



DAITOSHI

✿ REGLAMENTO ✿



Por fin hemos perfeccionado el poder del vapor y ahora podemos usarlo para nuestro beneficio. Vivimos en una época de progreso sin precedentes y los nuevos ingenios a vapor evolucionan más rápido que nunca. Las ciudades crecen, el comercio prospera y estamos trabajando en la máquina más ambiciosa hasta la fecha: un artificio gigante que aportará aún más progreso a la ciudad, pues nos liberará de ese lastre para el trabajo que es la dependencia de la fuerza animal.

De acuerdo, se están talando algunos árboles y el río no fluye con el caudal de antaño, pero los árboles y el agua todavía abundan y, además, podemos destinar el espacio adicional a ampliar nuestra ciudad. ¡Los cuentos de hadas y los mitos no deberían ser un obstáculo para el progreso!

Una partida de *Daitoshi* se divide en turnos. En tu turno, produces en tus fábricas o trasladas a tu magnate a otro distrito en busca de nuevas oportunidades comerciales. En este último caso, podrás enviar a tus trabajadores a los talleres, podrás gestionar la explotación de la naturaleza para alimentar tu infinita necesidad de vapor y podrás hacer una acción para ampliar la ciudad y demostrar tu grandeza.

Estas acciones, además de ayudarte a conseguir el reconocimiento público que tanto ansías, serán de utilidad para todos los habitantes de *Daitoshi*. Ampliarás la ciudad y electrificarás sus distritos, descubrirás y desarrollarás nuevos inventos a vapor y comerciarás con ciudades lejanas. Incluso podrás ayudar a que la Universidad de *Daitoshi* lleve a cabo su colosal proyecto: la Megamáquina. Es posible que algunos bosques acaben siendo talados y que algunos ríos se sequen, pero, con tu generosidad, ayudarás a los trabajadores desplazados de esas zonas, ofreciéndoles nuevos empleos a tu servicio. Las leyendas sugieren que la naturaleza está protegida por los espíritus del bosque, los *yōkais*, pero el progreso no se puede detener por culpa de unas pocas historias desfasadas. Sin embargo, por si acaso, tal vez sea prudente que vayas a los templos antiguos y hagas algunas ofrendas, pues ahí se organizan proyectos de restauración que intentan paliar el uso abusivo de los recursos naturales.

Durante la partida, los jugadores ganáis puntos de victoria (PV). Al final, quien tenga más PV es el ganador.

COMPONENTES



1 tablero principal



15 losetas de distrito
(5 interiores, 5 intermedias, 5 exteriores)
★ Esta es la loseta de distrito del ayuntamiento



64 hexágonos de naturaleza
19 de río + 15 de cada tipo de terreno (bosque, montaña y subsuelo)



18 losetas de ciudad



2 tableros de la Megamáquina (a doble cara) y 1 ficha de la Megamáquina



20 inventos comunes



32 inventos innovadores



20 inventos brillantes



24 inventos de la Universidad
(6 para cada una de las 4 Megamáquinas)



4 inventos básicos



60 trabajadores
(15 de cada color)



36 fichas de vapor
(24 de valor 1 y 12 de valor 3)



3 fichas de mejora de la Megamáquina



20 fichas de recursos
comida, materiales de construcción, energía y artículos de lujo
(1 de cada para cada jugador)



25 fichas de riqueza



1 ficha de jugador inicial



losetas de bloqueo
(2-3 jugadores)



1 loseta de soborno
(para partidas en solitario)



Mazo del alcalde para partidas en solitario
(16 cartas)



Mazo del consejero para determinar la dificultad de las partidas en solitario
(10 cartas)



4 tableros de fábrica (1 por jugador)



4 hojas de ayuda (1 por jugador)



4 emblemas de fábrica
(fichas +100 PV)



4 indicadores de PV
(1 por jugador)



4 indicadores de chimenea de la máquina de vapor
(1 por jugador)



16 fichas de peregrino
(4 por jugador)



32 indicadores de progreso de invento
(8 por jugador)



4 indicadores de prestigio
(1 por jugador)



4 indicadores de reputación
(1 por jugador)



4 fichas de gusano-bus (1 por jugador)



20 banderas de colaboración
(por jugador)



4 fichas de producción (1 por jugador)



8 figuras de magnate (2 por jugador)



16 losetas de operación (4 por jugador)



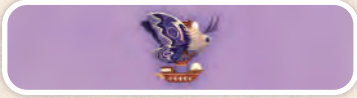
4 losetas de subvención gubernamental
(1 por jugador)



PREPARACIÓN

En este ejemplo se muestra cómo se prepara una partida de tres jugadores.

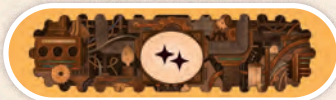
- 1 Colocad el tablero principal en la mesa.
- 2 Colocad al azar las cinco losetas interiores de distrito en sus correspondientes cinco espacios, todas ellas con su lado no electrificado a la vista.
- 3 Mezclad las losetas intermedias de distrito y apiladlas junto al tablero principal, con su lado no electrificado a la vista. Haced lo mismo con las losetas exteriores de distrito.
- 4 Colocad al azar cinco losetas de ciudad en sus espacios; devolved las restantes a la caja.



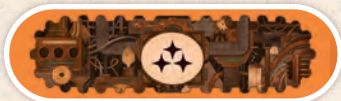
- 5 Mezclad las losetas de invento común y apiladlas boca abajo junto al tablero principal. Haced lo mismo con las losetas de invento innovador y con las de invento brillante. Si lo preferís, para manejarlas más fácilmente, podéis separar estas pilas en pilas más pequeñas. Revelad dos inventos comunes, dos innovadores y uno brillante y dejadlos boca arriba en el tablero principal, en el mercado de inventos.



Inventos comunes



Inventos innovadores



Inventos brillantes

- 6 Rellenad los cuatro marcadores de la naturaleza, situados al norte de Daitoshi, con hexágonos del tipo apropiado (con su cara «Conflicto» oculta). La cantidad de hexágonos depende del número de jugadores. En partidas de 3 o 4 jugadores, tendréis que apilar dos hexágonos en algunos de los espacios de los tres marcadores superiores, mientras que algunos de los espacios del río estarán vacíos en las partidas con menos de 4 jugadores. Seguid estas indicaciones:

Con 4 jugadores, colocad dos hexágonos de terreno solo en aquellos espacios marcados con los iconos  y  y colocad un hexágono de río en todos los espacios del marcador del río.

Con 3 jugadores, colocad dos hexágonos de terreno solo en aquellos espacios marcados con el icono  y colocad un hexágono de río en todos los espacios del marcador del río excepto en los 4 espacios de más a la izquierda.

Con 1 o 2 jugadores, colocad un hexágono de río en todos los espacios del marcador del río excepto en los 8 espacios de más a la izquierda.

Luego, colocad 1 hexágono en cada uno de los otros espacios de los marcadores de la naturaleza.

Usad el mazo de cartas del consejero para seleccionar al azar uno de los cuatro tableros de la Megamáquina. Para ello barajad las cartas con los números correspondientes a los tableros de la Megamáquina (fijaos en el número que muestran en su esquina inferior derecha). Revelad una para determinar el tablero de la Megamáquina que debéis tomar, y colocadlo en el tablero principal (devolved los otros a la caja).

Colocad la ficha de la Megamáquina en un distrito al azar; para ello, revelad una carta del mazo del alcalde y colocad la ficha en el distrito que se muestra en la carta. Si la carta muestra el distrito del ayuntamiento (marcado con un  en el ejemplo), revelad otra carta hasta que se os indique un distrito distinto.

Con las seis losetas de invento de la Universidad que se muestran en esa Megamáquina, formad una pila y dejadlas en el espacio destinado a ellas; devolved a la caja las losetas de las otras tres megamáquinas.

Si sois 2 o 3 jugadores, cubrid con la correspondiente loseta de bloqueo los espacios de invento (la de 2 jug. cubre dos espacios; la de 3 jug., un espacio) indicados en el tablero de la Megamáquina.

Colocad al azar las tres fichas de mejora de la Megamáquina en los espacios de diseño presentes en su tablero.

Formad una reserva general de:



vapor



riqueza



y trabajadores
(separados por color)



PREPARACIÓN DE LOS JUGADORES

13 Al azar, entregad una hoja de ayuda a cada jugador (aseguraos de que entre ellas esté la que tiene el icono de jugador inicial). El jugador que reciba la hoja con ese icono toma la ficha de jugador inicial y la deja en la esquina superior derecha de su tablero de fábrica. Luego, tú y los demás jugadores debéis seguir estos pasos:

14 Toma un tablero de fábrica (será tu tablero personal) y todos los componentes de un color, junto con el correspondiente emblema de fábrica. Coloca este emblema (con su cara «100 PV» oculta) sobre el número 200 impreso en tu fábrica. Elige una de las dos figuras de magnate de tu color y devuelve la otra a la caja.

15 Coloca un indicador en la casilla de más a la izquierda de cada marcador de progreso de invento. Coloca un indicador en la casilla «0» de tu marcador de chimenea de la máquina de vapor.

16 Coloca tu indicador de reputación en el nivel de reputación de más a la izquierda.

17 En tu almacén, coloca una ficha de comida en la casilla «1» de su marcador (haz lo mismo con los materiales de construcción, la energía y los artículos de lujo). Toma 1 ficha de riqueza de la reserva general.

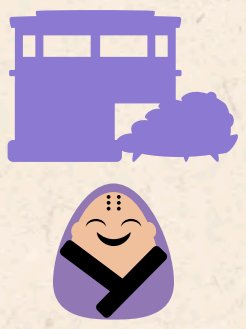
18 Toma tus cuatro losetas de operación y colócalas (con su cara «Conflicto» oculta) en los correspondientes espacios de tu fábrica.

19 Pon tu ficha de producción en el espacio central de la zona de producción de tu fábrica.

20 Toma 7 fichas de vapor de la reserva general y déjalas en tu fábrica: esta es tu reserva personal. Toma también tus banderas de colaboración.

21 Coloca tu loseta de subvención gubernamental en el espacio correspondiente de tu fábrica.

22 Coloca tu gusano-bus en el tablero principal, en el espacio de carril de arriba a la izquierda, y tu indicador de prestigio en el espacio más interior del mismo distrito (mostrando la cara que prefieras). En la zona de naturaleza del tablero, coloca una ficha de peregrino en el templo junto al marcador del río y tres en el templo junto a los tres marcadores de terreno.



23 Toma una loseta de invento básico al azar y colócala boca arriba en la posición inferior de la primera planta del edificio izquierdo de tu fábrica. Luego, en función del recurso que se muestra en la parte central de esa loseta de invento, coloca a tu magnate en su espacio central de un distrito, según se indica a continuación:



Colócalo en el distrito con la acción «Comerciar con otras ciudades».



Colócalo en el distrito con la acción «Electrificar un distrito».



Colócalo en el distrito con la acción «Ampliar un distrito».



Colócalo en el distrito con la acción «Descubrir un invento».

24 En el tablero principal, coloca tu indicador de PV junto a la casilla «1» del marcador de PV.

REGISTRO DE EXPLOTACIÓN



VARIANTE PARA EXPERTOS: Si ya estáis familiarizados con el juego, en vez de asignar los inventos básicos al azar, revelad tantas de estas losetas como jugadores haya en la partida y, en orden de turno, cada jugador elige una loseta de invento básico.

Solo en las partidas de dos jugadores: al azar, revelad otra carta del mazo del alcalde y colocad a un magnate «neutral» (de un color no elegido por ningún jugador) en su espacio central del distrito indicado por la carta. Si ya hay un magnate en ese distrito, revelad otra carta.



DISTRITOS

En este reglamento, a menudo usamos el término *distrito*. La ciudad de Daitoshi está dividida en cinco distritos (cada uno es un sector o «porción de pizza») y se considera que todo lo que hay en un sector forma parte de ese distrito, incluso aunque la mayor parte del distrito esté por contruir al inicio de la partida.



