

DADOS Y COLONOS

REGLAMENTO



REGLAMENTO

Dados y Colonos es un juego de dados 4X (eXplorar, eXpandir, eXplotar y eXterminar) estratégico y de fronteras para 2 a 4 jugadores donde competirán por el control de una tierra no reclamada.

INTRODUCCIÓN

Los jugadores controlan a una banda de colonos y pioneros, con el objetivo de explorar, asentarse y gobernar las nuevas tierras. Dados y Colonos presenta una mezcla de gestión de dados y elección de acciones, a la vez que mantiene las características tradicionales del género 4X: exploración del mapa, control de área, conflicto entre jugadores y desarrollo de tecnología.



¡Hola a todos!, soy Yanes el Colono, y estoy aquí para ayudaros en el camino con útiles consejos

COMPONENTES

51 Dados personalizados:

• 40 losetas hexagonales de mapa (incluyendo las 7 iniciales con trasera diferente)



• 12 Dados blancos



• 9 Dados verdes



• 9 Dados amarillos



• 7 Dados naranjas



• 7 Dados marrones



• 7 Dados grises



Llanuras



Bosques



Montañas



Desiertos



Colinas



Traseras

- 48 fichas de Recurso (12 Oro, 12 Hierro, 12 Madera y 12 Alimento)



- 40+ fichas de Puntos de Victoria (PV), con valores de 1 PV, 5 PV y 10 PV



- 80 Tiendas (20 por color del jugador)



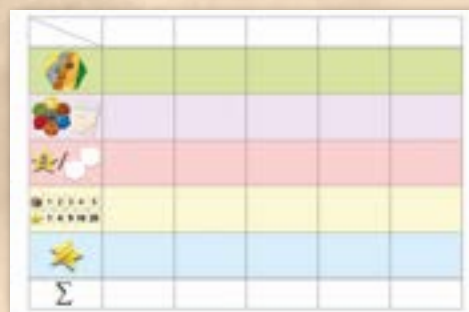
- 20 Casas (5 por color del jugador)



- 36 Marcadores de Jugador (9 por color del jugador)



- Tabla de puntuación



Limitación de los componentes

Las Casas y los Dados son limitados: cuando se agoten no se podrán conseguir más.

Las fichas de Recurso, los Puntos de Victoria y las Tiendas son ilimitadas: cuando se agoten, pueden ser sustituidas por cualquier otra cosa.

- 4 Tableros de jugador con 4 indicadores de dados.



- 4 Bolsas



- 1 Loseta de Primer Jugador



- 55 Cartas de Tecnología



RESUMEN DEL JUEGO

En una partida de Dados y Colonos, el tablero se irá creando a partir de las losetas de mapa. Los jugadores utilizarán sus Tiendas y Casas para competir por el control de estas losetas, que significarán puntos de victoria al final del juego y/u otorgarán habilidades y mejoras a los jugadores que estén presentes.

Los Dados representan a personas que están dispuestas a trabajar para ti, usando sus habilidades para explorar, negociar, investigar y expandirse. Robas los Dados de tu bolsa, los lanzas, los usas y los devuelves a la bolsa cuando se queda vacía.

Las Tiendas se usan para marcar tu presencia en el mapa. El que tenga mayor número de Tiendas en una loseta será quien la controle. Las Tiendas pueden cambiarse por Casas, que marcarán permanentemente el control de una loseta.

Las cartas de Tecnología son tanto una fuente de puntos como una forma de obtener habilidades especiales que nos ayudarán en el transcurso del juego.



Hay varias formas de hallar la victoria en el juego. ¡Encuentra la que mejor se adapte a ti!

PREPARANDO EL JUEGO

DISPOSICIÓN DE LOS JUGADORES

Cada jugador realiza lo siguiente:

1. Elige un color y toma el Tablero de Jugador, un indicador de dados, una bolsa y todos los Marcadores de Jugador de su color.
2. Toma 6 Tiendas del color elegido para formar la reserva personal. El resto de Tiendas y Casas son colocadas cerca en la reserva general.
3. Coloca 3 Dados blancos, 1 Dado verde y 1 amarillo en el interior de la bolsa. Retira del juego cualquier Dado blanco no utilizado.
4. Toma una Tienda de tu color de la reserva general y colócala en el indicador de dados sobre el Tablero de Jugador, en el espacio marcado con el número 3.



Al azar determina quién será el primer jugador. De forma alternativa, el jugador inicial será aquel que haya construido una Casa más recientemente. Dale a ese jugador la loseta de Primer Jugador.

PREPARACIÓN DEL MAPA

1. Según el número de jugadores, devuelve algunas losetas de mapa a la caja: estas no se utilizarán por el resto de la partida:

Partida 4 jugadores Usa todas las losetas

Partida 3 jugadores Devuelve las losetas 35-40

Partida 2 jugadores Devuelve las losetas 27-40

- Para el resto de losetas, separa las losetas iniciales (con una trasera distinta ) , barájalas boca abajo y entrega 3 boca arriba al jugador inicial. Elige una de ellas como loseta inicial, pasando las 2 restantes al jugador de su izquierda. Ese jugador coge las 2 losetas junto con otra loseta al azar, eligiendo una y pasando el resto al jugador de su izquierda. Repite este proceso hasta que cada jugador tenga una loseta inicial. Coloca en la caja las losetas iniciales restantes, que no se usarán por el resto de la partida. Recuerda que cada jugador debe escoger su loseta inicial de entre tres opciones.
- Comenzando con el primer jugador y en sentido horario, cada jugador coloca su loseta inicial en la mesa para crear el tablero inicial. Cada vez que una loseta se añadida, debe ser colocada de tal forma que comparta un lado con tantas otras losetas como sea posible, sin importar la orientación. El acabado final debería ser similar a estos ejemplos:



- Cada jugador coloca una Tienda de su color de su reserva personal en su loseta escogida. Si la loseta provee de una mejora al jugador que la añade al tablero, recibe la mejora en ese instante.
- Baraja el resto de losetas de mapa (excluyendo las iniciales) y colócalas boca abajo formando la Pila de exploración.

PREPARACIÓN DE LA RESERVA

- Coloca las fichas de PV por valor de 30/39/48 PV en una partida de 2/3/4 jugadores en la reserva general. El resto de PV se mantienen apartados en una reserva externa.
- Añade todas las fichas de Recurso a la reserva general.
- Separa los Dados restantes por color. En una partida de 2/3/4 jugadores, devuelve a la caja 2/1/0 Dados de cada color. Estos Dados no se usarán por el resto de partida. Añade el resto de Dados a la reserva general.
- La reserva general debería estar ahora compuesta por: Dados, fichas de PV, Tiendas, Casas y todas las fichas de Recurso.

