, y en cualquier momento pueden obtener cambio con monedas de la banca, de denominaciones de mayor o menor valor. En el reglamento se hace referencia a ganar o pagar monedas, y siempre se considera que se cuenta con monedas de valor 1; es decir, si un icono indica que se obtienen 8 monedas, los jugadores tomarán monedas de la banca por ese valor total. Si hay que pagar dinero, las monedas se devuelven a la banca.



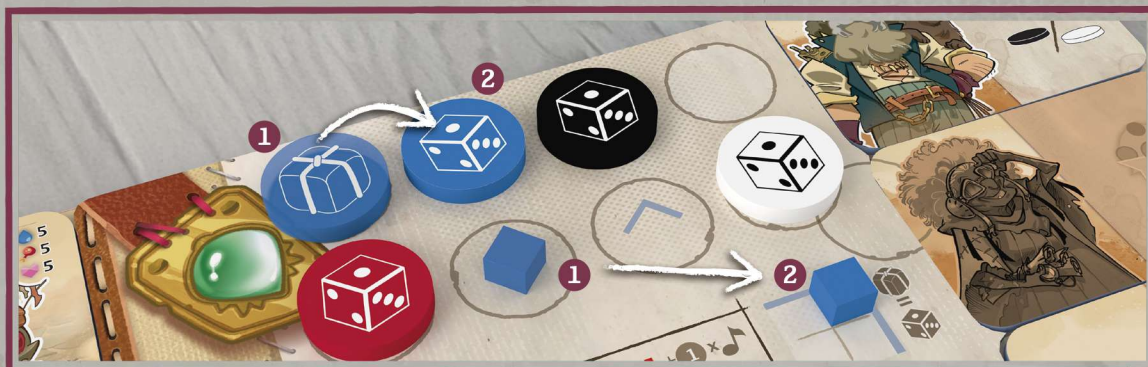
MERCANCÍAS ABANDONADAS



Las fichas de acción quedan ocupadas al usarlas para cargar mercancías de tipo planta (azul, roja, negra o blanca) en nuestra oruga. En tal caso, puede ocurrir que tengas que hacer una acción con una ficha que en ese momento esté ocupada por una caja; como no podrás hacerla, no te quedará más remedio que abandonar esa caja en el desierto para poder voltear la ficha de acción a su lado activo. Para ello, deja la caja en el espacio de mercancías abandonadas de tu tablero personal (esto no se considera una acción).

A partir de tu siguiente turno, podrás hacer una acción adicional con el dado de ese color, sin usar la ficha de acción. Al hacerlo, devuelve la caja a la bolsa.





- 1 Al principio de su turno, la jugadora verde tiene una caja azul en su sección de acciones, por lo que su ficha de acción azul se encuentra ocupada. No obstante, debe hacer la acción de cuidar de la oruga (hidratación) para avanzar en ese registro y así poder emprender su próximo viaje.
- 2 Su única opción es deshacerse de esa caja para activar su ficha de acción azul; para ello, deja la caja azul en el espacio de mercancías abandonadas de su tablero personal, y ya puede hacer la acción de cuidar de la oruga (hidratación) con la ficha de acción azul. También lleva a cabo la acción de viajar que quería hacer.



En cualquier momento de su próximo turno, la jugadora puede devolver la caja azul a la bolsa para hacer cualquiera de las acciones que el dado azul le permita hacer, sin utilizar la ficha de acción azul. En este caso, aprovecha para hacer la acción de hidratación de forma gratuita.



◆ CUIDAR DE LA ORUGA

En tu tablero personal, junto a los registros de hidratación y comida de la oruga se muestran los dados azul y rojo, respectivamente, que coinciden con los colores de los cubos indicadores. Junto al registro de salud se muestran los dados negro y blanco. **Solamente puedes hacer estas acciones «Cuidar de la oruga» si usas la ficha de acción del color del dado (o dados) correspondiente(s).**



◆ HIDRATACIÓN

Si usas la ficha de acción azul para hacer esta acción puedes avanzar el indicador del registro de hidratación tantas casillas como indique el dado azul (sin superar la casilla «15»). También puedes usar oraciones o dinero para avanzar más casillas de las que indique el dado, a razón de una oración o una moneda por casilla adicional (ver pág. 28).



El jugador marrón tiene que hidratar a su oruga, ya que su siguiente recorrido de tres tramos le exige tener al menos 8 puntos de hidratación, pero su indicador está en la casilla «2». El dado azul muestra un «2», pero igualmente decide hacer esta acción y gastar cuatro monedas para alcanzar el valor de hidratación necesario, o sea 8.