21

15	16	13
15	14	15
15	15	15
23	15	15

1

17

20

7

19

18

4

19

18

4

19

18

4

19

18

4

19

18

4

19

18

4

19

18

4

19

18

4

19

18

4

19

18

4

19

18

4

19

18

4

19

18

4

19

18

4

19

18

4

19

18

4

19

18

4

19

18

4

19

18

4

19

18

4

19

18

4

19

18

4

19

18

4

19

18

4

19

18

4

19

18

4

19

18

4

19

18

4

19

18

4

19

18

4

19

18

4

19

18

4

19

18

4

19

18

4

19

18

4

19

18

4

19

18

4

19

18

4

19

18

4

19

18

4

19

18

4

19

18

4

19

18

4

19

18

4

19

18

4

19

18

4

19

18

4

19

18

4

19

18

4

19

18

4

19

18

4

19

18

4

19

18

4

19

18

4

19

18

4

19

18

4

19

18

4

19

18

4

19

18

4

19

18

4

19

18

4

19

18

4

19

18

4

19

18

4

19

18

4

19

18

4

19

18

4

19

18

4

19

18

4

19

18

4

19

18

LA PARTIDA

Una partida de *Daitoshi* se juega de forma continua: los jugadores juegan su turno, uno tras otro, pero sin rondas ni fases. En tu turno puedes jugar un turno de producción (v. pág. 10) o bien un turno de ciudad (v. pág. 13). Al final de tu turno, debes comprobar si tienes vigente algún conflicto con los yōkai. Tras acabar tu turno, le toca jugar al jugador sentado a tu izquierda.

➡ Empezando por el jugador inicial, los jugadores van alternando turnos en sentido horario hasta que el penúltimo espacio de cualquiera de los marcadores de la naturaleza esté visible (v. pág. 24).

➤ TURNO DE PRODUCCIÓN (v. pág. 10)

⚙ Si decides jugar un turno de producción, **todos los jugadores pueden** activar alguno o todos los edificios de su fábrica (solo una activación por edificio), pero tú obtienes ventajas adicionales por ser el líder de la producción. ✓ ✗

➤ TURNO DE CIUDAD (v. pág. 13)

Si decides jugar un turno de ciudad, **1** primero **debes** desplazar a tu magnate 1 o 2 distritos en sentido horario, y puedes gastar vapor para desplazarlo aún más. Luego, en este orden:

- **2** puedes enviar a trabajadores de la clase apropiada a los talleres de ese distrito (*donde está tu magnate*);
- **3** debes hacer la operación de explotación que se muestra en ese distrito;
- **4** puedes hacer la acción que se muestra en ese distrito o en la Megamáquina (*si también está en ese distrito*).

Al acabar tu turno de ciudad, si tu magnate y la Megamáquina están en el mismo distrito, **debes** desplazar la Megamáquina 1 distrito en sentido antihorario. Además, debes recolocar tu ficha de producción en su espacio central.

➤ FINAL DEL TURNO (v. pág. 23)

🔴 A partir del registro de explotación en tu fábrica, **debes** comprobar si tienes vigente algún **conflicto** con los yōkai. Después, comprueba si se cumplen las condiciones de final de partida (v. pág. 24).



REGLAS GENERALES



Cuando un icono tenga un número rojo a su lado significa que debes gastar esa cantidad del elemento representado. En cambio, si el número es negro, obtienes esa cantidad de dicho elemento.



Devuelve 1 de vapor a la reserva general.



Tu gusano-bus avanza 2 espacios.



Si un icono te indica que obtienes una cierta cantidad de fichas de vapor de la reserva general (en este ejemplo, 7), puedes repartir ese total en la combinación deseada de fichas de valor «1» y «3» (p. ej., una ficha de valor «3» y cuatro de valor «1») y en cualquier momento puedes canjearlas y puedes pedir que se te devuelva cambio si pagas en exceso.



Estos iconos indican que el efecto solamente tendrá lugar al final de la partida.



Al final de la partida, avanza tus indicadores de progreso de invento un total de 3 espacios.



En general, el color gris te indica que puedes elegir entre todas las opciones disponibles. En este caso, un trabajador gris indica que en ese espacio puedes colocar a cualquier trabajador de la clase que quieras, sin importar si es rojo, amarillo, azul o verde.



Este es el icono de los puntos de victoria (PV). Si es de color naranja, ganas esos PV de inmediato; si es lila, los ganas (o los pierdes) al final de la partida. Si el número es de color negro, ganas los PV; pero, si es rojo, los pierdes. El icono de PV presente en los marcadores de progreso de invento indica que ganas (una o dos veces) la cantidad de PV que se muestra en el espacio de la derecha de ese invento.



Ganas 2 PV de inmediato.



Pierdes 6 PV al final de la partida.

Cuando llegues a esta casilla en el marcador de progreso 1 de este invento, ganas 3 PV de inmediato. Si llegas a la última casilla 2, ganas de inmediato estos PV por duplicado (es decir, un total de 6 PV).



Para anotar los puntos de victoria (PV) ganados durante la partida, los jugadores avanzan su indicador en el marcador de PV. Si un jugador supera los 100 PV, voltea el emblema de su fábrica para que muestre la cara «100 PV». Si alguien consigue superar los 200 PV, quita su emblema para que se vea el texto «200 PV» impreso en su tablero de fábrica. Al final de la partida, el jugador con más PV es el ganador.



ESPACIOS EN LAS LOSETAS DE DISTRITO:

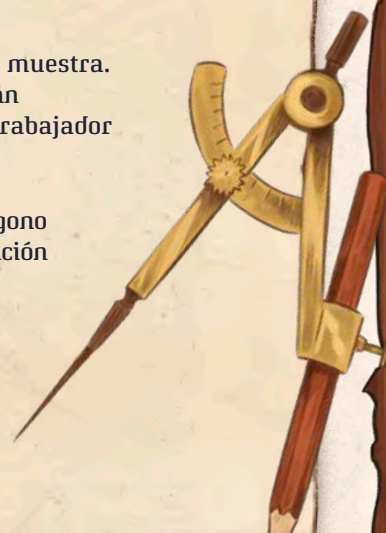
1 ESPACIOS PARA EL MAGNATE—De estos, el de la izquierda **1a** está limitado a 1 magnate y te permite retirar a todos los trabajadores presentes en ese distrito, pagando 2 de vapor. El espacio central **1b** tiene un coste de 1 de vapor y también está limitado a 1 magnate. En cambio, en el de la derecha **1c** caben hasta 4 magnates, pero los jugadores que vengan aquí no pueden usar a sus trabajadores durante ese turno.

2 TALLERES—Si envías un trabajador del color indicado a un taller, obtienes la recompensa que ahí se muestra. Durante la partida, a medida que se revelen nuevas losetas de distrito, nuevos espacios de taller estarán disponibles en cada distrito. Los trabajadores ahí enviados deberán ser del mismo color (clase) que el trabajador impreso en la loseta de distrito interior.

3 EXPLOTACIÓN—Debes hacer la operación de explotación que se muestra. Para ello, toma el primer hexágono disponible del marcador de la naturaleza indicado (el más cercano al templo), ponlo en el registro de explotación de tu fábrica y obtén las recompensas de conflicto indicadas junto al hexágono en el tablero personal.

4 ACCIÓN—Puedes hacer la acción que se muestra.

5 ELECTRIFICACIÓN—En este espacio se indica el coste de electrificar la loseta de distrito cuando hagas dicha acción (v. pág. 19). Si lo haces, obtienes las recompensas indicadas y revelas una versión más potente del taller en esta parte del distrito.



EL TURNO DE PRODUCCIÓN

Mi fábrica tiene edificios preparados para albergar los nuevos inventos a vapor que son obra de nuestros científicos. Además, disponemos de suficiente vapor para hacerlos funcionar sin cesar y maximizar así la producción. A medida que los usemos, hallaremos la manera de hacerlos más eficaces, perfeccionándolos para producir más con el mismo consumo de vapor. Todo por el bien común, por supuesto, pero visto que soy yo quien proporciona el vapor, yo decidiré cómo usarlo.

Cada jugador tiene tres edificios (izquierdo, central y derecho) en su fábrica, en los cuales puede instalar inventos para obtener las recompensas que estos otorgan al producir. También es posible desarrollar tales inventos y mejorar su rendimiento. Todos los jugadores comienzan con un invento básico en la primera planta de su edificio izquierdo y durante la partida pueden añadir más inventos. La principal manera de obtener los recursos necesarios para hacer acciones es activando edificios, lo que también te permite obtener otras recompensas útiles.



1 Para poder anunciar y jugar un turno de producción, tu ficha de producción debe estar en su espacio central **1**. Si no está ahí, al final de tu siguiente turno de ciudad retrocederá al espacio central

Cuando decidas que vas a jugar un turno de producción, pon tu ficha de producción en el espacio de más a la derecha **2** y anuncia en voz alta que te dispones a producir. En este turno, eres el líder de la producción. Todos los demás jugadores pueden producir de forma simultánea, con independencia de dónde esté su ficha de producción (que no cambia de sitio).

3 Cada jugador (incluido el líder de la producción) que quiera producir en este turno puede activar cada uno de sus tres edificios (máximo una vez cada uno), en cualquier orden, pagando el coste en vapor **3** indicado en la parte inferior de ese edificio (devuelve las fichas de vapor a la reserva general).

Solo una vez durante la partida, en cualquier turno de producción (tuyo o de otro jugador), puedes activar **todos** tus edificios sin gastar vapor. Para ello, devuelve tu loseta de subvención gubernamental **4** a la caja. Si al final de la partida conservas esta loseta en tu fábrica (v. pág. 24), podrás hacer un total de tres avances con tus indicadores de progreso de invento.



PRODUCIR

4 Al activar un edificio, todas sus plantas que contengan inventos producen recompensas. Estas recompensas deben recogerse y/o aplicarse de inmediato, si es posible. Si por cualquier motivo no puedes obtener alguna recompensa, simplemente la pierdes.

Cada planta de un edificio dispone de dos espacios conectados para un invento. Un nuevo invento empieza siempre en la posición **inferior (básica)**, donde produce una recompensa menor, pero puedes potenciarlo a la posición **superior (mejorada)**, donde produce más.

Cuando activas un edificio:

- De cada invento en ese edificio, obtienes las recompensas que estén junto a los signos azules de verificación . Si eres **el líder de la producción**, también obtienes las recompensas que estén junto a los signos rosas de verificación de modo que acabas obteniendo esas recompensas por duplicado. Ignora las recompensas que estén junto a una .
- Si es posible, avanzas una vez el indicador de progreso de cada invento que hayas activado (v. «Conflictos» en la pág. 23). Si eres el líder de la producción, avanzas tus indicadores dos veces. En ambos casos obtienes las recompensas que hayas alcanzado al avanzar tus indicadores.

Luego, el líder de la producción:

- Por cada **edificio** activado, avanza 1 ficha de peregrino en el marcador de naturaleza que desee (puede repetir avance con el mismo peregrino o avanzar a peregrinos diferentes).
- Al final de su turno, coloca su ficha de producción en su espacio de más a la izquierda.



En este caso, cualquier jugador obtendría 1 de riqueza, 1 energía y gana 1 PV. El líder de la producción obtendría 1 de riqueza adicional.

Fijaos que, si las losetas de operación relativas a la producción o a los edificios muestran su cara «Conflicto», es posible que los costes o las recompensas de esta acción sean diferentes (v. «Conflicto con los yōkai» en la pág. 23).

HACER OFRENDAS EN LOS TEMPLOS DE LA NATURALEZA

En los templos, los monjes y los peregrinos se ocupan de la naturaleza y, con sus acciones, pueden ayudar a apaciguar a los iracundos espíritus yōkai que ven cómo la codicia de los seres humanos destroza sus hogares.