PREPARACIÓN DE LA TECNOLOGÍA

Para tu primera partida, es recomendable que se use el set fijo de Tecnologías (Un amplio mundo: Estabilidad, Carruajes grandes, Exploradores, Silvicultura, Fiebre del oro, Educación general, Mano de obra móvil, Constructor, Prosperidad). Coloca estas cartas boca arriba para formar el cuadro de Tecnología.

Coloca el resto de cartas de Tecnología en la caja, ya que no serán necesarias en la partida.

Para posteriores partidas, puedes elegir uno de los sets establecidos, o en su lugar elegir al azar el grupo de cartas: Separa las cartas de Tecnología en mazos distintos según su tipo. Se identifican por la ilustración en la trasera de la carta y el color del sello en la parte inferior en ambas partes de la carta.

Baraja cada mazo y a continuación roba al azar un número de cartas igual al tipo del sello, devolviendo las cartas restantes a la caja:



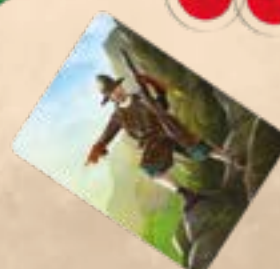
Nota: La Tecnología “Crónicas” está marcada como una Tecnología “sólo para 4 jugadores”. Si se roba durante una partida de 1 – 3 jugadores, devuélvela a la caja y roba otra nueva.

PREPARATIVOS 3 JUGADORES



6





DESARROLLO DEL JUEGO

El juego se divide en rondas, y cada ronda está a su vez estructurada en 3 fases:

1. Fase de Lanzamiento
2. Fase de Acción
3. Fase de Limpieza

Al final de cada ronda, comprueba si se cumple alguna condición de fin de partida:

- Al menos un jugador ha colocado sus 5 Casas en el mapa.
- La reserva general no cuenta con más PV.
- La pila de Exploración está agotada.
- La reserva general cuenta solo con Dados de 2 o menos colores.

Si alguna de las condiciones se cumple, el juego continúa durante una ronda más. Tras la próxima fase de Limpieza, se procede al recuento de puntos.

GASTANDO ICONOS

Para casi todas las cosas en el juego, tendrás que gastar iconos. Puede realizarse de varias maneras. Éstas son explicadas más a fondo en el reglamento.

- Mover un Dado que muestre el icono apropiado de tu área de dados activos a tu área de dados gastados.
- Activando una Tecnología que genere ese icono (girando tu Marcador de Jugador)
- Algunas losetas pueden aportar iconos si tienes control sobre ellas.

Ejemplo: Vas a realizar una acción que requiere que gastes 3 iconos de Reclutamiento. Solo tienes un Dado activo mostrando este icono, pero además controlas una loseta que te otorga un icono de Reclutamiento extra al jugador que la controle. Cuentas además con la tecnología Silvicultura que permite usar iconos de Colonizador como iconos de Reclutamiento, y posees un icono de Colonizador.

FASE DE LANZAMIENTO

Esta fase puede ser realizada de forma simultánea por todos los jugadores, a menos que un jugador quiera mantener el orden, en cuyo caso el primer jugador comienza y es seguido por el resto de jugadores en sentido horario.

Cada jugador realiza los siguientes pasos, en orden:

1. **Determina la cuota de Dados** 🎲🎲🎲: Ajusta tu marcador en el indicador de Dados para mostrar tu cuota de Dados actual 🎲🎲🎲. La cuota base es 3, pero puede ser incrementada por ciertas Tecnologías y presencia en losetas específicas, hasta un máximo de 9.

Ejemplo: Chema, como jugador azul, tiene un marcador en la Tecnología Gobierno estable que le incrementa su cuota de Dados en 2, controla dos losetas de Mapa, cada una incrementando la cuota en 1. Por tanto, la cuota de Dados de Chema es 7: 3 de base, 2 por la Tecnología y 2 más por las losetas de Mapa.



Nota: La cuota de Dados 🎲🎲🎲 solo es relevante en este punto de la ronda. A partir de ahí no es necesario ajustar de forma inmediata tu cuota en caso de que se modifique, solo se comprueba al inicio de esta fase.

Presencia y Control

Algunas losetas de Mapa te otorgan mejoras si tienes presencia o controlas dichas losetas.

Presencia   : Tienes una Tienda o Casa en la loseta.

Control  : O bien tienes una Casa en la loseta, o si nadie tiene una Casa en ella, dispones del mayor número de Tiendas en dicha loseta.

2. Robar Dados: Toma un número de Dados de tu bolsa igual a tu cuota de Dados. Si no hay suficientes Dados en tu bolsa para robar todos los que necesitas, coloca inmediatamente todos los Dados de tu área de dados gastados de nuevo en la bolsa y continúa robando hasta que tengas el número correcto de Dados, o hasta que no queden más Dados en la bolsa.

Nota: Este es el único momento donde los Dados pueden volver a tu bolsa desde el área de dados gastados.

Lanza los Dados que has robado y colócalos en tu área de dados activos sobre tu tablero. Estos, y cualquier otro Dado que hubiera en esta área, son ahora tus Dados activos.

Nota: Puede darse el caso de que tu cuota de Dados sea mayor que el número de Dados que posees. En este caso, simplemente obtienes tantos Dados como sea posible.

Mirar en tu bolsa

Puedes mirar en tu propia bolsa en cualquier momento para ver que Dados hay en el interior. Asegúrate de mover la bolsa a continuación para mezclar los Dados antes de que vayas a robar.

Los jugadores no pueden mirar las bolsas de otros jugadores.



3. Relanzar y robar más Dados:

Durante este paso, tienes dos acciones disponibles. Puedes realizar una o ambas de estas acciones más de una vez, en cualquier orden, siempre que tengas los iconos apropiados disponibles.

- Puedes gastar un icono de Colonizador para:



- a) Elegir uno de tus Dados activos y colocarlo en cualquier otra cara, o
- b) Elige hasta 3 de tus Dados activos y relánzalos. Coloca los Dados relanzados de nuevo en tu área de dados activos.

- Puedes gastar un icono de Recurso

(   ) para:

- a) Elegir uno de tus Dados activos y colocarlo en cualquier otra cara, o
- b) Robar 2 Dados más de tu bolsa al azar, lanzarlos y colocarlos con el resto de tus dados activos.

Ejemplo: Almudena tiene 7 Dados en total: 1 en su área de dados activos, 3 en su área de dados gastados y 3 en su bolsa. Tiene una cuota de Dados de 4. Primeramente roba los 3 Dados de la bolsa. Como necesita robar 1 más y la bolsa está vacía, coloca los 3 dados del área de dados gastados en la bolsa, los mezcla y roba 1. En este punto ya ha robado los 4 Dados, la cantidad marcada por su cuota..

Lanza los 4 Dados y obtiene los siguientes resultados:



Coloca los Dados lanzados en el área de dados activos de su tablero. Ella decide gastar el Dado  para robar 2 Dados más de la bolsa. Los lanza y obtiene  and .

