

Un juego  
de **ROBERTO**  
**FRAGA** ilustrado  
por **PIERÔ**

De 8 años en adelante  
De 15 a 45 minutos.  
De 2 a 6 jugadores.  
*Sugerimos jugar varias  
partidas con solo 2, 3 o 4  
jugadores antes de intentar  
jugar con 5 o 6.*

ROBERTO FRAGA

# RIVER DRAGONS

## CONTENIDOS

1 tablero  
78 cartas de acción (13 de cada color)  
6 peones: 3 chicas y 3 chicos,  
en colores diferentes  
36 pasarelas numeradas en 6 tamaños  
y 6 colores diferentes  
1 carta de primer jugador  
27 piedras

*En el delta del Mekong, cada año, los jóvenes más valientes se enfrentan los unos a los otros en una famosa competición.  
Construyendo puentes con pasarelas y piedras, tienen que cruzar el río para llegar a la aldea situada en la otra orilla.  
Para llegar allí, tienen que programar sus acciones cuidadosamente, evitando las maniobras de sus oponentes y las inesperadas  
intervenciones de los dragones del Mekong. ¡El primero en llegar a su destino recibirá el dragón de oro de manos del mismísimo rey!*

## OBJETIVO DEL JUEGO

Abandona tu aldea, coloca piedras, construye puentes y cruza el tablero hasta llegar a tu aldea de destino.

## PREPARACIÓN INICIAL

- Coloca el tablero **1** en el centro de la mesa, por el lado en el que las islas son visibles.
- Coloca las piedras **2** cerca del tablero para crear una reserva accesible para todos los jugadores.
- Elige un color correspondiente a una de las aldeas de salida. Si hay menos de 6 jugadores, no se usan todos los colores/aldeas. La guía al lado de cada aldea indica el color que puede ser usado dependiendo del número de jugadores.

Número de jugadores	Aldea/color del jugador (reconditorio de las acciones posibles)	Aldea de destino

El jugador más joven toma la carta de primer jugador **3** y la coloca frente a él. El primer jugador cambiará en cada turno, en el sentido de las agujas del reloj.

## Equipamiento del jugador

- 1 peón **4** colocado en su aldea de salida.
- 6 pasarelas **5** del mismo color y diferentes tamaños colocadas frente a él para crear una reserva.
- 13 cartas de acción **6** en su mano de las que retirará todas las cartas de dragón de los colores no usados.

### Sumario

Jugadores	Colores jugados	Cartas retiradas del juego
2	Rosa y negro	Dragones rojos, verdes, azules y amarillos
3	Azul, rojo y rosa	Dragones verdes, amarillos y negros
4	Azul, verde, rojo y amarillo	Dragones negros y rosas
5	Todos los colores excepto el negro	Dragones negros
6	Todos los colores	-

## SECUENCIA DE JUEGO

Una partida está compuesta por varios turnos. Un turno tiene lugar de la siguiente manera:

### 1. Fase de planificación:

Cada jugador elige 5 cartas de acción de su mano. Las coloca boca abajo frente a él en el orden en el que desea jugarlas, empezando por la izquierda. Estas cartas representan las 5 acciones que el jugador tendrá durante este turno. Cuidado, una vez jugadas NO PUEDEN ser cambiadas ni movidas.

### 2. Fase de Acciones/Resolución:

Cuando todos los jugadores tengan 5 cartas enfrente de ellos, todos revelan la primera carta al mismo tiempo. Por turnos resuelven las acciones, una después de otra, en el sentido de las agujas del reloj, siempre empezando por el primer jugador. Cuando todas las primeras acciones son completadas los jugadores revelan la 2ª carta y resuelven esas acciones. Repetir el mismo proceso para las 5 cartas en total.

*Atención: un jugador puede ver una de sus acciones canceladas por una carta de Dragón (mirar la página de atrás con las reglas para las "Cartas de Dragón").*

El turno finaliza cuando todas las acciones se han resuelto:

1. El primer jugador da la carta de primer jugador al jugador de su izquierda.
2. Los jugadores recuperan todas las cartas de Acción usadas durante el turno y las ponen en su mano (las mismas cartas pueden ser usadas durante el próximo turno).
3. Un nuevo turno comienza, empezando por la fase de Planificación, y así sucesivamente.

## FIN DEL JUEGO

El juego termina inmediatamente cuando un peón llega a su aldea de destino incluso si el turno o las acciones no han terminado.

Colocar 1 piedra

## COLOCAR 1 PIEDRA

El jugador DEBE colocar 1 piedra en una de las 27 islas.

## COLOCAR 2 PIEDRAS

El jugador DEBE colocar 2 piedras, cada una en una de las 27 islas.

- Una piedra no puede ser colocada más allá de los límites de una isla.
- Cada isla solo puede recibir una piedra.
- Es imposible colocar una piedra en una aldea.
- Cuando una piedra es colocada no puede ser movida o retirada del tablero, excepto por medio de la acción «Retirar 1 piedra o 1 pasarela».
- Si no hay piedras en la reserva de piedras cuando un jugador tiene que tomar una, la acción se pierde.



### Reglas Expertas

Da la vuelta al tablero para mostrar el lado en el que las islas han desaparecido.

En lugar de colocar las piedras en las islas tienes que colocarlas directamente en el agua.

Para el resto de la partida, sigue las reglas habituales.