En el tablero principal hay cuatro marcadores de la naturaleza, a saber: un marcador del río y tres marcadores de terreno: bosque , montaña y subsuelo . Los jugadores explotareis los recursos de la naturaleza (agua y carbón) para alimentar vuestras máquinas de vapor. Además, empleareis a las personas que viven en esas tierras y los convertiréis en trabajadores especializados para los talleres de la ciudad.

Pero en estos lugares viven los yōkai, los espíritus de antaño, y no les gusta que les arrebaten sus tierras. Los monjes que viven en los templos saben cómo aplacar su mal genio, y vuestra ayuda es necesaria para dicha tarea. Hay un templo pequeño junto al marcador del río y uno más grande cerca de los marcadores de terreno.

Durante la partida se te permitirá participar en proyectos de restauración, ya sea en un determinado marcador de la naturaleza o, en algunos casos, como la ventaja asociada al líder de la producción, dejándote elegir en dónde quieres dedicar tus esfuerzos.

Cuando hagas tu primera ofrenda en un marcador, toma a uno de tus peregrinos del templo y ponlo en el primer espacio vacío de ese marcador (el más cercano al templo). En las siguientes ofrendas, haz que tu peregrino (ya situado en el correspondiente marcador de la naturaleza) avance al siguiente espacio.

Atención: nunca puedes avanzar a tu peregrino a un espacio que aún esté cubierto por un hexágono de naturaleza. Si te encuentras en esa situación, debes renunciar a la recompensa.

Estos avances representan tus esfuerzos para reparar el daño causado al medio ambiente y te resultarán muy provechosos durante la puntuación final. Cada espacio de la naturaleza puede contener cualquier número de peregrinos.

RETRIBUIR A LA NATURALEZA

Algunas acciones y recompensas te permiten eliminar hexágonos de naturaleza de tu registro de explotación. Cuando obtengas esta recompensa, elimina de tu fábrica un hexágono de naturaleza (a tu elección); déjalo junto al tablero (formando pilas según el color).

Además, si el icono es como este, obtienes la recompensa de conflicto indicada junto al hexágono que has eliminado.

DESARROLLAR INVENTOS: LOS MARCADORES DE PROGRESO

Debajo de cada invento se muestra su correspondiente marcador de progreso, en el que un indicador da cuenta del grado de desarrollo del invento. Cada marcador de progreso es diferente en cuanto a número de casillas y recompensas disponibles. La principal manera de hacer avanzar tus indicadores en estos marcadores es mediante la producción, usando los correspondientes inventos, aunque esta no es la única manera. Siempre que uno de tus indicadores de progreso alcance una casilla (o la sobrepase) que contenga un icono de recompensa, obtienes de inmediato dicha recompensa. La mayoría de estas recompensas son exclusivas de estos marcadores de progreso. Veamos cuáles son:



- 1 Mejora el invento:** desplaza inmediatamente la loseta de invento a su posición superior; así, en futuras activaciones del invento, este te proporcionará más recompensas.
- 2 Prepara el invento para la Megamáquina:** ahora el invento ya está a punto para contribuir a la creación de la Megamáquina (v. pág. 22).
- 3 Puntúa el invento:** gana los PV que se muestran en espacio de la derecha de la loseta de invento.
- 4 Retribuye a la naturaleza:** elige un hexágono de tu registro de explotación y elimínalo.
- 5 Puntúa el invento por duplicado:** gana el doble de los PV que se muestran en espacio de la derecha de la loseta de invento.



La jugadora verde se dispone a jugar un turno de producción, por lo que toma su ficha de producción (de su espacio central) y la pone en el espacio de más a la derecha. Ahora, si lo desean, cada uno de los jugadores puede producir en su propia fábrica.

La jugadora verde gasta 2 de vapor (los devuelve a la reserva general) para activar su edificio izquierdo. Es la líder de la producción, por lo que gana 2 fichas de riqueza (en vez de solo 1), 1 ficha de comida y 1 PV gracias al invento en la primera planta de ese edificio, más 1 ficha de energía gracias al invento en la segunda planta. Luego, gasta 1 de vapor para activar su edificio central, y así su peregrino avanza 2 espacios (en vez de solo 1) en el marcador de bosque. Además, como líder de la producción, avanza su indicador en los marcadores de progreso de todos esos inventos, dos veces (en vez de solo una), y obtiene todas las recompensas disponibles en estos. Por último, puesto que ha activado 2 edificios, dispone de 2 avances para sus peregrinos en cualesquiera marcadores de la naturaleza (puede avanzar dos espacios con un mismo peregrino o, si lo prefiere, puede avanzar a los peregrinos de dos marcadores diferentes, un espacio cada uno).



OBTENER Y GASTAR RECURSOS



El almacén es el lugar donde registras la cantidad de recursos que tienes disponible en tu fábrica. Siempre que obtengas un recurso (comida **1**, energía **2**, materiales de construcción **3** o artículos de lujo **4**), sube el correspondiente indicador a la siguiente casilla de su marcador. Por contra, si debes gastar un recurso, baja el indicador a la siguiente casilla. Nunca puedes tener más de 9 recursos de un mismo tipo y no se te permite gastar un determinado tipo de recurso si su indicador está en la casilla «0» (la más baja).

La riqueza **5** vendría a ser un recurso «comodín», que puedes gastar en sustitución de cualquier otro recurso. Cuando ganes un recurso de riqueza, toma una ficha de riqueza y déjala en tu almacén; cuando la gastes, devuélvela a la reserva general.



El vapor **no es** ningún recurso, por lo que no puedes gastar riqueza para cubrir los costes de vapor.



EL TURNO DE CIUDAD

Desde su fundación, hace siglos, la empresa de nuestra familia ha estado invirtiendo en la ciudad de Daitoshi. Nuestra divisa vuela alto y, cuando visito los diferentes barrios de nuestra querida ciudad, las oportunidades se presentan en cada esquina. Como la maleza entre los adoquines de nuestras calles, los negocios florecen en toda la ciudad.

Los magnates visitan el centro de Daitoshi para aumentar su influencia en las oficinas del ayuntamiento. Visitan los diferentes distritos y envían a sus trabajadores a los talleres para ampliar los distritos y hacer que la gran ciudad prospere.

Al jugar un turno de ciudad, sigue estos pasos (los cuales se muestran en sentido horario en las losetas de distrito):



- Desplaza a tu magnate **1** (v. pág. 13).
- Coloca a los trabajadores **2** (v. pág. 14).
- Explotación **3** (v. pág. 15).
- Haz una acción **4** (v. pág. 16).
- Ajustes finales (v. pág. 16).



Coloca tu ficha de producción en su espacio central (si no está ahí).

DESPLAZAR A TU MAGNATE

Al empezar un turno de ciudad, debes desplazar a tu magnate 1 o 2 distritos en sentido horario. Además, puedes gastar 1 de vapor para proseguir el desplazamiento a un distrito adicional (hasta un máximo de 3 de vapor, con lo que el magnate daría una vuelta completa). Cuando llegue a su destino, debes colocar a tu magnate en uno de los espacios para el magnate de ese distrito. Si tu magnate da una vuelta completa hasta llegar de nuevo al mismo distrito de partida, **debes** colocarlo en un espacio diferente del que ocupaba (no puede ocupar el mismo espacio dos veces consecutivas). Cada espacio tiene efectos diferentes:



ESPACIO DE LA IZQUIERDA

Debes gastar 2 de vapor y luego devuelve a **todos** los trabajadores presentes en este distrito a la reserva general, incluyendo a los trabajadores de la Megamáquina si esta se encuentra actualmente en este distrito. Después, procede con el paso «Colocar a los trabajadores». Si no puedes pagar el coste en vapor, no puedes colocar aquí a tu magnate. En todo momento, en este espacio **solo puede haber un magnate**.



ESPACIO CENTRAL

Debes gastar 1 de vapor y luego procede con el paso «Colocar a los trabajadores». Si no puedes pagar el coste en vapor, no puedes colocar aquí a tu magnate. En todo momento, en este espacio **solo puede haber un magnate**.



ESPACIO DE LA DERECHA

En este turno **debes** omitir el paso «Colocar a los trabajadores». En este espacio puede haber cualquier número de magnates.

Una vez que hayas desplazado a tu magnate, sigue el resto de pasos de tu turno, en orden.

Nota: el lugar que ocupe tu magnate determinará tus opciones para el resto de tu turno de ciudad. En este apartado, al hacer referencia a «tu distrito», nos estamos refiriendo al distrito donde está tu magnate una vez que lo has desplazado.



Solo en las partidas de dos jugadores: tras colocar a tu magnate, si el magnate «neutral» está en cualquier espacio de tu distrito, desplaza este último 3 distritos en sentido horario y, en ese nuevo distrito, colócalo en el espacio central para el magnate o, si este ya está ocupado, en el espacio de la izquierda. Si la Megamáquina también está en ese distrito, desplázala 1 distrito en sentido antihorario.



COLOCAR A LOS TRABAJADORES

El crecimiento de la ciudad brinda muchas oportunidades de empleo a nuestros ciudadanos. Toda esa gente puede venir a su puesto de trabajo gracias a nuestros entrañables gusano-buses de toda la vida, que los transportarán sin ningún problema. Siempre va bien que la población tenga algo que hacer y, para poder mantener a sus familias, tienen que estirar esos músculos de vez en cuando. Desde luego, yo obtendré los beneficios de todo ese trabajo, pero sobre todo lo hago por ellos. Como diría cualquier buen herrero: «El diablo encontrará tareas con las que ocupar las manos ociosas».

Durante la partida, los jugadores obtendréis trabajadores, principalmente cada vez que coloquéis un hexágono de naturaleza en vuestro registro de explotación, pero también podéis obtenerlos de otras maneras. Según el tipo de hexágono de naturaleza, esos trabajadores serán de un determinado color. Puedes tener hasta 6 trabajadores en tu fábrica, listos para enviarlos a los talleres de tu distrito.

En cada distrito solo puede trabajar una clase (color) de trabajadores, con la salvedad del distrito del ayuntamiento, donde pueden trabajar trabajadores de todas las clases. Cada distrito empieza la partida con un taller, pero, a medida que reveléis losetas de distrito, aparecerán nuevos talleres. Si la Megamáquina está en tu distrito, se considera que su taller también forma parte de ese distrito y está disponible para aquellos de tus trabajadores que sean del color indicado en tu distrito.



Para colocar a uno de tus trabajadores, tómalo de tu fábrica (comprueba que sea del mismo color que tu distrito o, en el caso del distrito del ayuntamiento, puede ser de cualquier color) y ponlo en cualquier taller vacío de tu distrito y obtén la recompensa indicada en el taller. Puedes colocar en tu distrito a tantos trabajadores como desees y en el orden que quieras, siempre y cuando todos ellos sean del mismo color que tu distrito y cada uno de ellos ocupe un taller vacío diferente.



La Megamáquina (v. pág. 22) proporciona un taller adicional en el distrito en el que se encuentra en ese momento. Este taller puede mejorarse un máximo de tres veces durante la partida. Las correspondientes fichas de mejora no están disponibles al principio de la partida, pero quizá sí más adelante, si las colocáis en las casillas pertinentes de la Megamáquina. Si tomas a un trabajador de la clase requerida en tu distrito y lo colocas en el taller de la Megamáquina, obtienes la recompensa de esta más las recompensas indicadas en todas las mejoras que ya tenga incorporadas, en cualquier orden.



La jugadora lila quiere desplazar a su magnate a este distrito. Tiene dos trabajadores azules en su fábrica.

En este momento no hay ningún taller vacío en dicho distrito, por lo que decide colocar a su magnate en el espacio de la izquierda, gastando 2 de vapor para sacar a todos los trabajadores del distrito y colocar a los suyos.