Luego gasta su Dado  para relanzar los Dados  y . Los nuevos resultados son  y . Sus Dados activos finales son:



Una vez que todos los jugadores han terminado de robar y lanzar los Dados, se acaba la fase de Lanzamiento. Las dos acciones disponibles para esta fase (robar más Dados y relanzar) no podrán ser realizadas por lo que queda de ronda.

Recuerda, solo puedes rellenar tu bolsa en el paso 2. Si te quedas sin Dados en la bolsa al realizar esta acción, NO puedes coger tus Dados gastados y devolverlos a la bolsa.

Esto podría crear un bucle infinito y no queremos que pase, ¿verdad?



FASE DE ACCIÓN

Comenzando con el primer jugador y en sentido horario, cada jugador **debe** por turnos realizar una acción principal, si es posible. En caso de no poder realizarla, salta su turno. Luego, con el mismo orden, los jugadores **pueden** tomar un segundo turno para realizar una acción principal distinta. Tras ello, la fase de Acción concluye.

Al resolver una acción, es posible que puedas obtener una acción extra. En ese caso, esa acción adicional se realiza durante este turno de forma inmediata una vez que se resuelve la acción en curso.

IMPORTANTE: Cada acción que hagas en la misma ronda debe ser una acción distinta a las otras acciones realizadas. Las acciones del resto de jugadores no tienen impacto en la elección de tus acciones.

Ejemplo: Si eliges Explorar como tu primera acción, y durante la misma obtienes una acción extra, Explorar no puedes escogerla como la nueva acción, por lo que puedes elegir Colonizar. En tu segundo turno, podrás realizar otra acción, que no podrán ser ni Explorar ni Colonizar.

En tu turno puedes realizar una o más Acciones gratuitas, antes y/o después de tu Acción principal. Las Acciones gratuitas están descritas en la página 14.

Colonos útiles

En cualquier momento durante tu turno, puedes usar 2 iconos de Colonizador  como si fueran cualquier otro icono (excepto Oro ).

ACCIONES PRINCIPALES

Realizar una Acción tiene un coste, gastando un número de iconos de un tipo concreto. Los efectos de las distintas Acciones están listados a continuación:

Reclutar



Reclutar nos permite añadir Dados a nuestra fuerza laboral, aportando más, y a veces mejores, opciones.

Para Reclutar, debes gastar 1/3/6 iconos de Reclutamiento para ganar 1/2/3 nuevos Dados de la reserva general. Solo puedes Reclutar un Dado de un color si tienes presencia en al menos una loseta del color correspondiente (♦ Llanuras = Dado amarillo, ♦ Bosques = Dado verde, ☾ Montañas = Dado gris, ▲ Desiertos = Dado naranja, ● Colinas = Dado marrón).

Explorar



La exploración nos permite añadir nuevas losetas al Mapa, bajo tu control.

Para Explorar, debes gastar uno o más iconos de Exploración. Roba un número de losetas de la pila de Exploración igual al número de iconos gastados, elige una de ellas para añadir al mapa. Coloca las losetas restantes en la caja.

Añade la loseta elegida al mapa, de forma que cumpla los siguientes requisitos:

- Adyacente a una loseta donde tengas presencia (una Tienda o una Casa). Si no tienes presencia en el mapa, este requisito no se te aplica.
- Adyacente al menos a otras dos losetas, si es posible.

Luego añade una Tienda de tu color de la reserva general a esa loseta. Si la loseta tiene una habilidad que se activa al colocarla, resuelve entonces dicha habilidad.

El resto de jugadores con presencia en cualquier loseta vecina puede unirse, añadiendo 1 Tienda de su reserva personal a la loseta recién colocada.

Si eres tú quien explora la tierra, y tienes una Tienda en tu reserva, te garantizas que serás el controlador de esa loseta. ¡Pero explorar muy cerca de tus oponentes también puede darles opciones a ellos!

Finalmente, si otro jugador usó la opción anterior, puedes añadir otra Tienda de tu reserva personal a esta loseta, manteniendo el control de la loseta.



Colonizar

El asentamiento permite reforzar tu presencia en el mapa y tomar el control de las losetas interesantes para tu estrategia

Para Colonizar, debes gastar al menos un icono de Asentamiento. Cada Dado gastado puede ser utilizado para uno de los siguientes propósitos:

- Añade una Tienda de tu color de la reserva general a tu reserva personal.
- Coloca una Tienda de tu reserva personal en una loseta donde ya tengas presencia.
- Coloca una Tienda de tu reserva personal en una loseta adyacente a otra loseta donde tengas presencia.
- Devuelve cualquier número de tus Tiendas situadas en las losetas del Mapa a tu reserva personal. Las Casas no pueden ser retiradas.

Nota: Si usas más de un icono de Asentamiento, pon las Tiendas una tras otra, así puedes ganar presencia en una loseta, y luego usar otro icono para ganar presencia en otra adyacente a dicha loseta, y así.

Usando las habilidades de las losetas

Algunas losetas ofrecen a los jugadores unas habilidades extras basadas en sus iconos. Estas habilidades están descritas en el apéndice de este reglamento.



Si tienes presencia en esta loseta, puedes usar su habilidad.



Si controlas esta loseta, puedes usar su habilidad.



Puedes retirar una Tienda (no una Casa) de tu color de esta loseta para ganar el beneficio de la factoría.

Al colocar una loseta con cualquier otro icono en el tablero, usa su habilidad de forma inmediata (un solo uso).

Nota: Cualquier habilidad que te otorgue iconos extras al realizar una acción se activa al comienzo de esa acción



Asaltar

Las incursiones te permiten reemplazar Tiendas de otros jugadores con las tuyas.

Para Asaltar, debes gastar uno o más iconos de Incursión, y luego escoger una loseta donde tengas presencia.

Por cada icono de Incursión gastado, retira una Tienda oponente de la loseta escogida y reemplázala con una de tus Tiendas de tu reserva personal. Devuelve las Tiendas retiradas a las reservas personales de cada uno de sus dueños. Si no tienes más Tiendas en tu reserva personal para reemplazar las Tiendas de tus oponentes, no podrás realizar el asalto en dicha Tienda.



Cosechar

Cosechar te permite obtener fichas de Recurso, que pueden ser utilizadas para Negociar e Investigar.

Para Cosechar, debes gastar uno o más iconos de Recurso (estos iconos pueden ser distintos). Por cada icono gastado, toma la ficha correspondiente de la reserva general y añádela a tu reserva personal.

Ejemplo: Eliges esta Acción y gastas los siguientes 3 Dados. Obtienes 2 fichas de Madera y 1 ficha de Oro.



Ganando Puntos de Victoria

Cada vez que ganas PV, coge el valor propio en fichas de PV de la reserva general. Cuando la reserva general de PV queda vacía, los coges de la reserva en su lugar.