◆ COMIDA

Esta acción se lleva a cabo del mismo modo que la hidratación, pero usando el dado y la ficha de acción de color rojo, y sin superar la casilla «15» del registro de comida. También puedes usar oraciones o dinero para avanzar más casillas de las que indique el dado, a razón de una oración o una moneda por casilla adicional (ver pág. 28).

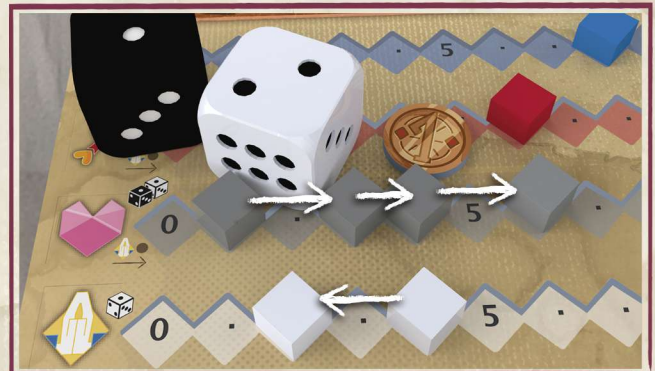


◆ SALUD

Ocuparse del cuidado de tu oruga y de curarle las heridas te lleva más tiempo que otras acciones. Por este motivo debes usar dos fichas de acción en vez de solo una.

Para hacer esta acción debes usar las fichas de acción blanca y negra: coloca cada una de ellas en un espacio distinto de la sección de acciones de tu tablero. Luego, en el registro de salud, avanza el indicador gris tantas casillas como indique el dado blanco o el negro, el de valor más alto de los dos (sin superar la casilla «10»). También puedes usar oraciones o dinero para avanzar más casillas de las que indique el dado (ver pág. 28).

El jugador marrón sigue recorriendo su ruta, sabiendo que le costará 6 puntos de salud. Usando el dado blanco, solo tiene 3, así que gasta una moneda para llegar a 4, más 2 puntos de su registro de oraciones para alcanzar los 6 puntos de salud que necesita.



MODIFICAR EL VALOR DE UN DADO USANDO ORACIONES O DINERO

Los viajeros pueden usar su fe o invertir parte de sus ganancias para ser más eficaces durante el trayecto.

Puedes gastar dinero para aumentar el valor de los dados al hacer acciones de viajar o cuidar de la oruga (hidratación, comida o salud), a razón de una moneda por cada punto añadido al valor del dado. También puedes usar oraciones con el mismo fin, siempre a razón de una oración por cada punto añadido.

Puedes combinar las oraciones y el dinero para modificar el valor de un dado durante la misma acción. Un dado puede terminar teniendo un valor superior a 6. Esta modificación es temporal (no altera el valor del dado) y solo es vigente durante el turno en curso.



♦ ORAR

Los habitantes del desierto saben que debajo de las dunas todavía palpita el corazón de un ser ancestral, ahogado por la arena del tiempo. Un espíritu guardián que pugna por liberarse y cuidar de aquellos que transitan por su espalda marchita. Se refieren a él como el Bit-O'kuu.

Si usas la ficha de acción blanca para hacer esta acción puedes avanzar el indicador del registro de oraciones tantas casillas como indique el dado blanco (sin superar la casilla «10»). **No puedes gastar oraciones ni monedas para potenciar esta acción.**



♦ GANAR PRESTIGIO

Ser más conocido como viajero del desierto te permite subir tus tarifas y obtener más beneficios al transportar las plantas de un lado a otro del desierto.

Si usas la ficha de acción negra para hacer esta acción puedes avanzar el indicador del registro de prestigio tantas casillas como indique el dado negro.

El prestigio sirve para obtener más dinero al entregar mercancías (ver pág. 24), pero el indicador regresa a la casilla «0» después de cada entrega. **No puedes gastar oraciones ni monedas para potenciar esta acción.**



❖ COMPONER CANCIONES

Los valientes viajeros del desierto suelen atraer a bardos que glosan sus aventuras (por un precio), lo que repercute en mayor fama para ellos y unas ganancias adicionales. A la gente le encanta escuchar historias de viajes a ciudades remotas.