Decide colocar a uno de los trabajadores en este taller, que le proporciona 3 desplazamientos del gusano-bus, y al otro en la Megamáquina puntúa su nivel de reputación en PV, 2 PV y 1 recompensa de restauración).

Trabajamos muy duro para conseguir el vapor que necesitamos en nombre del progreso; no crece en los árboles. Bueno, de hecho, en cierto modo, sí... pues tenemos que talar árboles y conseguir agua. Es posible que algunas personas deban cambiar su estilo de vida y dejar estas zonas salvajes para trasladarse a la ciudad, pero soy lo suficientemente generoso como para acogerlas y encontrarles nuevos trabajos. Y si esas criaturas yōkai no fueran tan testarudas, también podría encontrarles algo que hacer.

Debes hacer la operación de explotación que se indica en tu distrito. En la mayoría de estas operaciones de explotación se muestra un hexágono de naturaleza, ya sea de río o de uno de los tipos de terreno (bosque, montaña o subsuelo); de esta manera se determina exactamente qué tipo de hexágono de naturaleza debes explotar. De nuevo, el distrito del ayuntamiento es una excepción, pues en él se muestra un hexágono de río y uno de terreno gris, lo que significa que debes explotar un hexágono de río y uno de terreno (a tu elección), en cualquier orden. Al explotar un hexágono, sigue estos pasos:



1 Toma el primer hexágono (el más cercano al templo) del marcador de la naturaleza que se corresponda con el indicado en la operación de explotación, teniendo en cuenta estos casos especiales:

- Si ya no quedan hexágonos en el marcador, toma uno de la pila de descarte.
- En las partidas de 3 o 4 jugadores, algunos espacios de terreno tendrán dos hexágonos apilados. Si tienes que tomar un hexágono de una pila, toma solo el superior.



2 Voltea el hexágono para que muestre su lado con el yōkai y déjalo en tu registro de explotación **1** (en el margen izquierdo de tu fábrica), en el espacio correspondiente a ese tipo de yōkai. Si ya tienes uno o más de ese mismo tipo, apílolo sobre los anteriores. Esto te sirve para llevar la cuenta de los tipos y la cantidad de hexágonos que has explotado, pues es algo que podría tener consecuencias negativas para ti (v. «Conflictos» en la pág. 23).

3 Luego, obtén las recompensas indicadas en tu fábrica junto al hexágono que acabas de colocar **2** (por encima de la recompensa de conflicto). Estas son:

- 1 trabajador de una determinada clase **3**.** Ponlo en uno de los espacios de tu fábrica reservados a tus trabajadores. Si todos ellos están ocupados, puedes renunciar al nuevo trabajador o puedes eliminar a uno de los que tienes para poder incorporar al nuevo.
- 2 de agua (en hex. de río) o 1 de carbón (en hex. de terreno).** Ajusta como corresponda tu chimenea de la máquina de vapor **4** (v. a continuación).



EL MARCADOR DE LA MÁQUINA DE VAPOR

En tu fábrica, usas el marcador de la máquina de vapor para actualizar la cantidad de materias primas que tienes y, de forma automática, convertir en vapor cada par acumulado de agua y carbón. Cuando obtengas agua o carbón, desplaza el indicador de la chimenea por el marcador de la máquina de vapor, tantas casillas como la cantidad obtenida (hacia arriba, cuando obtengas agua; hacia abajo, cuando obtengas carbón). Una vez que el indicador de la chimenea haya alcanzado la casilla superior o la inferior, pierdes cualquier desplazamiento en exceso.

Cada casilla del marcador de la máquina de vapor muestra una flecha hacia arriba, una flecha hacia abajo o ambas. Siempre que tu indicador de la chimenea llegue o pase por una casilla, obtienes vapor si el indicador se ha desplazado en la dirección de la flecha presente en esa casilla (es decir, obtienes vapor cuando desplazas el indicador hacia la casilla «0»). La cantidad obtenida de vapor está indicada en la loseta de operación, junto al marcador, y normalmente es de 3 de vapor por cada flecha (tómalo de la reserva general), aunque dicha cantidad puede variar durante la partida. Recuerda: el vapor no es ningún recurso.



Este jugador tiene 3 unidades de carbón almacenadas en su fábrica. Obtiene 2 de agua, por lo que desplaza su indicador de la chimenea 2 casillas hacia arriba y consigue 6 de vapor.

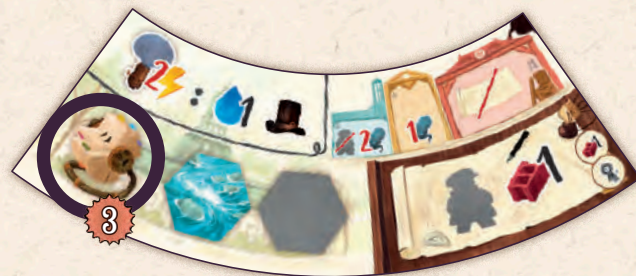


Fijaos que, si la loseta de operación muestra su cara «Conflicto», su recompensa de vapor será diferente (v. «Conflicto con los yōkai» en la pág. 23).

HACER UNA ACCIÓN

Hay muchas maneras en las que puedo marcar la diferencia: puedo adquirir nuevos inventos, ampliar la ciudad, electrificar sus infraestructuras más importantes, comerciar con otras ciudades... Todo esto debería bastar para que todo el mundo entendiera que las raíces de esta familia se arraigan profundamente en esta ciudad, y que nuestro empeño es lo que nos impulsa y hace que avancemos como civilización. Es simplemente el deber de la persona más relevante de nuestro tiempo. Aunque, claro está, únicamente lo hago por nuestra querida ciudad y por sus habitantes.

En tu turno de ciudad puedes hacer una acción. Cada distrito muestra una acción específica ¹, que es la que puedes hacer cuando estás en ese distrito. Si la Megamáquina ² está en tu distrito, también dispones de la acción «Contribuir a la creación de la Megamáquina» (puedes hacerla **en vez de** la acción específica de ese distrito). El distrito del ayuntamiento muestra una acción «comodín» ³ que te permite hacer una acción cualquiera a tu elección. Las acciones se explican en detalle en el siguiente capítulo.



AJUSTES FINALES

Desplaza la Megamáquina y la ficha de producción: al final de tu turno, cuando hayas completado los pasos anteriores, si tu magnate y la Megamáquina ² están en el mismo distrito, **debes** desplazar la Megamáquina 1 distrito en **sentido antihorario**. Además, debes colocar tu ficha de producción en su espacio central (si no está ahí); de este modo, si lo deseas, tu siguiente turno podrá ser un turno de producción.



Solo en las partidas de dos jugadores: si la Megamáquina se desplaza al distrito donde se encuentra el magnate «neutral», desplaza la Megamáquina 1 distrito adicional.



LAS ACCIONES

En *Daitoshi* hay cuatro acciones principales, y también una acción especial de la Megamáquina. Tu distrito determina qué acción puedes hacer en ese turno. Toda acción te exige gastar una determinada cantidad de recursos para llevarla a cabo; en otras palabras, no puedes hacer las acciones si no puedes pagar el coste requerido. Estas acciones son:



COMODÍN



Conozco a todo el mundo en esta ciudad. Siempre que necesito algo, solo tengo que contactar con ellos.

El distrito del ayuntamiento posee una acción «Comodín» que te permite hacer una de las otras acciones: apostar por un **invento**, **ampliar** un distrito, **electrificar** un distrito, **comerciar** con otras ciudades o **contribuir** a la creación de la **Megamáquina**.

APOSTAR POR UN INVENTO



Si el vapor ha cambiado nuestra forma de vida ha sido gracias a todos estos revolucionarios inventores de la Universidad, porque han descubierto nuevas formas de utilizarlo. Por eso es justo que les compense como merecen, patrocinando su investigación. Haré un buen uso del invento y todos nos beneficiaremos de ello.

Esta acción te permite tomar inventos del mercado de inventos (en el tablero principal) e instalarlos en los edificios de tu fábrica, aumentando así la cantidad de recompensas que obtendrás al activar esos edificios.

Cuando hagas esta acción, puedes elegir **una** de estas dos opciones:

- 1 Toma 1 invento Y obtén todas sus recompensas y PV, o bien
- 2 Toma 2 inventos, sin obtener ninguna recompensa inmediata.



Por cada invento que tomes debes pagar su coste en comida, según sea su calidad. Así, pagas 1, 2 o 3 de comida por cada invento común, innovador o brillante que tomes, respectivamente.

Luego, instala tu nuevo invento o inventos en la posición **inferior (básica)** de la **planta vacía más baja** de cualquier edificio **1** de tu fábrica. Si has tomado dos inventos, los puedes instalar en el mismo o en diferentes edificios, en cualquier orden. Una vez instalados tus nuevos inventos, rellena el mercado con inventos provenientes de las pilas de esa misma calidad (siempre que aún haya inventos en dichas pilas). No puedes hacer esta acción si todas las plantas de tu fábrica están llenas o si no puedes pagar el coste de los inventos en comida.



El jugador marrón gasta 4 de comida para tomar el invento brillante y uno de los inventos comunes del mercado. Como ha tomado dos inventos, no obtiene ninguna recompensa inmediata, y procede a colocarlos en las plantas más bajas de dos de sus edificios. Si solo hubiera tomado el invento brillante, habría obtenido 1 de comida. 1 avance con uno de sus peregrinos en un marcador y 3 PV.

AMPLIAR UN DISTRITO



Progreso significa expansión, ¿y qué mejor manera de demostrarlo que ampliando nuestra querida ciudad? Crearé nuevos espacios de trabajo y también un montón de viviendas para que la buena gente de Daitoshi viva y sus familias crezcan. Si lo hacemos en armonía con los bosques y ríos que nos permitieron crecer, nuestro será el mayor de los júbilos, y los templos siempre nos ayudarán a no olvidar cuál es nuestro lugar en la naturaleza.

Esta acción te permite **ampliar** uno de los distritos de la ciudad, algo que beneficiará a todos los jugadores al incrementar el número de espacios de taller disponibles en ese distrito, y que también te brinda la oportunidad retribuir a la naturaleza para reducir tu registro de explotación y evitar los conflictos con los yōkais (v. pág. 23).

Para ampliar un distrito, sigue estos pasos:

- 1 Elige cualquier espacio sin construir de un distrito (un espacio que no tenga loseta de distrito) y paga el coste indicado (2 o 4 materiales de construcción). No puedes elegir un espacio exterior hasta haber construido antes el espacio intermedio de ese mismo distrito.
- 2 De la correspondiente pila de losetas (intermedias o exteriores), toma la superior y colócala en el distrito, sobre el espacio que estás ampliando, con su lado no electrificado a la vista.
- 3  Retribuye a la naturaleza erigiendo templos y refugios naturales en el distrito: toma 1 hexágono a tu elección (si has ampliado el distrito con una loseta intermedia) o 2 (si has usado una loseta exterior), de tu registro de explotación, y colócalos en los espacios vacíos indicados en la loseta de distrito que acabas de construir, mostrando su cara «Conflicto». Si no tienes suficientes hexágonos en tu registro de explotación, **no puedes** ampliar ese distrito. Por último, obtén las recompensas de conflicto impresas en esos hexágonos en tu fábrica.



Si en algún turno posterior, algún jugador hace la acción «Electrificar un distrito» en esta loseta, obtiene también las recompensas de conflicto presentes en los hexágonos aquí colocados.

Aunque las únicas recompensas **directas** que obtienes por esta contribución a la ciudad son las presentes en los hexágonos que colocas aquí, es muy probable que valores el acto de retribuir a la naturaleza por su efecto balsámico en los yōkais, algo que, a largo plazo, puede ser incluso más beneficioso a medida que disminuyas la carga de tu registro de explotación (v. «Conflictos» en la pág. 23).

A partir de este momento, el taller en esta nueva loseta pasa a formar parte de los espacios de taller de ese distrito y todos los jugadores pueden usarlo cuando visiten el distrito.