Nota: El hecho de que la reserva general se quede sin PV es uno de los condicionantes para el fin de la partida.



Negociar

El mercado te permite ganar Puntos de Victoria cambiándolos por Recursos o Dados.

Para Negociar, debes gastar uno o más iconos de Mercado. Cada icono gastado puede ser utilizado para **uno** de los siguientes propósitos:

- Devuelve un set de 3 fichas de Recurso idénticas de tu reserva personal a la reserva general para ganar 6 PV.
- Devuelve un set de 3 fichas de Recurso distintas de tu reserva personal a la reserva general para ganar 5 PV.
- Devuelve cualesquiera 2 fichas de Recurso (iguales o diferentes) de tu reserva personal a la reserva general para ganar 2 PV.
- Retira un Dado de tu área de dados gastados o de tu área de dados activos a la caja del juego para ganar 3 PV. El Dado **no** regresa a la reserva general, es retirado del juego.

Note: Al gastar Recursos durante la acción de Negociar, puedes gastar Oro  como si fuera cualquier otro Recurso. Por ejemplo, una ficha de Madera y dos de Oro pueden ser gastados como 3 fichas de Madera.



Intercambiar Recursos con las tierras lejanas es bueno. ¡Puedes incluso enviar a tus trabajadores hacia allí y seguirán enviando sus ingresos de vuelta a su hogar!



Investigar

La investigación permite colocar tus Marcadores en las Tecnologías y ganar beneficios, PV o reglas especiales de puntuación.

Para Investigar, elige **una** Tecnología para desarrollar y en la que cumplas los requisitos de terreno y el coste de la misma

Requisitos del terreno: Por cada terreno mostrado en la parte superior de la Tecnología, debes tener presencia en al menos una loseta del Mapa de ese tipo de terreno.

Coste: Debes usar tantos iconos de Investigación como se indique en la parte superior izquierda de la carta y gastar las fichas de Recurso (no los iconos en el Dado) indicados en la parte superior derecha de la carta de Tecnología.

Al gastar los Recursos durante la investigación, puedes gastar Oro  como un comodín.

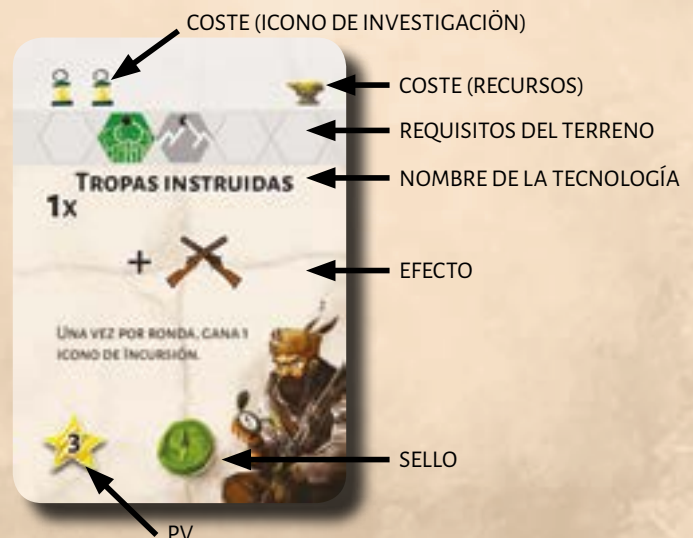
Una vez pagado el coste, coloca uno de tus Marcadores de Jugador boca arriba en esa carta. A partir de entonces puedes beneficiarte del efecto de la carta.

Nota: Cualquier número de jugadores pueden tener Marcadores en la misma Tecnología.

Usando las Tecnologías

Una vez que has investigado una Tecnología y tienes un Marcador en ella, puedes usar esa tecnología durante toda la partida. La mayoría de las Tecnologías te dan un efecto continuo que puede ser usado tantas veces como quieras. Otras Tecnologías (indicado con "1x") solamente pueden ser utilizadas una vez por ronda, girando el Marcador de Jugador para indicar que ya ha sido utilizada.

Ejemplo: Para investigar Tropas Instruidas, debes tener 2  para gastar, tener presencia en al menos una loseta de Bosque y otra de Montaña, y tener una ficha de Hierro (u Oro) para gastar. Si es investigada, coloca uno de tus Marcadores de Jugador en la carta, el cual puedes girar una vez por ronda para generar un icono extra de Incursión.



ACCIONES GRATUITAS

En tu turno, además de las Acciones principales, puedes realizar cualquier número de Acciones Gratuitas (antes y/o después de tu Acción principal).

Las Acciones Gratuitas disponibles son:



1. Factoría: Puedes retirar una Tienda (no una Casa) de tu color de una loseta de Mapa con el icono de Factoría para obtener el beneficio de esa factoría. La Tienda vuelve a tu reserva personal. Puedes usar cada factoría una vez por ronda (usa los Marcadores de Jugador para marcar las que ya has utilizado durante la ronda).



2. Gobernar: Elige una loseta de Mapa donde superes al resto de jugadores por 3 o más Tiendas (ejemplo: tienes 5 Tiendas y ningún otro jugador tiene más de 2 Tiendas) y donde ningún jugador tenga una Casa. Retira 3 de tus Tiendas y devuélvelas a la reserva general para colocar una Casa de tu color en dicha loseta. Desde ese momento, controlas la loseta, sin importar el resto de Tiendas de los otros jugadores. Además, recuerda que las Casas no podrán ser movidas o retiradas del Mapa.

FASE DE LIMPIEZA

En esta fase, cada jugador puede mantener hasta uno de sus Dados en su Área de dados activos y debe mover el resto al Área de dados gastados. Cualquier Dado que se mantenga en la zona activa no será lanzado durante la próxima ronda.

Gira todos los Marcadores de Jugador que hayan sido usados de nuevo a su posición activa y retira cualquier Marcador de Jugador de las losetas.

La loseta de Primer Jugador pasa al jugador de la izquierda.



PUNTUACIÓN FINAL

Utiliza la tabla de puntuación para hacer recuento de los Puntos de Victoria.



Al final del juego, los jugadores obtendrán puntos en base a lo siguiente:



- **Losetas de Mapa:** La mayoría de las losetas presentan dos números en ellas. Por cada una de esas losetas, el jugador o jugadores que controlen dicha loseta obtendrán el valor más alto. El valor inferior se concede al jugador o jugadores que no tengan el control, pero que tengan el mayor número de Tiendas. En caso de empate, todos los jugadores empatados ganan los Puntos de Victoria.

Ejemplos:



El jugador negro anota 5 puntos, el azul anota 2.

El jugador azul anota 7 puntos, el rojo y el negro anotan 3 puntos.



Los jugadores rojo y azul anotan 4 puntos, el azul anota 1 punto.