Cuando te halles con tu oruga en una ciudad puedes usar una ficha de acción de cualquier color para poner una ficha de canción en esa ciudad. Cada ficha de canción que hayas puesto en el tablero de juego te otorga una bonificación de prestigio que te permite obtener 1 moneda adicional cada vez que realices la acción «Entrega de mercancías» (ver pág. 24).



El jugador marrón ha puesto dos fichas de canción en dos ciudades diferentes. En este momento cuenta con un valor de prestigio de 4. Cuando haga una entrega de mercancía, además de lo que le paguen por ella, recibirá 6 monedas adicionales (4 por el prestigio, más 1 por cada ficha de canción en el tablero de juego). Una vez hecho esto, su indicador de prestigio regresa a la casilla «0», pero las fichas de canción se mantienen en su lugar. Más tarde, al realizar otra entrega de mercancía, obtendrá de nuevo el dinero de la tarifa correspondiente y las 2 monedas generadas por las canciones (el prestigio ha quedado reducido a cero al hacer la primera entrega).

En cada ciudad solo puede haber una única ficha de canción. Cualquier jugador puede poner una de sus fichas de canción en una determinada ciudad, con independencia de si en ella ya hay una ficha de canción de otro jugador. Si la ciudad ya contiene una ficha de canción, simplemente sustitúyela por una de las tuyas y devuelve la ficha desalojada a su propietario. Ahora bien, no puedes sustituir una ficha de canción si su propietario se encuentra en esa misma ciudad.

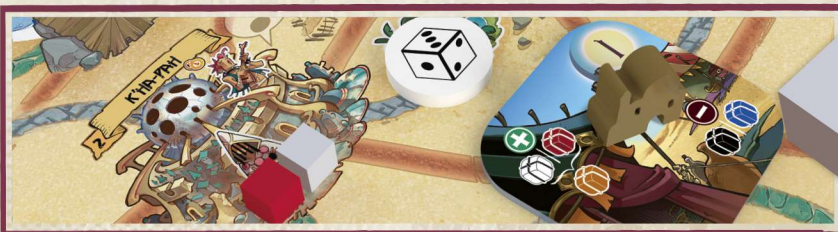


Al final de la partida, el jugador o jugadores que tengan más fichas de canción en el tablero de juego obtienen 3 monedas por cada una de ellas.

❖ ACCIÓN ESPECIAL DE LOS ACÓLITOS



La chamana cuenta con una red de acólitos repartidos por las distintas ciudades del desierto. Cada uno de ellos se corresponde con un color de mercancía de planta. Si la ciudad en la que está uno de los acólitos contiene una caja de mercancías de ese mismo color, puedes hacer una acción especial de los acólitos, usando la ficha de acción de ese mismo color. Si lo haces, **paga una moneda al acólito** para que deposite esa caja en tu refugio (no hace falta que tú estés en la misma ciudad que el acólito ni en la localidad en la que tengas el refugio).



En la ciudad de K'ha-pah hay un acólito blanco. El jugador marrón decide hacer su acción con la ficha de acción blanca para que el acólito lleve la caja blanca a su refugio, que se encuentra en un campamento cercano.

ALHAZRED Y EL ESPÍRITU DE IMOMUSHI - MODO SOLITARIO

El espíritu de la oruga ancestral inspira la labor de Alhazred, el escritor de códices. Este sabio está decidido a devolver al desierto su gloria de antaño.

PREPARACIÓN DE LA PARTIDA

Prepara la partida como si se tratara de una partida de dos jugadores. Elige un color para Alhazred y coloca su oruga sobre el campamento central más cercano a las montañas. Toma su tablero personal, pero no te preocupes por los indicadores de los registros. Coloca su loseta de oruga y la del viajero Alhazred en los espacios correspondientes. Alhazred empieza con los cuatro espacios de su sección de acciones disponibles, así que no es necesario cubrir ninguno de ellos.

Determina el nivel de experiencia que le quieres asignar; para ello, en el espacio correspondiente de su loseta, coloca un cubo negro (de los que se apartan para los jugadores al preparar la partida). Entrégale cinco monedas de valor 1. Baraja las ocho cartas de código y déjalas en el espacio del compañero custodio, formando un mazo. Si has decidido que Alhazred es un experto, pon las seis fichas de canción en su tablero.



NIVEL DE EXPERIENCIA DE ALHAZRED

Al principio de la partida, coloca el cubo negro sobre la loseta de Alhazred, de modo que indique el nivel de experiencia que le quieres asignar (inexperto, medio o experto). Alhazred jugará obedeciendo las indicaciones pertinentes. Tú siempre juegas de la manera habitual, aplicando las reglas normales del juego.