La jugadora amarilla gasta 4 materiales de construcción para ampliar este distrito: toma la loseta que está encima de la pila de losetas exteriores y la coloca aquí. Luego toma estos 2 hexágonos de su registro de explotación, los coloca en el distrito y obtiene dos recompensas de conflicto: 1 comida y 2 desplazamientos del gusano-bus.



RENOVAR UN DISTRITO



Cuando hagas esta acción, **en vez de** ampliar un distrito, puedes **renovarlo**. Para ello, gasta 3 materiales de construcción, elimina 1 hexágono de tu registro de explotación y obtén su recompensa de conflicto.
Nota: por lo general, esta opción suele usarse únicamente cuando no hay disponible ninguna opción mejor.



ELECTRIFICAR UN DISTRITO



Parece que hay una nueva tecnología que incluso podría hacer que el vapor quedara obsoleto: la electricidad. Todavía es muy nueva, así que será mejor que primero la probemos en la ciudad, para asegurarnos de que sea segura. Se dice que puede hacer que los trabajadores sean más productivos, lo que significa que obtendré más beneficios y ellos podrán continuar trabajando. ¡Todo el mundo sale ganando!

Esta acción te permite electrificar una loseta de distrito, con lo que mejorarás el taller de esa loseta para beneficio de todos los jugadores. Entre otras recompensas, obtienes prestigio, pues a la ciudadanía de Daitoshi le gusta especialmente ver cómo se instalan estas modernas tecnologías en su ciudad.



Debes elegir una loseta de distrito no electrificada en la que hacer la acción «Electrificar». De entre las que muestren su lado no electrificado, puedes elegir cualquier loseta presente en el tablero; no es necesario respetar ningún orden ni tampoco debes ceñirte a tu distrito actual, si no quieres. Si no hay ninguna loseta no electrificada disponible, no puedes hacer esta acción.

Para electrificar una loseta de distrito debes pagar el coste indicado en ella, es decir, 2, 3, o 4 de energía. Luego:

- 1 Obtén todas las recompensas indicadas en el espacio de electrificación de la loseta (siempre ganas al menos 1 de prestigio, más otra recompensa). Al electrificar una loseta intermedia o exterior, obtienes las recompensas de conflicto indicadas en los hexágonos colocados ahí y las de cualesquiera otros iconos impresos (en sentido antihorario).
- 2 Voltea la loseta que has electrificado, de modo que muestre su lado electrificado, y déjala en el mismo espacio. Devuelve todos los trabajadores a la reserva general y elimina los hexágonos de naturaleza ahí presentes. Si hubiera magnates, estos se mantienen en los mismos espacios.

La loseta de distrito muestra ahora una versión mejorada de su taller. A partir de este momento, todos los jugadores pueden acceder el taller mejorado cuando coloquen a trabajadores en este distrito.

La jugadora verde gasta 4 de energía para electrificar este distrito, por lo que obtiene 1 de riqueza, 1 comida, 2 desplazamientos del gusano-bus y 2 de prestigio. Luego, devuelve el trabajador que está en la loseta a la reserva general, elimina los hexágonos de naturaleza y, por último, voltea la loseta a su lado electrificado.



GANAR REPUTACIÓN , PRESTIGIO Y DESPLAZAMIENTOS DEL GUSANO-BUS



Cuando obtengas **prestigio** 1, avanza tu indicador en sentido horario, tantos espacios como prestigio hayas obtenido, y obtén las recompensas indicadas en esos espacios.



Cuando **aumentes tu reputación** 2, avanza el indicador en tu fábrica, un nivel hacia la derecha. Si ya has alcanzado el cuarto nivel de reputación, no puedes aumentarla más. Cuando puntúes tu **nivel actual de reputación** 3, ganas los PV indicados bajo tu indicador.



Algunas recompensas te permiten desplazar tu **gusano-bus** una cierta cantidad de pasos en sentido horario 4 y obtener de inmediato las recompensas de los lugares a donde llegue o por los que pase. Tu gusano-bus es una de las principales maneras que tienes de puntuar tu nivel de reputación y ganar esos PV; por tanto, cuanto más avance el indicador de reputación en tu fábrica, más valioso se vuelve tu gusano-bus.



COMERCIAR CON OTRAS CIUDADES



Las kyodaina-ga son unas polillas voladoras magníficas que han facilitado mucho el comercio con las ciudades lejanas. Pueden transportar a personas y mercancías, levantando el vuelo con la ayuda de nuestras rudimentarias cabinas de pilotaje. Esos extranjeros se impresionan fácilmente y, si les nuestro lo que somos capaces de producir, puede que incluso me dejen utilizar sus tecnologías más avanzadas. Cada rastro de humo negro sobre el cielo de nuestra ciudad, expulsado por esas cabinas de pilotaje, es la señal de otro éxito comercial.

Esta acción te permite comerciar con ciudades lejanas y ganar PV. Además, el comercio te podría permitir la colaboración con esas ciudades, al obtener acceso a las nuevas tecnologías que en ellas se desarrollan.



Para comerciar, elige una de las ciudades presentes en el margen inferior del tablero principal y paga el **coste indicado en vapor**, que representa la cantidad de energía que las kyodaina-ga necesitan para llegar hasta la ciudad con la ayuda de su cabina de pilotaje. Luego, puedes gastar entre

1 y 5 **artículos de lujo**, y obtienes una recompensa por cada artículo de lujo que hayas gastado. Las recompensas las obtienes por orden, de izquierda a derecha (así, p. ej., si has entregado 3 artículos de lujo, obtienes las primeras tres recompensas, empezando por la izquierda, situadas bajo esa ciudad). Estas recompensas pueden ser PV, un aumento de la reputación, una retribución a la naturaleza, el establecimiento de una colaboración o la activación de una colaboración. Tener banderas de colaboración en las ciudades te da acceso puntual a sus tecnologías únicas, ofreciéndote una recompensa única sujeta a que puedas cumplir ciertas condiciones durante tu turno, tales como hacer determinada acción o explotar cierto hexágono de naturaleza.



Este icono de **establecimiento de una colaboración** te indica que puedes colocar 1 de tus banderas de colaboración en la ciudad con la que estás comerciando (siempre que no tengas ninguna en esa ciudad).



Este icono de **establecimiento de una colaboración** (gris y sin flecha) aparece como recompensa en otros elementos del juego y te indica que puedes colocar 1 de tus banderas de colaboración en la ciudad que elijas (siempre que no tengas ninguna en esa ciudad).



El icono de **colaboración cancelada** te indica que en cada ciudad en la que tengas una bandera, siempre que cumplas la condición indicada a la izquierda, puedes devolver esa bandera a tu reserva para resolver el efecto y obtener lo indicado a la derecha.

NOTA: si la condición es hacer una acción de comerciar, no puedes devolver una bandera que justamente acabas de colocar gracias a esa misma acción de comerciar (es decir, la bandera que devuelves debe ser una que ya estuviera en esa ciudad al inicio de tu acción de comerciar).



El icono de **activación de la colaboración** te indica que, al activar la colaboración de una ciudad como parte de tu recompensa por la acción de comerciar, resuelves de inmediato el efecto de esa ciudad, ignorando la condición indicada y sin quitar tu bandera de la ciudad.

La jugadora lila gasta 5 de vapor para comerciar con esta ciudad, donde entrega 4 artículos de lujo. Obtiene las recompensas de izquierda a derecha: 6 PV, poner una bandera de colaboración en esta ciudad, 1 de prestigio y la activación de la colaboración. Esto último hace que obtenga de inmediato 4 de vapor, sin tener que quitar la bandera que acaba de colocar en la ciudad. Más adelante en la partida, cuando haga una acción «Apostar por un invento», puede quitar su bandera de esta ciudad para obtener 4 de vapor.





LA FERIA DE LA MEGAMÁQUINA

La Universidad de Daitoshi está trabajando intensamente en su proyecto de la Megamáquina y necesitan fondos para financiarlo. Estamos a punto de hacer realidad el viejo sueño de ser completamente independientes del trabajo animal. La feria recorre la ciudad con el prototipo de la Megamáquina, para ofrecer sus servicios y solicitar donativos y aportaciones económicas para desarrollarla.

Si la Megamáquina está en tu distrito, te proporciona un par de opciones interesantes:

1 Un espacio de taller: existen cuatro posibles versiones de este taller, en función de la Megamáquina que haya en la partida. Solo puedes enviar aquí a tus trabajadores si la Megamáquina está en tu distrito y, como es habitual, solo si los trabajadores son del mismo color que tu distrito. Estas cuatro versiones del taller de la Megamáquina son las siguientes:



Puntúa tu nivel de reputación más 2 PV.



Obtén 1 de prestigio.



Avanza a uno de tus peregrinos en el marcador de la naturaleza que elijas (v. pág. 11).



Obtén por duplicado la recompensa de conflicto de 1 de los hexágonos de naturaleza en tu registro de explotación.

Además, cuando coloques a un trabajador en el taller de la Megamáquina, obtienes la recompensa de esta más las de todas las mejoras que ya tenga incorporadas. **1**



2 En vez de hacer la acción específica de tu distrito, puedes hacer la acción disponible en la feria: **contribuir a la creación de la Megamáquina** (v. la página siguiente).

Cada vez que un magnate acabe su turno en el mismo distrito que la Megamáquina, esta se desplaza al siguiente distrito en sentido **antihorario**. Cualesquiera trabajadores presentes en la Megamáquina se desplazan junto con ella. Los trabajadores regresan a la reserva general si, en el distrito donde está la Megamáquina, algún magnate ocupa su correspondiente espacio de la izquierda (v. pág. 13).



CONTRIBUIR A LA CREACIÓN DE LA MEGAMÁQUINA



Daitoshi ha dedicado la mayor parte de sus recursos a este gigantesco proyecto y ahora, para terminarlo, necesitan nuestra ayuda. Estoy feliz de poder ayudar a la gran Universidad de esta ciudad (¿he mencionado que en uno de sus auditorios luce el blasón de mi familia?) y a las iniciativas consistoriales. Como digo, estaré más que feliz de ayudar (como siempre), pero también es justo que me compensen el esfuerzo con un acceso prioritario a sus descubrimientos, ¿verdad?

Esta acción especial te permite donar uno de tus inventos a la Megamáquina que el ayuntamiento de Daitoshi está financiando. A cambio, recibes un invento de la Universidad que puedes usar durante el resto de la partida, así como otras recompensas inmediatas.

Puedes hacer esta acción si tu magnate está en el distrito del ayuntamiento (y haces la acción «Comodín») o si está en el mismo distrito que la Megamáquina. En este segundo caso, puedes hacer esta acción en vez de la acción específica del distrito. Para hacer esta acción, debes gastar 1 de cada tipo de recurso más 1 de riqueza ¹ y donar a la Megamáquina uno de tus inventos que ya esté a punto para ser entregado como contribución (es decir, cualquier invento en cuyo marcador de progreso se haya desbloqueado este icono ²). No puedes hacer esta acción si no tienes ningún invento que esté a punto y tampoco si todos los espacios de invento en la Megamáquina están ocupados.



Toma de tu fábrica cualquier invento que ya esté a punto para la Megamáquina, déjalo boca abajo en cualquier espacio vacío del tablero de la Megamáquina ³ y obtén las recompensas indicadas en ese espacio.

Por último, toma la loseta que está encima de la pila inventos de la Universidad y déjala en tu fábrica ⁴, en el mismo espacio en el que estaba el invento que has donado, manteniendo el indicador de progreso en su actual casilla. A partir de este momento, cuando actives el edificio donde está el invento, obtendrás su recompensa (de la forma habitual). No puedes donar un invento de la Universidad a la Megamáquina, incluso aunque su indicador de progreso esté sobre el icono o más a la derecha.