- **Tecnologías:** Muchas Tecnologías presentan un valor de PV. Anota cada carta por separado. Todos los jugadores con un marcador en una carta ganan su valor de PV. Algunas Tecnologías pueden disponer una regla espacial de puntuación que simplemente se habrá de seguir.



- Cada jugador anota 3 PV por cada dos Dados que posea (sin importar si se encuentran en la bolsa, activos o gastados). Por ejemplo, si posees 9 Dados, obtienes 12 PV.
- Cada jugador obtiene 1/4/9/16/25 PV por 1/2/3/4/5 Casas de su color colocadas en el mapa.
- Por último, los jugadores añaden al total los PV que hayan obtenido durante el juego.

El jugador con más PV será el ganador. En caso de empate, todos los empatados ganan!

EL COLONO SOLITARIO

En este modo solitario, jugarás contra un oponente pasivo, llamado el Colono Solitario o Solitario. En las siguientes reglas requeridas para realizar las acciones del Colono Solitario, “tu” se refiere al jugador humano.

COMPONENTES EXTRA PARA EL MODO SOLITARIO

- 1 Hexágono de acción (a continuación)
- 1 Dado de seis caras (mostrando 1,2,2,3,3,4)
- 1 Marcador de acción
- 1 Loseta de espera



Los lados del Hexágono de acción muestran las 6 Acciones principales disponibles para el Solitario. La acción Cosechar no aparece ya que funciona de forma distinta. Sitúaras el Dado y los Recursos alrededor de este hexágono para el Solitario. Cuando las reglas indiquen “coloca X junto a Explorar” significará que colocarás X junto al lado del hexágono marcado como Explorar.

El centro muestra los “Recursos almacenados”, coloca ahí los Recursos generado por el Solitario.

PREPARACIÓN

1. Realiza la misma preparación que una partida para 2 jugadores, salvo que el Solitario no necesita bolsa o Indicador de dados.
2. El Solitario elige una loseta inicial al azar **después** de ti. El Solitario no recibe el beneficio impreso de su loseta inicial.
3. Entrega al Solitario la Loseta de espera, y coloca su Dado en una línea de la carta, al azar. Esta línea del Dado, denominada como “la fila”, tiene un “inicio” y un “final”.
4. Coloca el Marcador de acción en el lado de Reclutar, y coloca una ficha de Oro junto a Explorar.

FASE DE LANZAMIENTO

1. Resuelve tu fase de Lanzamiento.
2. Cuenta el número de Dados en la fila del Solitario:
 - a) De 1-4, toma **todos** los Dados de la fila.
 - b) De 5-8, toma 4 Dados del **inicio** de la fila.
 - c) De 9-10, toma 5 Dados del **inicio** de la fila.
 - d) Con 11+, toma 6 Dados del **inicio** de la fila.

Nota: El Solitario **nunca** obtendrá más Dados de su fila que el total de la cuota de Dados del jugador +1.

3. Desplaza los Dados restantes en la fila, de forma que se posicionen al inicio de la misma.
4. Lanza los Dados y asígnalos al Hexágono de la siguiente forma:
 - a) Por cada Dado mostrando un icono de **Acción**, coloca el Dado en la acción correspondiente.
 - b) Por cada Dado mostrando un icono de Colonizador, coloca ese Dado en la acción que tenga el menor número de Dados + Recursos (en caso de empate, coloca el Dado en el lado más cercano en el sentido horario del Marcador de Acción, de forma que el lado con dicho marcador sea el último).
 - c) Por cada Dado mostrando un icono de Recurso, el Solitario toma el Recurso correspondiente de la reserva general y devuelve los Dados al azar al final de la fila. A continuación:
 - ° Si el Solitario no tiene bienes almacenados en el momento, coloca estos Recursos en el centro del Hexágono de acción.

- En caso contrario (si tiene al menos 1 Recurso almacenado), coloca las fichas de Recurso una por una junto a los lados del Hexágono que no tengan una ficha de Recurso, usando las siguientes reglas de prioridad:
 - Comienza con el lado que tenga menos Dados junto a él.
 - Continúa en sentido horario comenzando con el primer espacio vacío tras del Marcador de acción.

Cualquier Recurso que sobre (debido a los lados de las acciones que tengan Recursos asignados) se consideran producidos y almacenados en el centro del Hexágono

Ejemplo: El Colono Solitario lanza 6 Dados, obteniendo Colonizador, Madera, Investigación, Asentamiento y dos iconos de Oro. El icono de Asentamiento y el de Investigación se colocan en sus lados. El icono de Colonizador se coloca en uno de los lados con menos Dados, y el icono de Explorar es colocado en su sitio, siendo el próximo en sentido horario al Marcador de acción. Los dos iconos de Oro y el de madera son convertidos en fichas de Recurso (y los Dados vuelven al final de la fila).

Ya que tiene un Recurso almacenado (Metal), las fichas obtenidas se colocan en los lados sin Recursos y menor cantidad de Dados. Los dos primeros son colocados en Asaltar y Negociar ya que ambos no tienen Dados. El tercer Recurso se coloca en Explorar ya que es el siguiente lugar con menos Dados y es el primero en el sentido horario después del Marcador de acción



FASE DE ACCIÓN

Esta fase se desarrolla alternando el papel de primer jugador (empezando tú). Debes realizar una Acción principal, y opcionalmente una segunda Acción principal. El Solitario siempre realiza 2 Acciones en una ronda. En caso de que el Solitario no tuviera Dados / Recursos en el Hexágono al intentar realizar la segunda acción, simplemente no hace nada.

Si realizas la acción Explorar, el Solitario siempre se une a ti en la loseta si dispone de Tiendas.

En el turno del Solitario, lanza el Dado y mueve el Marcador de acción un número de “pasos” en sentido horario alrededor del Hexágono, según el valor obtenido. Cada Dado o ficha de Recurso cuenta como un “paso” (obviando los espacios que no tengan Dados o Recursos, ya que no son considerados “pasos”). La cuenta se inicia desde el siguiente espacio con Dados y/o Recursos desde donde inicia el movimiento el Marcador de Acción.

Ejemplo: En base a este Hexágono de Acción, una tirada de 1 o 2 dejaría al Marcador de acción junto a la acción Explorar. Con un 3 aterrizaría en el Recurso Oro colocado en la acción Investigar. Con un 4 saltaría Asaltar (ya que no hay Dados y/o Recursos) y acabaría en la acción Negociar.



Cualquiera que sea la acción en la que acabe el marcador, será la acción que realizará el Solitario:

1. Cuenta el número de Dados y Recursos que tenga. El total será la fuerza de la Acción.
2. Coloca el Dado de esa acción al **final** de la fila de dados del Solitario.

3. Coloca los Recursos de esa Acción en la reserva general.
4. Resuelve la Acción (ver a continuación), usando el total de fuerza anotado anteriormente.