NIVEL INEXPERTO

Cada vez que hace una entrega, Alhazred solamente cobra el dinero indicado en la referencia de tarifas y no obtiene ninguna de las recompensas indicadas en sus registros de entregas de mercancías (ver pág. 20). Ignora el espacio de plusvalía (ver pág. 20). Ignora tus fichas de canción (ver pág. 29). Ignora los sellos de especialización (ver pág. 13). Si al final de la partida ha conseguido más puntos de tribus menores que tú, obtiene la recompensa correspondiente (ver pág. 12).

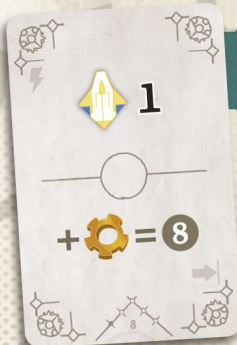
NIVEL MEDIO

Cada vez que hace una entrega, Alhazred cobra el dinero indicado en la referencia de tarifas y obtiene las recompensas de dinero indicadas en sus registros de entregas de mercancías (ignora cualquier otro tipo de recompensa). Ignora el espacio de plusvalía (ver pág. 20). Si llega a una ciudad en la que hay una de tus fichas de canción, la retira del tablero de juego y te la devuelve, sin más (ver pág. 29). Si obtiene cuatro cajas de plantas del mismo color antes que tú, retira de la partida el sello de especialización correspondiente (ver pág. 13). Si al final de la partida ha conseguido más puntos de tribus menores que tú, obtiene la recompensa correspondiente (ver pág. 12).

NIVEL EXPERTO

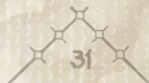
Cada vez que hace una entrega, Alhazred cobra el dinero indicado en la referencia de tarifas y obtiene las recompensas de dinero indicadas en sus registros de entregas de mercancías (ignora cualquier otro tipo de recompensa). Usa la plusvalía de la manera habitual (ver pág. 20). Si llega a una ciudad en la que hay una de tus fichas de canción, la sustituirá por una ficha de su color (ver pág. 29). Al final de la partida, Alhazred cobra automáticamente 3 monedas por cada ficha de canción que tenga sobre el tablero de juego (tú las cobras solamente si tienes más fichas que Alhazred). Si obtiene cuatro cajas de plantas del mismo color antes que tú, obtiene el sello de especialización correspondiente para puntuarlo al final de la partida (ver pág. 13). Si al final de la partida ha conseguido más puntos de tribus menores que tú, obtiene la recompensa correspondiente (ver pág. 12).

FIN DE LA RONDA Y FASE DE MANTENIMIENTO



Esta fase discurre del modo habitual, con alguna salvedad. A diferencia de cómo se resuelve el fin de la ronda en una partida entre jugadores, en el modo solitario Alhazred siempre elige misión después de ti, concretamente la de la carta que esté más cerca del mazo de misiones (la de valor más alto). Obtiene de inmediato la recompensa de dinero de la misión, con independencia de si cumple o no los requisitos.

Usando esta carta de ejemplo, Alhazred obtendrá 8 monedas, independientemente de las reliquias con las que cuente en ese momento o al final de la partida.



CÓMO JUEGA ALHAZRED

Tú juegas de la manera habitual. Siempre eres el primer jugador y, Alhazred, el segundo.

En cada turno, Alhazred hace tres acciones especiales de viaje, ignorando los dados y los costes de las rutas que recorre. Al inicio de su turno, revela **tres cartas del mazo de código** y resuélvelas de una en una.

A continuación se enumeran los criterios para llevar a cabo sus acciones, por orden de prioridad (si no es posible aplicar un criterio, pasa al siguiente):

♦ VIAJAR Y ENTREGAR MERCANCÍAS YA CARGADAS

No importa si cobra el dinero de la tarifa superior o el de la básica; siempre lo hace en el sentido de la flecha que aparece en la carta, sin preocuparse porque haya una acción de entrega mejor en otra carta.

♦ VIAJAR Y CARGAR NUEVAS MERCANCÍAS



♦ VIAJAR: LAS CARTAS DE CÓDICE



El espíritu primigenio de Imomushi impulsa la oruga en la que va montado Alhazred, por lo que viajar no le supone ningún coste. En consecuencia, siempre viaja **por los atajos** en la dirección indicada por las cartas de código (siguiendo un criterio lógico de avance).