Una vez que todos los espacios conectados a una mejora estén ocupados por un invento, toma esa ficha de mejora y ponla en un espacio de mejora de la Megamáquina ⁵. A partir de este momento, cualquier jugador que use el taller de la Megamáquina también obtendrá las recompensas de la ficha de mejora que ha sido incorporada.



Como su magnate está en el mismo distrito que la Megamáquina, el jugador marrón decide hacer la acción «Contribuir a la creación de la Megamáquina» en vez de la acción específica de ese distrito («Electrificar un distrito»). El jugador gasta 1 de comida, 1 de energía y 1 artículo de lujo, más 2 de riqueza ¹ (1 de ellas para sustituir los materiales de construcción que no tiene). Toma el primer invento de la pila de inventos de la Universidad ² y, a cambio, elige este invento de su fábrica y lo deja en este espacio del tablero de la Megamáquina ³, lo que le permite ganar 5 PV y 2 de reputación. Puesto que esta mejora ahora está conectada a inventos a través de todas sus conexiones ⁴, el jugador coloca la ficha de mejora en la Megamáquina ⁵, y ahora todos los jugadores podrán beneficiarse de ella cuando envíen aquí a un trabajador.



FINAL DEL TURNO - CONFLICTO CON LOS YŌKAI

Cada yōkai es el protector de un bosque o un río u otra cosa, y se fijarán en vosotros si piensan que estáis abusando de los recursos naturales que ellos protegen. Miles de años viviendo en un rincón del mundo hacen que te acabes encariñando con ese rinconcito, supongo...



Al final de tu turno, con independencia de si has jugado un turno de producción o uno de ciudad, debes comprobar si tienes vigente algún conflicto con los yōkai.



En este momento, en tu tablero de fábrica, si tienes más de 1 hexágono de naturaleza del mismo tipo, debes voltear las correspondientes losetas de operación a su cara «Conflicto». Luego, si tienes menos de 2 hexágonos de naturaleza de un determinado tipo, volteas la correspondiente loseta de operación para que deje de mostrar su cara «Conflicto» y vuelva a su lado normal.

Las losetas de operación afectan al coste de algunas acciones y a tu capacidad de contratar a trabajadores. A continuación se explican las dos versiones de cada loseta:

YŌKAI	LOSETA DE OPERACIÓN CARA NORMAL	LOSETA DE OPERACIÓN CARA «CONFLICTO»
 1	Obtén 3 de vapor cuando actives una flecha en tu marcador de la máquina de vapor.	Obtén 2 de vapor cuando actives una flecha en tu marcador de la máquina de vapor.
 2	Durante la producción, el coste de activar tus edificios central y derecho es de 1 y 4 de vapor, respectivamente.	Durante la producción, el coste de activar tus edificios central y derecho es de 3 y 7 de vapor, respectivamente.
 3	Puedes tener un máximo de 6 trabajadores en tu fábrica.	Puedes tener un máximo de 2 trabajadores en tu fábrica. Cuando voltees esta loseta a su cara «Conflicto», si tienes más de 2 trabajadores, elige los 2 que quieres conservar y devuelve el resto a la reserva general.
 4	Durante la producción, por cada invento que actives, avanza su indicador de progreso 1 casilla (2 casillas si eres el líder de la producción).	Durante la producción, no avances el indicador de progreso de los inventos que actives (pero sí que lo avanzas 1 casilla si eres el líder de la producción).

1




3

2

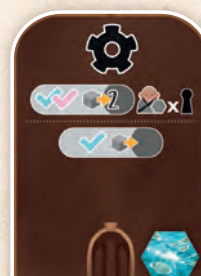



7

3




4








FINAL DE LA PARTIDA



La partida llega a su final cuando, al quitar un hexágono, se revela el penúltimo espacio de cualquier marcador de la naturaleza (queda visible el icono impreso en el tablero principal). Cuando esto ocurra:

- 1 Continúa jugando turnos hasta que todos los jugadores hayáis jugado el mismo número de turnos. La ficha de jugador inicial os recuerda quién empezó a jugar la partida.
- 2 Luego, cada uno de los jugadores juega un turno adicional. Resolved el último paso de final del turno.
- 3 Por último, proceded a calcular la puntuación final.



PUNTUACIÓN FINAL

Sí, tal vez me haya saltado algunas normas... bueno, vale, hemos talado cientos de árboles... ¿y? ¡Mirad todas estas ofrendas a los templos que he pagado! ¡Ya sabéis que ese incienso no es barato, ¿verdad? ¡Alguien debería darme las gracias! ¡Y no, aún no tenemos fecha para empezar los proyectos. Pronto, lo prometo.



Antes de calcular la puntuación final, los jugadores que aún posean su loseta de subvención gubernamental pueden gastarla para hacer hasta 3 avances con sus indicadores de progreso, obteniendo las recompensas que proporcionen. Pueden repartir estos avances como quieran (en uno, dos o tres marcadores de progreso de invento diferentes).

Luego, calculad la puntuación final, en la que cada jugador debe tener en cuenta las ofrendas para la restauración que ha hecho durante la partida. Así:

- 1 Cada uno de los marcadores de la naturaleza está vinculado a una condición de puntuación específica. Cada condición te otorgará una cierta cantidad de PV, según la posición de tu peregrino en ese marcador. Ganas tantos PV como el número indicado en el espacio donde está tu peregrino multiplicado por la cantidad de elementos (del elemento requerido por la condición) que has logrado reunir.



BOSQUE



Ganas los PV indicados multiplicados por el número de inventos de la Universidad en tu fábrica.



MONTAÑA



Ganas los PV indicados multiplicados por el número de indicadores de progreso en tu fábrica que estén en la casilla de más a la derecha de su marcador.



SUBSUELO



Ganas los PV indicados multiplicados por la recompensa de PV asociada a tu nivel de reputación.



RÍO



Ganas los PV indicados multiplicados por el número de **tipos** de hexágonos de naturaleza **ausentes** en tu registro de explotación (no tienes ninguno de esos hexágonos en tu tablero personal).

- 2 El marcador del río también está vinculado a una condición de puntuación negativa: **pierdes** tantos PV como el número indicado en el espacio donde está tu peregrino (o 10 PV, si tu peregrino está todavía en el templo) multiplicado por el número de losetas de operación que, en tu fábrica, muestran su cara «Conflicto».
- 3 Ganas 1 PV por cada 2 trabajadores y/o recursos sobrantes (es decir, la mitad de la suma, redondeada a la baja). Recuerda que el vapor no es ningún recurso.

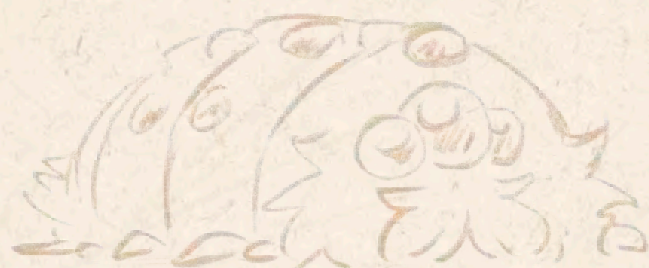
El jugador que haya acumulado más PV es el ganador. En caso de empate, aplicad los siguientes criterios de desempate, en este orden:

1. De los empatados, gana el jugador que tenga menos losetas de operación mostrando su cara «Conflicto» en su fábrica.
2. De los empatados, gana el jugador que tenga más inventos en su fábrica.
3. De los empatados, gana el jugador que más haya avanzado en total a sus peregrinos.
4. Los jugadores empatados comparten la victoria.



Al final de la partida, la jugadora amarilla puntúa así:

- 20 PV por el bosque (10 PV $\times$ 2 inventos de la Universidad).
- 24 PV por las montañas (6 PV $\times$ 4 indicadores de progreso en la casilla de más a la derecha de su marcador).
- 5 PV por el subsuelo (1 PV $\times$ los 5 PV asociados a su nivel de reputación).
- 18 PV por el río (9 PV $\times$ 2 tipos de hexágonos de naturaleza ausentes en su registro de explotación (no tienes ninguno de esos hexágonos en tu tablero personal).
- Pierde 5 PV por el río (-5 PV $\times$ 1 loseta de operación que muestra su cara «Conflicto»).
- 7 PV por los trabajadores y los recursos sobrantes (en total, una combinación de 15 trabajadores y recursos, dividida por 2 y redondeada a la baja).



CIUDADES

Puedes resolver el efecto de una ciudad si cumples la condición indicada a la izquierda de los dos puntos y eliminas la bandera de colaboración que tienes en la ciudad. También puedes resolverlo cuando obtienes la recompensa «Activación de la colaboración» [ver pág. 20].



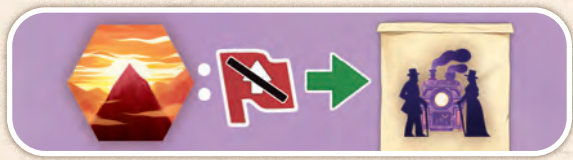
Explota un bosque: obtén 1 artículo de lujo, 1 trabajador verde y avanza tu peregrino 1 espacio en el marcador del bosque.



Explota un bosque: obtén las recompensas izquierda y central y los 3 PV del invento brillante que está en el mercado (sin tomarlo).



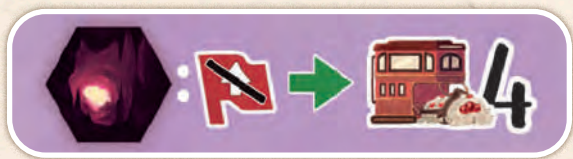
Explota una montaña: obtén 1 de energía, 1 trabajador amarillo y avanza tu peregrino 1 espacio en el marcador de la montaña.



Explota una montaña: obtén la recompensa del taller de la Megamáquina, más las recompensas de todas las mejoras que ya tenga incorporadas.



Explota el subsuelo: obtén 1 material de construcción, 1 trabajador lila y avanza tu peregrino 1 espacio en el marcador del subsuelo.



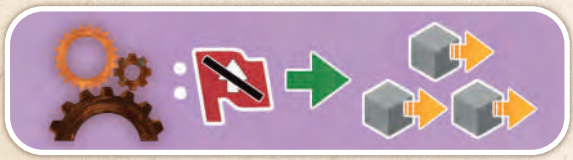
Explota el subsuelo: desplaza tu gusano-bus 4 espacios y obtén las correspondientes recompensas.



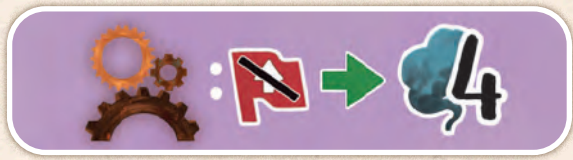
Explota un río: obtén 1 de comida, 1 trabajador azul y avanza tu peregrino 1 espacio en el marcador del río.



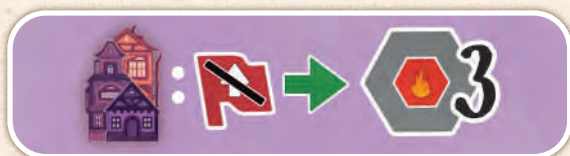
Explota un río: ganas 9 PV.



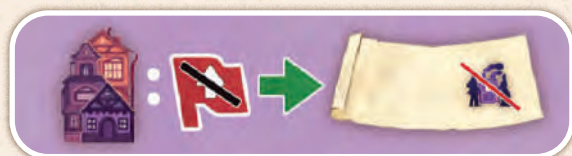
Apuesta por un invento: haz hasta 3 avances con tus indicadores de progreso. Puedes repartir estos avances como quieras (en uno, dos o tres marcadores de progreso de invento diferentes).



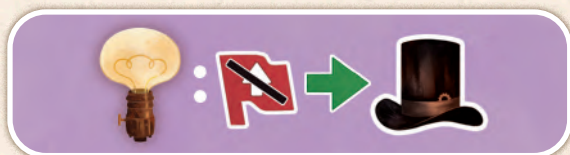
Apuesta por un invento: obtén 4 de vapor.