Resolver Acciones

Nota del diseñador acerca de la prioridad:

Realmente no es necesario comprobar en cada momento la prioridad una vez que hayas jugado un par de partidas. El Solitario tomará de forma clara el “movimiento más lógico e interesante”, usando decisiones a corto plazo. En la mayoría de los casos puedes determinar de un vistazo donde “debería” realizar el movimiento. Las prioridades están listadas en las acciones (particularmente Colonizar y Asaltar) para determinar de forma oficial lo que el Solitario considera “óptimo”.



Reclutar

- Si la fuerza es <3 : recluta 1 Dado.
- Si la fuerza es $= 3$: recluta 2 Dados.
- Si la fuerza es >3 : recluta 2 Dados y gana 1 PV por cada punto de fuerza superior a 3.
- Para reclutar un Dado sigue estas prioridades:
 - Del color que el Solitario tenga acceso pero tenga el menor número (bien en su fila o en su Hexágono de acción).
 - Si hay más de una opción: el color con menos presencia disponible en la reserva.
 - En caso de empate: queda a tu elección.

Los Dados obtenidos se añaden al final de la fila de dados del Solitario.

Ejemplo: El Solitario tiene 3 Dados blancos, 3 amarillos y 1 verde. Tiene presencia en losetas gris y verde. La primera vez que pueda Reclutar, obtendrá un Dado gris. El siguiente Dado que reclute (asumiendo que no haya obtenido presencia en losetas de otros colores) deberá ser el gris o el verde, el que tenga menor cantidad en la reserva general (Y en caso de empate, queda a tu elección).



Explorar

El Solitario solo usa 1 fuerza al Explorar. Obtén 1 PV por cada punto de fuerza restante por encima de 1. Toma la primera loseta de la pila de Exploración y colócala donde no tengas presencia en alguna loseta adyacente (si es posible), y lo más alejado de las losetas donde tengas Tiendas como sea posible.

Si hay más de una opción disponible, eliges a donde debería ir la loseta.

- Coloca 1 de las Tiendas del Solitario de la reserva general en la loseta recién puesta.
- El Solitario ignora todos los efectos de la loseta, incluyendo las mejoras de exploración.
- Puedes elegir colocar una Tienda en la nueva loseta de manera normal, si dispones de una. Si lo haces, el Solitario siempre mantendrá el control al colocar una Tienda adicional de su reserva personal, si fuera posible.



Colonizar

Mientras tenga Tiendas para colocar y fuerza para usar, el Solitario coloca 1 Tienda por fuerza en el mapa, desde su reserva y una a una, siguiendo estas prioridades (pero siempre cumpliendo las reglas básicas de asentamiento: debe ser en una loseta donde tenga presencia, o adyacente a una de estas):

- En una loseta de un color en el que no tenga presencia en ese momento.
- En una loseta que no tenga presencia (excepto si la loseta da 0 PV por el segundo puesto y ya tienes una Casa construida en ella).
- En una loseta donde haya el menor número de Tiendas para construir una Casa.
- En una loseta donde evite que seas el único controlador de la loseta.
- En una loseta donde evite que compartas el control de la loseta.
- En una loseta que aporte el mayor valor de PV al primer puesto.
- En caso de empate: queda a tú elección.

- Si el Solitario llega a tener 3 Tiendas más que tú en cualquier loseta de Mapa que no tenga una Casa, inmediatamente convierte 3 de sus Tiendas en esa loseta en una Casa (como acción gratuita).
- Si no le quedan Tiendas en la reserva personal, pero tiene fuerza restante:
 - 1 fuerza restante: toma 3 Tiendas de la reserva general.
 - 2+ fuerza restante: toma 5 Tiendas de la reserva general (gastando toda la fuerza restante)

En ambos casos, coloca 1 de las Tiendas recién adquiridas en una loseta (usando las prioridades citadas, pero sin el requisito de fuerza para hacerlo).

En caso de que el Solitario tenga menos Tiendas en la reserva general de la cantidad que necesita coger, obtiene 1 PV por cada punto de fuerza restante.

Ejemplo 1: El Solitario tiene 1 Tienda en su reserva (con disponibilidad alta de Tiendas en la reserva general), y tiene una acción de Colonizar con fuerza 2. El primer punto de fuerza lo usa para colocar su última Tienda en el mapa (siguiendo las prioridades), y luego obtiene 3 Tiendas de la reserva general, inmediatamente colocando 1 de ellas (quedándose con 2). Si hubiera tenido al menos un punto más de fuerza, hubiera cogido 5 Tiendas en su lugar.

Ejemplo 2: El Solitario tiene 2 Tiendas en su reserva (y otras 2 restantes en la reserva general) y tiene una acción de Colonizar con fuerza 5. Los primeros dos puntos de fuerza los usa para colocar sus Tiendas en el mapa (siguiendo las prioridades), el resto de puntos de fuerza intenta obtener 5 Tiendas de la reserva general, pero solo obtiene 2 y 3 PV por la fuerza que le sobra.



Asaltar

- Si has investigado una Tecnología que ignore iconos de Incursión, reduce la fuerza del Solitario en esa cantidad. Si su fuerza es ahora cero, recibe 1 PV en lugar de realizar la incursión.
- Si le queda al menos 1 punto de fuerza, elige una loseta del Mapa donde pueda utilizarse la mayoría de la fuerza como Acción. En caso de empate, resuélvelo según las prioridades:
 - En una loseta donde evite que seas el único controlador.
 - En una loseta donde evite que compartas el control de la loseta.
 - En una loseta donde haya el menor número de Tiendas para construir una Casa.
 - En una loseta que aporte el mayor valor de PV al primer puesto.
 - En caso de empate: queda a tu elección.
- Por cada punto de fuerza:
 - Retira una de tus Tiendas.
 - Añade una de las Tiendas del Solitario a la loseta, desde su reserva personal, si le queda alguna.

- Si se queda sin Tiendas para colocar, o empieza sin ninguna, detiene la incursión y anota 1 PV si le queda fuerza restante.

- Si el Solitario llega a tener 3 Tiendas más que tú en cualquier loseta de Mapa que no tenga una Casa, inmediatamente convierte 3 de sus Tiendas en esa loseta en una Casa (como acción gratuita). Continuará con la incursión de las Tiendas restantes que tengas en la loseta tras realizar el cambio, si aún le queda fuerza y Tiendas para usar.



Negociar

Por cada punto de fuerza, el Solitario descarta hasta 3 Recursos almacenados, ganando 2 PV por cada uno. Por cada punto de fuerza que sobre una vez que no tenga Recursos almacenados, el Solitario obtiene 1 PV.



Investigar

- Elige la carta de Tecnología con más PV que el Solitario pueda desarrollar. En caso de empate elige la situada más a la izquierda en la zona superior que no haya sido desarrollada.