En las cartas de código, la cara de desplazamiento muestra una flecha en un sentido u otro, y en su interior hay un número. En las ciudades y campamentos del tablero encontrarás un pequeño icono de brújula. Partiendo de esa brújula, cuenta tantos tramos **de atajo** como indique la carta (aunque le des varias vueltas a la ciudad). Esa es

la ruta que seguirá Alhazred en su desplazamiento.



Siempre que sea posible, Alhazred intenta entregar o cargar cajas de mercancías, desplazándose por el atajo correspondiente. Si en esa dirección no hay cajas que cargar (y no tiene cajas cargadas para entregarlas), se desplazará por el siguiente tramo de atajo, en el sentido indicado por la flecha, y así hasta dar con una ruta viable, se moverá a la localidad indicada originalmente, se dará por concluida la acción de esta carta y pasará a la siguiente.



Alhazred se encuentra en la ciudad de Ugdrú-Rashaar. Para determinar el siguiente camino a seguir obedece a esta carta que le indica que, partiendo desde la brújula, debe contar dos tramos de atajo en el sentido de las agujas del reloj. Deberá tomar el tramo de atajo intermedio en dirección a K'Her-Txack.

♦ ENTREGAR Y CARGAR MERCANCÍAS

Siempre que sea posible, cuando Alhazred llega a una ciudad o a un campamento, entrega de forma automática todas sus cajas de mercancías. Cobra el dinero de las tarifas que correspondan a esas mercancías y coloca las cajas en sus correspondientes registros de entregas. Dependiendo del nivel de experiencia, obtiene las recompensas de dinero del registro de entregas correspondiente (si corresponde) e ignora cualquier otro tipo de recompensa como las del refugio, las evoluciones de la oruga, etc. Cuando hace entregas de plantas en los espacios de campamento, si lo hace cumpliendo la combinación indicada, recibirá y cargará las mercancías que corresponda o las fichas de tribu menor (ver pág. 15).

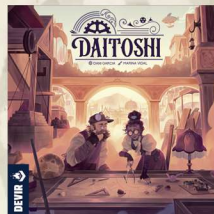
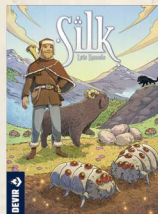
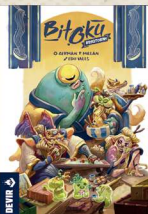
Una vez hechas las entregas, si puede, carga nuevas cajas de mercancías. Alhazred carga solo una caja a la vez y únicamente cuando entra en una localidad. Es decir, no carga ninguna caja si comienza su turno en una ciudad en la que haya cajas; solo lo hace cuando llegue a esta. Alhazred no usa ninguna acción para cargar mercancías, sino que, cada vez que llega a una ciudad, si hay cajas en ella y tiene espacio para cargarlas, toma una. Si en la ciudad hay dos cajas disponibles, toma la de la izquierda.

Alhazred puede colocar **dos cajas** de mercancías en el mismo espacio de la sección de acciones, independientemente del color de estas.



Alhazred llega a este campamento y entrega una caja azul y una blanca y le recompensan con una caja de color amarillo. Si hubiese entregado una caja roja y una negra se habría llevado la ficha de tribu menor disponible en ese campamento.

CRONOLOGÍA DE LA KEMUSHI SAGA



CRÉDITOS

Sand probablemente nunca hubiera visto la luz si no fuera por el desinteresado esfuerzo de la gente que semana tras semana nos regaló su tiempo y su experiencia en las incontables sesiones de testeo, gente que seguramente no tiene idea de lo importante que fue durante el proceso creativo de este juego. A todos ellos queremos agradecerles inmensamente y expresarles nuestra gratitud: Daniel Suárez, Ciro Hurtado, Claudio Pérez, Fabian Golyński, Francesco Arce, Franco Tóffoli, Gastón Avendaño, Guillermo Acuña, Gustavo Rubino, Inaki X. Baigorria U., Lionel Angerami, Luciano Cabrera, Mael Morholt, Mario Fridge y Martin Oddino.

Diseño: Ariel Di Costanzo y Javier Pelizzari

Ilustraciones: Ernest Sala, con color de Mado Peña

Edición: David Esbrí

Revisión: Marià Pitarque

Maquetación: Meeple Foundry y Diego San Martín Pierron

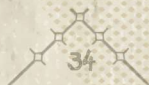


www.devir.es

DEVIR CONTENIDOS S.L.