Amplia o renueva un distrito: obtén por triplicado la recompensa indicada en 1 de los hexágonos de naturaleza de tu registro de explotación.



Amplia o renueva un distrito: obtén la recompensa de 1 de los talleres de tu distrito actual, incluso si hay un trabajador en este. No hace falta que envíes a un trabajador. No puedes elegir el taller de la Megamáquina.



Electrifica un distrito: avanza 1 espacio tu indicador de reputación.



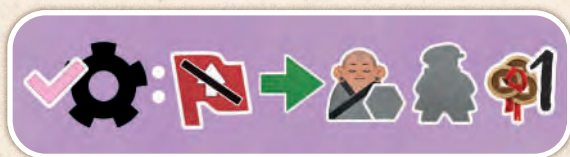
Electrifica un distrito: puntúa dos veces tu nivel de reputación.



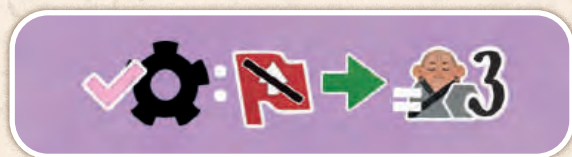
Comercia con otras ciudades: resuelve el efecto de cualquier otra ciudad en juego.



Comercia con otras ciudades: elimina 1 hexágono de naturaleza de tu registro de explotación y obtén su recompensa.



Lidera un turno de producción: obtén 1 de riqueza, 1 trabajador de la clase que quieras y avanza tu peregrino 1 espacio en el marcador de la naturaleza que quieras.



Lidera un turno de producción: avanza tu peregrino hasta 3 espacios en el marcador de la naturaleza que quieras (todos los avances en el mismo marcador).





MODO EN SOLITARIO

¿Os hemos dicho que la persona que asume la alcaldía de Daitoshi es elegida entre las familias más influyentes de la ciudad? Es natural que se preocupe por los intereses de su propia empresa familiar y que dude cuando una iniciativa municipal perjudica tales intereses. Y si dudas, lo mejor es replanteártelo todo y cambiar de idea. ¡Como si no hubiera ideas mejores!

En el modo en solitario, juegas contra el alcalde de Daitoshi. Debes aplicar las mismas reglas que en una partida con varios jugadores, pero el alcalde usará su influencia política para tomar algunos atajos. Por lo demás, si no se indica lo contrario, el alcalde sigue las reglas habituales.

Prepara la partida en solitario como si fuera una partida de dos jugadores, en la que tú eres el jugador inicial. Asigna un color al alcalde y aplica los siguientes cambios cuando prepares la partida:

- **El alcalde juega la partida sin fichas de vapor.**
- **No coloques el indicador de la chimenea en el marcador de la máquina de vapor del alcalde.**
- **El alcalde solo dispone de una loseta de operación: la que tiene espacios para los trabajadores.**
- **El alcalde no tiene ficha de producción.**
- **Baraja el mazo del alcalde y déjalo junto a su tablero de fábrica, boca abajo (la carta superior muestra el mapa de Daitoshi).**
- **En vez de la loseta de subvención gubernamental, el alcalde tiene la loseta de soborno. Ponla junto al mazo del alcalde.**

Elige el nivel de dificultad de la partida en solitario. Para ello, baraja el mazo del consejero y revela unas cuantas cartas junto al tablero de fábrica del alcalde: cuantas más reveles, más difícil será la partida. La cantidad recomendada va de 3 (fácil) a 7 cartas (muy difícil), aunque puedes elegir cualquier cantidad fuera de este intervalo. Algunas de estas cartas añaden elementos adicionales en la preparación del alcalde (añádelos de inmediato y descarta las cartas), mientras que otras le otorgan recompensas adicionales durante la partida o al final de esta (a modo de recordatorio, deja estas cartas junto a su tablero). Dispones de una explicación de las cartas en la página 35.



VAPOR: Como regla general, el alcalde nunca gana ni gasta vapor. Para el alcalde, toda acción o efecto que requiera vapor se considera gratuita. Por la misma razón, el alcalde también ignora las recompensas que proporcionan agua o carbón.



TURNOS DEL ALCALDE

Mientras que tú juegas tus turnos de la misma manera que en una partida con varios jugadores, cuando el alcalde deba jugar su turno, haz lo siguiente:

- 1** Revela una carta del mazo del alcalde y déjala boca arriba formando una pila de cartas junto al mazo. Si tomas la última carta del mazo, y antes de dejarla sobre la pila, toma la pila de cartas y barájalas para formar un nuevo mazo.
- 2** Comprueba si el magnate del alcalde se puede desplazar a alguno de los distritos que se muestran en la carta y si puede hacer una acción ahí.
 - 2a.** Si es posible, desplaza al magnate del alcalde y este juega un turno de ciudad.
 - 2b.** Si no es posible, el alcalde juega un turno de producción.



Mientras el alcalde conserve la loseta de soborno junto a su mazo, a todos los efectos actúa como si la carta revelada también mostrara la acción «Apostar por un invento».

EL MAZO DEL ALCALDE

Tras revelar una nueva carta, usa la combinación de la carta revelada boca arriba y el reverso de la carta superior del mazo para determinar qué acciones hará el alcalde en su turno actual. La carta boca arriba muestra una acción principal y el icono de la Megamáquina o bien hasta cuatro acciones distintas. El orden de estas acciones en la carta no es importante (solamente qué acciones aparecen).



A partir de la ubicación del magnate del alcalde en el tablero principal, y antes de desplazarlo, comprueba cuál es el primer distrito en sentido horario que cumple los dos requisitos siguientes:

REQUISITO 1 Una de las siguientes situaciones es cierta:

- 1a.** La acción específica del **distrito (que no sea el del ayuntamiento)** que estás comprobando aparece en la carta, o bien
- 1b.** La acción de la Megamáquina aparece en la carta y la Megamáquina está en el **distrito (que no sea el del ayuntamiento)** que estás comprobando, o bien
- 1c.** La carta muestra el icono de la acción «Comodín» y estás comprobando el **distrito del ayuntamiento**.

REQUISITO 2 En este momento, el alcalde tiene los recursos suficientes y no hay ninguna regla que le impida:

- 2a.** Hacer la acción en ese distrito, o bien
- 2b.** Hacer la acción de la Megamáquina si esta se encuentra en ese distrito, o
- 2c.** Hacer alguna acción, incluyendo la de la Megamáquina, si estás comprobando el **distrito del ayuntamiento**.

Continúa comprobando cada distrito hasta que encuentres uno que cumpla ambos requisitos. Luego, desplaza al magnate del alcalde a ese distrito y haz que juegue un turno de ciudad. Por el contrario, si ningún distrito cumple ambos requisitos, el alcalde juega un turno de producción.

Ejemplo de evaluación de una carta (EL ALCALDE JUEGA CON LAS FICHAS AMARILLAS)

La carta que has revelado en este turno muestra las acciones «Ampliar un distrito» y «Comerciar» ¹. Como el alcalde aún tiene la loseta de soborno, se considera que la acción «Apostar por un invento» también aparece en la carta. Al comprobar los requisitos:



- En sentido horario a partir de la ubicación del magnate del alcalde, el primer distrito presenta la acción «Electrificar un distrito» ², y como la carta no muestra esa acción (requisito 1), lo descartas.
- El siguiente distrito es el del ayuntamiento ³, y también lo descartas, puesto que la carta no muestra el icono de la acción «Comodín» (requisito 1c).
- El siguiente distrito presenta la acción «Ampliar un distrito», que aparece en la carta (requisito 1a) ⁴, pero el alcalde solo tiene 1 material de construcción y ninguna ficha de riqueza [ICON], por lo que no tiene recursos suficientes para hacer la acción (requisito 2a), y también debes descartar este distrito.
- El siguiente distrito presenta la acción «Apostar por un invento», que ya hemos dicho que se considera que también aparece en la carta ⁵, por lo que se cumple el primer requisito (1a). La Megamáquina también está en ese distrito, pero el alcalde no tiene ningún invento a punto para donar a la Megamáquina, ni tampoco suficientes recursos para hacerlo (requisito 2b). El alcalde sí que tiene 1 de comida y al menos un espacio vacío para un invento en su fábrica, lo que le permitiría hacer la acción «Apostar por un invento», y de esta manera cumplir con el segundo requisito (2a). Por tanto, el alcalde elige este distrito.



TURNOS DE PRODUCCIÓN



Si el alcalde no encuentra ningún distrito que cumpla ambos criterios, juega un turno de producción. Durante un turno de producción, siempre activa todos sus edificios que tengan al menos un invento, y obtiene recompensas de los inventos y avanza los indicadores de progreso de la forma habitual, resolviendo los inventos en su fábrica de izquierda a derecha y de abajo arriba. Cuando el alcalde es el líder de la producción, obtiene las correspondientes ventajas adicionales. El alcalde no tiene ficha de producción y siempre puede empezar un turno de producción si así lo determinan las cartas.

Si tú decides jugar un turno de producción, el alcalde también produce (sin obtener las recompensas del líder de la producción).

Como en una partida en solitario no puedes resolver las dos producciones (la tuya y la del alcalde) de forma simultánea, si es el alcalde el que ha empezado el turno de producción, resuelve primero su producción, por completo, y luego (si quieres) resuelve la producción en tu fábrica, tras lo cual puedes jugar tu siguiente turno. Por contra, si eres tú el que ha empezado el turno de producción, resuelve primero tu producción y, una vez finalizada, resuelve la producción en la fábrica del alcalde, tras lo cual este puede jugar su siguiente turno.

TURNOS DE CIUDAD

Si el alcalde encuentra un distrito donde llevar a cabo un turno de ciudad, sigue los mismos pasos que un jugador. Empieza colocando a su magnate en uno de los espacios correspondientes de ese distrito, así:

- Si no tiene trabajadores de la clase requerida en su distrito actual, coloca a su magnate en el espacio de la derecha **1**.
- Si tiene trabajadores de la clase requerida y en el distrito hay suficientes talleres vacíos (incluyendo el de la Megamáquina, si está ahí presente) para sus trabajadores de esa clase, coloca a su magnate en el espacio central **2** o, si está ocupado, en el de la izquierda.
- Si tiene trabajadores de la clase requerida, pero en el distrito no hay suficientes talleres vacíos (incluyendo el de la Megamáquina, si está ahí presente) para **todos** sus trabajadores de esa clase, coloca a su magnate en el espacio de la izquierda **3** o, si está ocupado, en el central.



Luego, desplaza al magnate «neutral» si está en el mismo distrito que el del alcalde, y si el alcalde ha colocado a su magnate en el espacio de la izquierda, devuelve a todos los trabajadores del distrito a la reserva general (de la forma habitual).

PASO 1: COLOCAR A LOS TRABAJADORES



Si el alcalde ha colocado a su magnate en el espacio central o en el de la izquierda, coloca a sus trabajadores hasta que todos los talleres estén ocupados o hasta que ya no tenga más trabajadores de la clase requerida. Obtiene recompensas por cada trabajador que haya colocado. Cuando tenga más de una opción:

- Entre las opciones disponibles, elige, en este orden: Megamáquina, distrito exterior, distrito intermedio y, finalmente, distrito interior. Si en la Megamáquina hay mejoras, el alcalde obtiene primero la recompensa principal y, después, las de las mejoras, en orden.
- Entre los trabajadores de la clase apropiada, los elige de su fábrica, de izquierda a derecha y de arriba abajo.

PASO 2: EXPLOTACIÓN



Tras colocar a sus trabajadores, y según su distrito actual, el alcalde explota la naturaleza. Toma el hexágono indicado en el distrito o, si el alcalde está en el distrito del ayuntamiento, un hexágono de río y el hexágono que se muestra en su carta. Por cada hexágono que tome:

- Obtiene un trabajador del color correspondiente a ese hexágono y lo coloca en el primer espacio vacío de su fábrica, de izquierda a derecha y de arriba abajo.
- Voltea el hexágono y lo coloca en el primer espacio vacío del registro de explotación de su fábrica, de arriba abajo. Si ya tiene 4 hexágonos, en vez de esto, lo descarta (nunca acumulará más de 4 hexágonos).