- Los requisitos del terreno se aplican al Solitario de forma normal, y necesitará pagar los Recursos de sus Recursos almacenados.
- Por cada exceso de fuerza no requerido para investigar la carta seleccionada, el Solitario obtiene 1 PV.

Nota: El Solitario nunca se beneficia de las habilidades de las cartas de Tecnología.

FASE DE LIMPIEZA:

Realiza la fase de Limpieza de forma normal. El Solitario no necesita hacer nada durante esta fase (deja todos sus Dados donde están, listos para la próxima ronda).

A continuación, puedes elegir retirar **una** de las Tiendas del Solitario de una loseta con Factoría donde el Solitario tenga 2 o más Tiendas y más Tiendas que tú. Devuelve la Tienda a la reserva personal del Solitario, pero éste no gana el efecto de la Factoría.

FINAL DEL JUEGO

Anota los puntos obtenidos de forma normal, y el Solitario además gana estos puntos extra:

- 1 PV por cada Tecnología investigada además de cualquier otro PV obtenido de dichas cartas.
- 1 PV por cada Recurso que le quede (tanto en el almacén como los que estén en los lados del Hexágono de acción).

AJUSTES DE DIFICULTAD

Modo fácil – Elige uno o varios de los cambios siguientes:

- El máximo de Dados del Solitario es igual a tu cuota de Dados (en lugar del +1).
- El Solitario no obtiene PV extra por la fuerza que no utilice como parte de su acción.
- El Solitario obtiene 1 PV por Recurso vendido en lugar de 2.
- El Solitario no obtiene PV adicionales por la Tecnología investigada o por los Recursos restantes al final de la partida.

Modo difícil – Elige uno o varios de los cambios siguientes:

- Incrementa el número de Tiendas iniciales para el Solitario a 8.
- El máximo de Dados del Solitario es igual a tu cuota de Dados +2 (en lugar del +1).
- El Solitario obtiene 2 PV por la fuerza que no utilice como parte de su acción.
- El Solitario obtiene 3 PV por cada Recurso vendido.
- El Solitario obtiene 2 PV por cada Tecnología investigada al final de la partida.



VARIANTE FIEBRE DEL ORO

Para un reto superior, puedes jugar con estas opciones desafiantes:

- El Solitario no descarta los Recursos que usa para las acciones – se quedan almacenados en su lugar.
- Cada vez que el Solitario almacene un Recurso, cámbialo por un ficha de Oro en su lugar (esencialmente cada Recurso que posea el Solitario será comodín para la Investigación).

Esta variante puede ser combinada con los modos de juego anteriormente listados.

CRÉDITOS

Diseño del juego: Dávid Turczi

Desarrollo del juego: Andrei Novac, Błażej Kubacki, Paul Grogan

Ilustraciones: Mihajlo “The Mico” Dimitrievski

Diseño gráfico: Agnieszka Kopera

Edición del reglamento: Paul Grogan (Gaming Rules!)



Gráficos del reglamento: Michał Defański

Edición española: Vicente de los Santos

Revisión de textos: Sergio Rodríguez Yanes

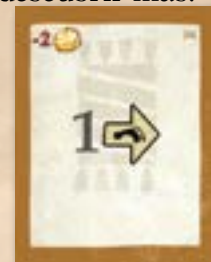
Agradecimientos por las pruebas de juego en modo solitario a Nick Shaw.

El diseñador y NSKN Games quiere agradecer a todos los involucrados en las pruebas de juego, las sugerencias y las críticas de Dados y Colonos.

© 2018 NSKN Games. Todos los derechos reservados. Para más información sobre Dados y Colonos visita www.nskn.net y www.lastlevel.es

Componentes dañados y perdidos: Aunque ponemos toda la atención en asegurarnos que el juego esté completo, los errores de manipulación pueden derivar en componentes perdidos o dañados. Si esto sucede, por favor contacta con nosotros para poder facilitarte las piezas lo antes posible con nuestras más sinceras disculpas.

Estas dos losetas son un avance promocional de Teotihuacan: La Ciudad de los Dioses, un juego de estrategia fascinante de colocación de trabajadores y dados, con el trasfondo de la América pre-colombina. ¡Visita www.nskn.net para descubrir más!



APÉNDICE

MINI EXPANSIÓN: TECNOLOGÍAS EXPLOSIVAS

Componentes:

- 7 cartas de Tecnología con el sello



Cambios en la preparación:

Durante la preparación, baraja las 7 cartas de Tecnologías Explosivas, y al azar añade una de ellas al cuadro de Tecnologías, que se ve incrementado a 10 cartas.

Cambios en el juego:

Una Tecnología Explosiva se obtiene con la acción Investigar al igual que las demás, y otorga PV al final del juego si el jugador sigue teniendo su Marcador de Jugador en ella (cuenta además en el total de Tecnologías para la Universidad).

Con un marcador en una Tecnología Explosiva, puedes **retirar** ese marcador durante tu turno para usar la habilidad de la Tecnología. Esta acción se conoce como **Realizar una explosión**.

Una vez que retiras tu marcador (y solo entonces), puedes volver a investigar esa Tecnología (no puedes investigar dos veces una Tecnología antes de realizar una explosión primero).