Roselló 184

08008 Barcelona



ÍNDICE

♦ Introducción	2	♦ Los viajeros del desierto	21
♦ Componentes para cada jugador	3	♦ Acciones del juego	23
♦ Componentes generales	4	♦ Viajar	23
♦ Componentes del modo solitario	5	♦ Las orugas	23
♦ Preparación general	6	♦ Cargar plantas	24
♦ Preparación de los jugadores	7	♦ Entregar mercancías	24
♦ Descripción de la partida	8	♦ Cargar/entregar artesanías o reliquias	24
♦ Turno de juego	8	♦ Tarifas y dinero	25
♦ Acciones disponibles	9	♦ Mercancías abandonadas	25
♦ Fase de mantenimiento	10	♦ Cuidar de la oruga	27
♦ Las misiones	11	♦ Hidratación	27
♦ Final de la partida	12	♦ Comida	27
♦ El desierto: el tablero de juego	12	♦ Salud	27
♦ Sellos de especialización	13	♦ Orar	28
♦ Los refugios	15	♦ Modificar el valor de un dado	28
♦ El cuaderno de bitácora: el tablero personal	16	♦ Ganar prestigio	28
♦ Los compañeros	18	♦ Componer canciones	29
♦ Las mercancías	20	♦ Acción especial de los acólitos	29
		♦ Alhazred y el espíritu de Imomushi: modo solitario	30

GLOSARIO DE ICONOS

❖ NÚMEROS

3  Cuando un icono tiene un número **rojo** adyacente significa que tienes que gastar tantas unidades como indique el número.

 **3** Cuando un icono tiene un número **negro** adyacente significa que obtienes tantas unidades como indique el número.

❖ MISIONES

3  = **8**

Obtienes una cierta cantidad de dinero por cada grupo de cajas (como el indicado) que hayas entregado. En el ejemplo, al final de la partida, obtienes ocho monedas por cada trío de cajas amarillas entregadas.

+  = **8**

Al final de la partida, si eres el que más mercancías de ese tipo ha entregado, obtienes el dinero indicado.

 = **7**

Al final de la partida, si no has entregado ninguna mercancía de ese tipo, obtienes el dinero indicado.

2  **2** 
2  **2**  **6**

Al final de la partida, si has entregado al menos dos cajas de cada uno de los colores indicados, obtienes el dinero indicado.

4  = **6**

Al final de la partida, si has entregado al menos esa cantidad de cajas del tipo de mercancía indicado, obtienes el dinero indicado.

  = **4**

Si tu última entrega en el registro de entregas de mercancías indicado se corresponde con el color de la caja requerida, obtienes el dinero indicado.



Recompensa inmediata



Recompensa al final de la partida



HIDRATACIÓN. En este registro, avanza o retrocede tantas casillas como se indique (ver pág. 27).



COMIDA. En este registro, avanza o retrocede tantas casillas como se indique (ver pág. 27).



SALUD. En este registro, avanza o retrocede tantas casillas como se indique (ver pág. 27).



ORACIONES. En este registro, avanza o retrocede tantas casillas como se indique (ver pág. 28).



PRESTIGIO. En este registro, avanza o retrocede tantas casillas como se indique (ver pág. 28).



DINERO. Obtienes monedas por una suma total igual a la indicada (ver pág. 25).



DADO DE VIAJE. Indica el valor mínimo del dado necesario para recorrer una ruta (ver pág. 23).



REFUGIO. Coloca tu refugio en el tablero de juego (ver pág. 15).



ORUGA. Haz que tu oruga evolucione (ver pág. 23).



COMPAÑERO DE VIAJE. Voltea la loseta de uno de tus compañeros de viaje (ver pág. 18).



MODIFICAR EL VALOR DE UN DADO. Puedes gastar dinero o puntos de oraciones para aumentar el valor de los dados al hacer acciones de viajar o cuidar de la oruga (ver pág. 28).



PLUSVALÍA. Si llenas por completo el registro de entregas de cualquier mercancía, cada una de las cajas de ese tipo que entregues con posterioridad te reporta inmediatamente una recompensa fija de 5 monedas (ver pág. 20).



AVANCES COMBINADOS. Avanza los indicadores de tus registros de hidratación, de comida y/o salud, tantas casillas en total como se indique, en la combinación que prefieras (ver pág. 20).