PASO 3: HACER UNA ACCIÓN



En función de sus recursos actuales, y si no hay ninguna regla que se lo impida, el alcalde elige una acción para hacerla. El orden de prioridad es el siguiente:

- La acción de la Megamáquina (si esta se encuentra en el distrito o si el alcalde está en el distrito del ayuntamiento).
- La acción específica del distrito. Si el alcalde está en el distrito del ayuntamiento, hace la acción para la cual tenga más recursos. En caso de empate, la acción que gaste, de entre los empatados, el recurso situado más arriba y más a la izquierda (v. la esquina inferior derecha del anverso de la carta del alcalde).



ACCIONES

El alcalde siempre gasta tantos recursos como pueda para hacer que cada acción sea lo más potente posible, gastando primero el recurso de la acción y, luego, tanta riqueza como sea necesario. Hace todas las acciones igual que las haría un jugador normal, pero teniendo en cuenta algunos cambios que se explican a continuación:

APOSTAR POR UN INVENTO



El alcalde no puede hacer esta acción si no tiene al menos 1 de comida o de riqueza y un espacio vacío en su fábrica para colocar un invento. La **primera vez** que el alcalde haga esta acción, descarta su loseta de soborno.

Su prioridad es tomar 2 inventos, si tiene espacio suficiente para ellos, y luego aplica esta otra prioridad que tiene en cuenta la comida que puede gastar:

5: 1 invento brillante y 1 innovador.

4: 1 invento brillante y 1 común.

3: 1 invento innovador y 1 común.

2: 2 inventos comunes.



Si solo puede tomar 1 invento, toma aquel con un coste en comida más alto (que pueda pagar) y obtiene sus recompensas y PV de la forma habitual.

Al elegir entre 2 inventos innovadores, o entre 2 ordinarios, consulta la flecha en la carta superior de su mazo para saber cuál debe tomar (el superior o el inferior, en función de si la flecha apunta hacia arriba o hacia abajo, respectivamente).

Cuando tome los inventos, los coloca de inmediato en su tablero, llenando los espacios en orden, de izquierda a derecha y de abajo arriba, de modo que llene su primera planta antes de empezar a llenar la segunda.

AMPLIAR UN DISTRITO



El alcalde no puede hacer esta acción si no tiene al menos 2 materiales de construcción y/o riqueza (o 3, si todos los distritos ya han sido ampliados en sus espacios intermedios) y al menos 1 hexágono de naturaleza.

Su prioridad es ampliar los distritos en sus espacios exteriores, si es posible; luego, en los espacios intermedios y, solo como última opción, renovar un distrito. Al elegir dónde colocar la nueva loseta de distrito, primero intenta colocarla en el distrito indicado en la carta superior de su mazo y, si ese espacio no está disponible, buscará a partir de ahí, en sentido horario, hasta que encuentre otro espacio en donde pueda colocar la loseta.

Luego, llena el distrito con hexágonos de naturaleza provenientes de su registro de explotación (los toma de arriba abajo) y obtiene sus recompensas de la forma habitual (según el tipo de losetas, sin tener en cuenta la posición en su tablero).

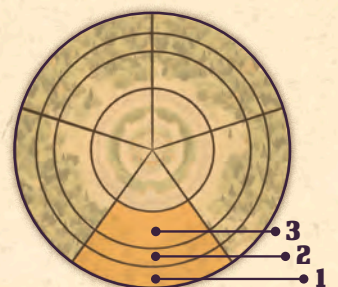
ELECTRIFICAR UN DISTRITO



El alcalde no puede hacer esta acción si no tiene al menos 2 de energía y/o riqueza (o más, si todas las losetas en los espacios interiores ya han sido electrificadas) y no hay al menos 1 loseta que pueda electrificar.

Su prioridad es electrificar la sección más exterior que pueda pagar. Si hay más de una opción, elige la que esté en el distrito indicado en la carta superior de su mazo (si es necesario, buscará a partir de ahí, en sentido horario, hasta que encuentre una opción válida).

Obtiene las recompensas del espacio de electrificación y voltea la loseta, de la forma habitual.



COMERCIAR CON OTRAS CIUDADES



El alcalde no puede hacer esta acción si no tiene al menos 1 artículo de lujo o riqueza.

Elige la ciudad de más a la izquierda en la que aún no haya colocado su bandera o, si ya ha colocado todas sus banderas en las ciudades, la de más a la derecha. Luego, gasta hasta 5 artículos de lujo, y obtiene todas las recompensas por las que ha pagado en esa ciudad, de izquierda a derecha, de forma habitual.

Una vez colocadas, el alcalde nunca quitará sus banderas de colaboración, por lo que nunca activará la recompensa de la ciudad como reacción a sus acciones durante su turno.

CONTRIBUIR A LA CREACIÓN DE LA MEGAMÁQUINA



El alcalde no puede hacer esta acción si no tiene al menos 1 recurso de cada tipo (o riqueza para sustituir aquellos que no tiene) más 1 adicional de riqueza y al menos 1 invento que esté a punto para la Megamáquina.

Si tiene más de 1 invento que esté a punto para la Megamáquina, elige aquel que tenga más iconos de ganancia de PV visibles a la **derecha** de su indicador de progreso. En caso de empate, elige aquel en el que le queden menos casillas para alcanzar el final de su marcador de progreso. Si el empate persiste, elige el que esté más a la derecha y más abajo.

Luego, hace la acción de la forma habitual.



Los conflictos nunca afectan al alcalde, con independencia de los hexágonos de naturaleza que tenga en su registro de explotación. Por tanto, en su turno, omite este paso.



PUNTUACIÓN FINAL

La partida se acaba de la misma manera que en una partida con varios jugadores, por lo que el alcalde siempre juega el último turno (puesto que es siempre el segundo jugador).

Para calcular la puntuación final del alcalde, sigue estos pasos, en orden:

- 1 Resuelve los efectos de sus cartas del consejero que afectan al final de la partida.
- 2 Puntúa los PV (los de valor positivo) de cada uno de sus peregrinos.
- 3 Resuelve el primer y el tercer paso de la puntuación final para una partida con varios jugadores (tal y como lo haría un jugador, pero ignorando cualquier pérdida de PV asociada al marcador del río).

Si consigues más PV que el alcalde, has ganado la partida. En caso contrario, has perdido.

1

FINAL DE LA PARTIDA

Antes de la puntuación final, el alcalde puede hacer 3 ofrendas de restauración con cualesquiera peregrinos.



3

2



3



El alcalde gana 1 PV por cada 2 trabajadores y/o recursos sobrantes. Recuerda que el vapor no es ningún recurso.

ICONOS

Aunque el alcalde obtiene la mayoría de las recompensas de la misma manera que cualquier jugador, algunas de estas necesitan una pequeña aclaración. Para aquellos iconos que no aparecen en la lista, aplicad las reglas habituales de una partida con varios jugadores.



Ignora estas recompensas (si las cartas del consejero no indican algo distinto).



Añade a su tablero el trabajador que se muestra (llena los espacios de izquierda a derecha y de arriba abajo). Si su tablero está lleno, renuncia al trabajador.



Añade a su tablero un trabajador del color indicado en la carta superior de su mazo (llena los espacios de izquierda a derecha y de arriba abajo). Si su tablero está lleno, renuncia al trabajador.



Avanza el peregrino del alcalde en el marcador indicado. Si no puede avanzar en ese marcador, considera este icono como una ofrenda en cualquier marcador , y procede como se explica a continuación.



Avanza el peregrino del alcalde en el marcador del mismo color que el hexágono de más a la izquierda en la carta superior de su mazo. Si no puede avanzar en ese marcador, comprueba los otros marcadores (en el orden indicado en la carta, de izquierda a derecha) hasta que encuentre uno en el que pueda avanzar.



Avanza el indicador de progreso del invento en el que le queden más casillas para alcanzar el final de su marcador de progreso. En caso de empate, elige entre las opciones empatadas, de abajo arriba y de izquierda a derecha.



Elimina el hexágono situado más arriba en el registro de explotación del alcalde.



Elimina el hexágono situado más arriba en el registro de explotación del alcalde y este obtiene su recompensa habitual (según el tipo de loseta, sin tener en cuenta la posición en su tablero).



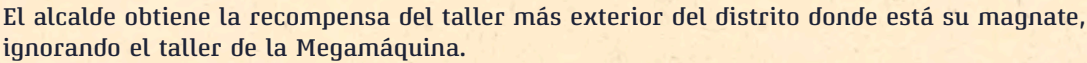
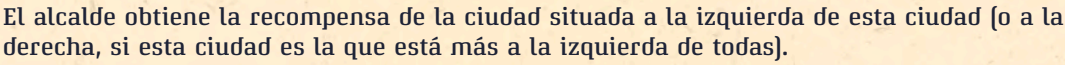
El alcalde obtiene, por duplicado o triplicado, la recompensa del hexágono situado más arriba en el registro de explotación (si tiene alguno) y según el tipo de loseta, sin tener en cuenta la posición en su tablero.



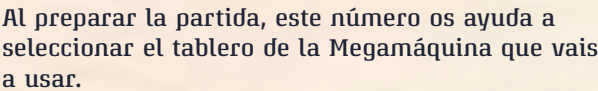
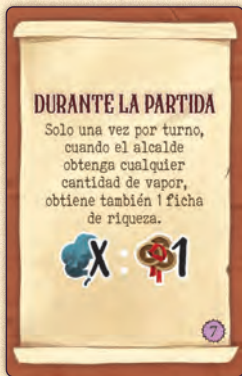
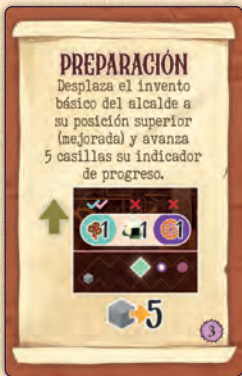
Si es posible, el alcalde coloca una bandera de colaboración en la ciudad de más a la izquierda que no tenga su bandera.



El alcalde obtiene 3 avances con sus peregrinos (no tienen que ser todos ellos en el mismo marcador, si no es posible). Avanza el peregrino del alcalde en el marcador del mismo color que el hex. de más a la izquierda en la carta superior de su mazo. Si no puede avanzar en ese marcador, comprueba los otros marcadores (en el orden indicado en la carta, de izquierda a derecha) hasta que encuentre uno en el que pueda avanzar.



Cuanto más cartas del conserjero reveles al principio de la partida, más difícil será.





CRONOLOGÍA DE LA KEMUSHI SAGA



BITOKU

**BITOKU
RESUTORAN**



**YŌKAI
SKETCH**



BAMBOO



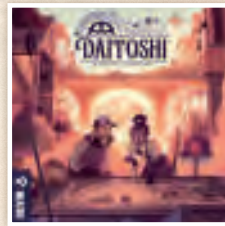
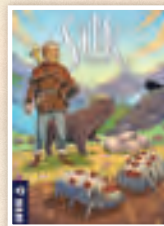
SILK



DAITOSHI



SAND



CRÉDITOS

⚙ **AUTOR** ⚙
Dani García

⚙ **ILUSTRADORA** ⚙
Marina Vidal

⚙ **EDITOR** ⚙
David Esbrí

⚙ **TRADUCTOR** ⚙
Marià Pitarque

⚙ **REVISOR** ⚙
Marià Pitarque

⚙ **DISEÑO GRÁFICO** ⚙
Meeple Foundry



www.devir.es

DEVIR CONTENIDOS S.L.

Via Augusta 153-157

Entl. Local 4

08021 Barcelona