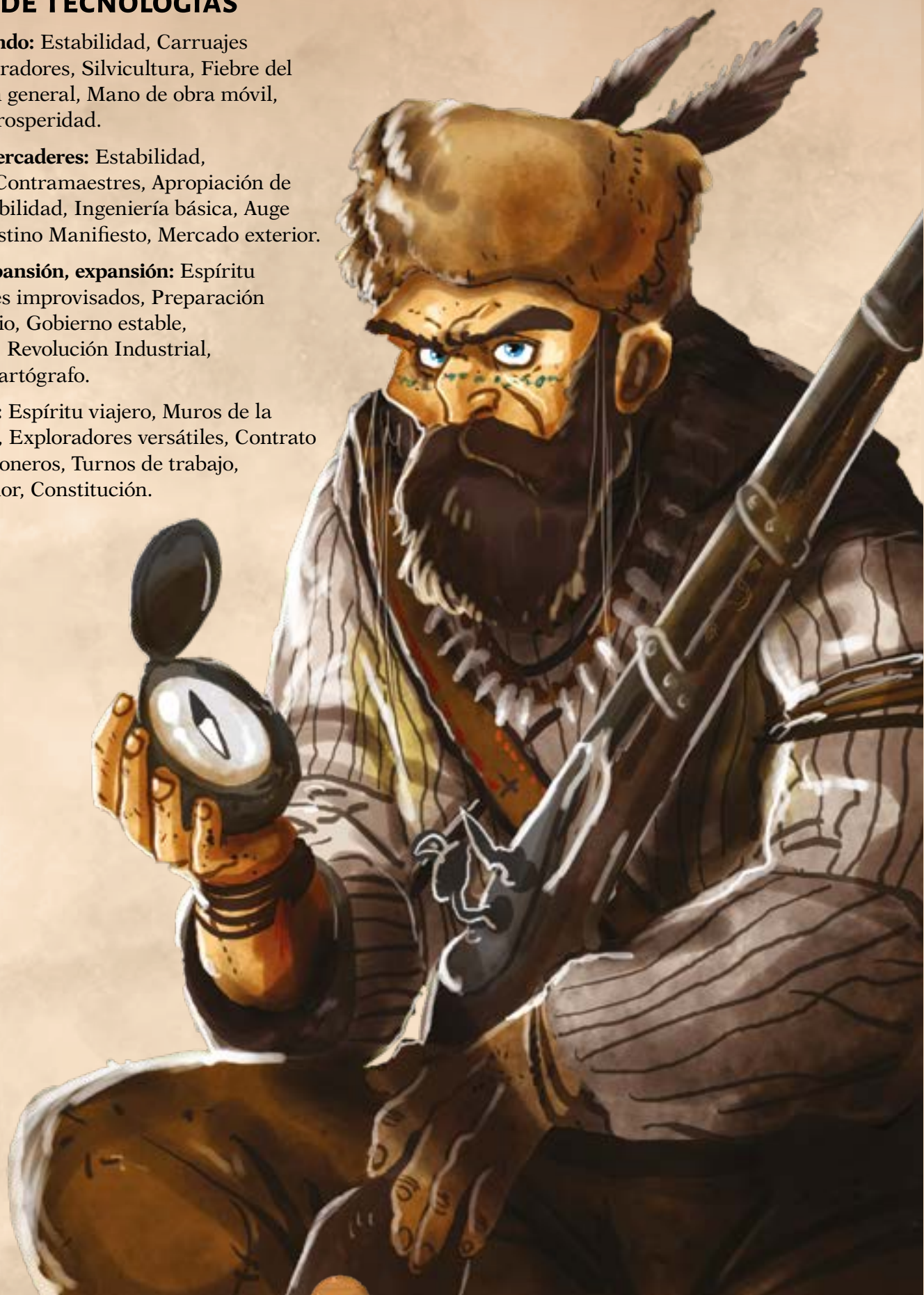
SET FIJOS DE TECNOLOGÍAS

Un amplio mundo: Estabilidad, Carruajes grandes, Exploradores, Silvicultura, Fiebre del oro, Educación general, Mano de obra móvil, Constructor, Prosperidad.

Guerreros y mercaderes: Estabilidad, Empalizadas, Contra maestres, Apropiación de tierras, Adaptabilidad, Ingeniería básica, Auge productivo, Destino Manifiesto, Mercado exterior.

Expansión, expansión, expansión: Espíritu viajero, Utillajes improvisados, Preparación marcial, Ingenio, Gobierno estable, Vanguardistas, Revolución Industrial, Universidad, Cartógrafo.

Tiempo de paz: Espíritu viajero, Muros de la ciudad, Mapeo, Exploradores versátiles, Contrato frecuente, Misioneros, Turnos de trabajo, Mercado exterior, Constitución.



LISTA DE LOSETAS

Nº	Clase	Color	PV	Tipo	Habilidad
1	Inicial	Llanura	No	Colocación	Gana 1 ficha de Alimento y un Dado amarillo.
2	Inicial	Llanura	No	Control	Incrementa la cuota de Dados en 1.
3	Inicial	Bosque	No	Colocación	Gana 1 ficha de Madera y un Dado verde.
4	Inicial	Bosque	No	Control	Incrementa la cuota de Dados en 1.
5	Inicial	Montañas	No	Colocación	Gana 1 ficha de Hierro y un Dado gris.
6	Inicial	Montañas	No	Control	Incrementa la cuota de Dados en 1.
7	Inicial	Desierto	No	Colocación	Coloca una Casa en esta loseta en lugar de una Tienda.
8	2-4p	Desierto	4/0	Colocación	Gana un Dado de cualquier color al que tengas acceso.
9	2-4p	Desierto	5/0	Factoría	Gana 2 Tiendas de la reserva general para tu reserva personal.
10	2-4p	Colinas	1/0	Control	Al realizar la acción Negociar, gana 1 icono adicional de Mercado.
11	2-4p	Colinas	4/3	Factoría	Gana 1 Dado marrón.
12	2-4p	Desierto	1/0	Control	Incrementa la cuota de Dados en 1.
13	2-4p	Colinas	4/1	Factoría	Gana 1 ficha de Oro.
14	2-4p	Colinas	6/0	Ninguno	-
15	2-4p	Bosque	3/1	Colocación	Realiza una acción extra este turno.
16	2-4p	Bosque	6/2	Factoría	Gana 1 ficha de Madera.
17	2-4p	Bosque	No	Control	Incrementa la cuota de Dados en 1.
18	2-4p	Bosque	7/3	Ninguno	-
19	2-4p	Montañas	3/1	Colocación	Realiza una acción extra este turno.
20	2-4p	Montañas	9/5	Ninguno	-
21	2-4p	Montañas	No	Control	Incrementa la cuota de Dados en 1.
22	2-4p	Montañas	8/4	Factoría	Gana 1 ficha de Hierro.
23	2-4p	Llanura	2/1	Control	Incrementa la cuota de Dados en 1.
24	2-4p	Llanura	6/3	Ninguno	-
25	2-4p	Llanura	5/2	Factoría	Gana 1 ficha de Alimento.
26	2-4p	Llanura	3/1	Colocación	Realiza una acción extra este turno.
27	3-4p	Desierto	1/0	Control	Al realizar la acción Reclutar, gana 1 icono adicional de Reclutamiento.
28	3-4p	Colinas	1/0	Control	Al realizar la acción Colonizar, gana 1 icono adicional de Asentamiento.
29	3-4p	Bosque	1/0	Colocación	Gana 1 ficha de Madera.
30	3-4p	Bosque	4/2	Factoría	Activa para realizar una acción extra este turno.
31	3-4p	Montañas	3/0	Colocación	Gana 1 ficha de Hierro.
32	3-4p	Montañas	4/2	Factoría	Gana 1 ficha de Oro.
33	3-4p	Llanura	4/2	Factoría	Retira exactamente 3 de tus Tiendas de una loseta sin Casa (devuélvelas a la reserva general) y coloca una de tus Casas en esa loseta.
34	3-4p	Llanura	3/0	Colocación	Gana 1 ficha de Alimento.
35	4p	Desierto	1/0	Control	Incrementa la cuota de Dados en 1.
36	4p	Desierto	7/0	Ninguno	-
37	4p	Colinas	4/2	Factoría	Gana 2 PV de la reserva.
38	4p	Bosque	5/1	Presencia	Incrementa la cuota de Dados en 1.
39	4p	Montañas	7/3	Presencia	Incrementa la cuota de Dados en 1.
40	4p	Llanura	4/1	Presencia	Incrementa la cuota de Dados en 1.