Colocar 2 piedras

Colocar 1 pasarela

## COLOCAR 1 PASARELA

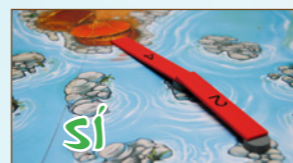
El jugador DEBE colocar 1 pasarela soportada por dos piedras, o una aldea y una piedra.

## COLOCAR 2 PASARELAS

El jugador DEBE colocar 2 pasarelas siguiendo las mismas reglas.

El jugador DEBE evaluar la distancia entre dos piedras, o entre una piedra y una aldea, entonces elegir una pasarela de su reserva. Una vez que una pasarela es elegida no puede ser cambiada, ¡incluso si resulta haber sido una mala elección!

- Si la pasarela es demasiado larga, no hay problema, una pasarela puede ser colocada más allá de los límites de la piedra.
- Pero si la pasarela no puede ser colocada de una manera estable (demasiado corta), el jugador DEBE colocarla en otro lugar.
- Si el jugador no puede encontrar un lugar adecuado para la pasarela, ¡la pasarela es retirada del juego!
- Está prohibido mover una piedra para colocar una pasarela.
- ¡Importante! Una pasarela no puede descansar sobre otra pasarela excepto donde una piedra o una aldea puedan soportarlas a las dos.
- ¡Importante! Una piedra solo puede soportar 3 pasarelas como máximo. Siguiendo la misma regla, una aldea solo puede soportar 3 pasarelas como máximo.



Colocar 2 pasarelas

## RETIRAR 1 PASARELA O 1 PIEDRA

El jugador DEBE elegir entre:

- Retirar una pasarela de cualquier color y tamaño del tablero y colocarla en su reserva de pasarelas. La podrá utilizar posteriormente.
- Retirar una piedra y colocarla en la reserva comun de piedras.

Está prohibido:

- retirar una pasarela ocupada por un peón.
- tener dos pasarelas del mismo tamaño en la reserva individual (con el mismo número).
- tener más de 2 colores diferentes de pasarelas en la reserva individual.
- retirar una piedra actualmente en uso por una o más pasarelas.

Si no se pueden retirar ni piedras ni pasarelas, la acción se pierde.

Retirar 1 pasarela o 1 piedra

1 Movimiento

## 1 MOVIMIENTO

El jugador DEBE mover su peón a una pasarela adyacente (no ocupada por otro peón) o aldea (mirar ejemplo 1).

## 2 MOVIMIENTOS

El jugador DEBE mover su peón hasta dos pasarelas o una pasarela y una aldea (mirar ejemplo 2).

- Un peón puede ser movido en cualquier dirección y a cualquier pasarela sin importar el color.
- Un peón no puede ser movido a una pasarela ocupada por otro peón, pero una aldea puede recibir un número ilimitado de peones.
- Si no hay ningún movimiento posible en ninguna dirección, el peón cae al río y vuelve a su aldea de salida.
- En el caso de 2 MOVIMIENTOS, es posible hacer un cambio de sentido finalizando el movimiento en la pasarela de salida.



**Ejemplo 1:** El peón verde debe moverse a una pasarela vacía adyacente. Aquí, puede moverse a la pasarela verde de su izquierda o a la pasarela roja de su derecha. No puede moverse a la pasarela rosa que estaba ocupada actualmente por el peón amarillo.



**Ejemplo 2:** El peón verde debe moverse hasta 2 pasarelas. Aquí, todas las pasarelas están ocupadas por otros peones, pudiendo solamente llegar a la aldea roja o retornar a la pasarela en la que actualmente se encuentra.

2 Movimientos

## SALTAR POR ENCIMA DE OTRO PEÓN

El jugador DEBE hacer que su peón salte por encima de otro peón colocado actualmente en una pasarela adyacente.

- El resultado del salto es equivalente a la acción de 2 MOVIMIENTOS (mirar ejemplo 3).
- Para que esta acción sea posible, el peón debe ser capaz de aterrizar en una aldea o en una pasarela vacía.
- Si el salto no es posible (no hay peón adyacente, no hay espacio al que saltar), el peón salta para nada, cayendo en el río y volviendo a su aldea de salida (mirar ejemplo 4).



**Ejemplo 3:** el jugador amarillo debe saltar sobre otro peón. Aquí, solo puede saltar por encima del peón verde y aterrizar en la pasarela roja porque no hay otro peón adyacente a él.



**Ejemplo 4:** No hay peón sobre el que el amarillo pueda saltar. Falla su salto, cae en el río y vuelve a su aldea de salida.

Dragon rojo

Dragon verde

Dragon rosa



Dragon negro

Dragon amarillo

Dragon azul

## LOS DRAGONES DEL RÍO

Durante la fase de resolución, una carta de dragón cancela la acción de la carta colocada en la misma posición del jugador que tiene el mismo color que el de la carta de dragón.

Un jugador no puede jugar más de una carta de dragón cada turno. Puede elegir no usar ninguna.

Una carta de dragón no cancela el efecto de otra carta de dragón. Si varios jugadores usan la carta de dragón en la misma posición, todos los efectos se aplican (ver ejemplo 5)



**Ejemplo 5:** el jugador rosa colocó un dragón verde en la 4ª posición, el jugador verde colocó un dragón azul en la 4ª posición. El dragón verde no cancela al dragón azul. El jugador azul no podrá jugar su 4ª acción.

### Recordatorio

En una situación de menos de 6 jugadores, cada jugador retira de su mano los dragones de los colores no usados.