

MAYA

INTRODUCCIÓN

¡Vive el desarrollo y el auge de los Mayas! Labra la tierra, expande las ciudades y asegúrate una agricultura floreciente. Planta maíz, calabazas, patatas y pimientos para proporcionar alimentos a la población de las ciudades emergentes.

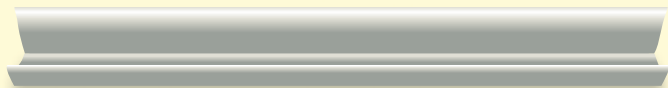
Distribuidos a lo largo de la península de Yucatán hay varios templos. Las ciudades se erigen cerca de estos templos. Las ciudades grandes darán más poder. Quienes puedan afianzar mejor su influencia en éstas, más puntos obtendrán. ¿Podréis planear mejor su expansión y obtener más puntos al final del juego?

COMPONENTES

1 tablero de juego (dividido en 4 áreas)



4 atriles para las losetas



13 templos

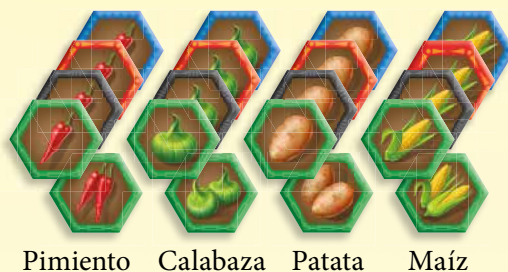


13 losetas de templo



128 losetas de plantación

(32 losetas en cada uno de los 4 colores de jugador)
con 1 o 2 cultivos de 4 tipos:



4 contadores de puntuación
(1 por cada color de jugador)



12 losetas de limitación
(9x tamaño 2, 3x tamaño 1)



PREPARACIÓN

- ◆ Colocad el tablero de juego en el centro de la mesa.
- ◆ Colocad las losetas de templo y los templos al lado del tablero.
- ◆ Colocad una loseta de templo en **Tikal** y poned un templo encima de esa loseta.
- ◆ Elegid un **color** y tomad de ese color:
 - **32 losetas:** Mezclad vuestras losetas y colocadlas delante de vosotros en varias pilas, boca abajo. Esta será vuestra **reserva personal**.
 - **1 contador de puntuación:** Colocadlo en la casilla 0 del marcador de puntos en el tablero de juego.
 - ◆ Tomad un **atril para las losetas** junto con **5 losetas** de vuestra reserva personal y colocadlas en el atril. No mostréis a los demás jugadores que cultivos hay en esas losetas.
 - ◆ Elegid al **jugador inicial**.

Partidas con 2 o 3 jugadores

- ◆ Colocad todos los componentes de los colores que no vayáis a utilizar (losetas de plantación y contadores de puntuación) dentro de la caja del juego. No los vais a usar durante la partida.
- ◆ Acordad en qué áreas del tablero de juego vais a jugar durante la partida. Con 2 jugadores usaréis 2 áreas y

con 3 jugadores, 3 áreas. La única restricción es que el área azul (*la que incluye a Tikal*) siempre deberá ser una de las elegidas).

- ◆ Usad las losetas de limitación para delimitar las áreas que habéis elegido.

OBJETIVO

Trabajaréis la tierra creando plantaciones y, adicionalmente, expandiendo ciudades. Las ciudades más grandes otorgarán más puntos. Cuando una ciudad no se pueda expandir más, será puntuada.

Quien haya plantado más cultivos alrededor de la ciudad, ganará una mayor cantidad de puntos. Ganará la partida quien haya conseguido más puntos.

SECUENCIA DE JUEGO

El juego se juega por turnos comenzando por el jugador inicial. Cuando os toque, realizaréis vuestro turno y después le tocará al siguiente jugador en el sentido de las agujas del reloj. Cuando sea vuestro turno debéis realizar

una de estas dos acciones:

A. Plantar cultivos.

B. Expandir una ciudad.

Tras ello, es posible que haya que **puntuar una ciudad**.

A. Plantar cultivos

Jugad 1 o más losetas de plantación que muestren el mismo tipo de cultivo (*patata, pimiento, maíz o calabaza*) de vuestro atril de losetas en el tablero de juego.

Nota: Si no tenéis ninguna loseta en el atril, no podéis elegir esta acción: deberéis realizar la acción B. Expandir una ciudad.

- ◆ Una loseta siempre tiene que ser colocada **adyacente a otra loseta** (de templo o de plantación). No importa de qué color sea ni de qué tipo.
- ◆ Las losetas solo se pueden colocar en **espacios vacíos** del tablero de juego
- ◆ Las losetas de plantación **no pueden** ser colocadas en los espacios destinados para los templos. Cuando alguien coloque una loseta de plantación al lado de **un espacio de templo vacío**, una **loseta de templo** se deberá colocar inmediatamente en ese espacio con **un templo** encima.
- ◆ Las losetas que se hayan colocado en un mismo turno deberán ser colocadas en un mismo **grupo continuo**.

Tras ello, puntuad **los cultivos** del grupo que acabáis de colocar. Si con estas losetas habéis expandido un grupo vuestro previo de losetas del mismo tipo de cultivo, obtenéis puntos por **todos los cultivos** que forman este grupo expandido. Cada **cultivo** otorga **1 punto**. Moved vuestro contador de puntuación tantas casillas como puntos hayáis obtenido.

¡Importante! No rellenéis vuestro atril de losetas al final del turno.



Ejemplo: Tras colocar 2 losetas con 3 maíces en ellas, el jugador rojo obtiene 3 puntos. No obtiene nada por la loseta negra que muestra un maíz porque no es de su color.



Ejemplo: Más adelante, coloca otras 2 losetas de maíz con 2 cultivos. En esta ocasión, al expandir su grupo previo, puntúa 5 PV.



Ejemplo: Al colocar la loseta al lado de un espacio de templo vacío, coloca inmediatamente una loseta de templo con un templo encima.



Ejemplo: En el mismo turno no está permitido colocar las losetas separadas. Siempre deben formar un grupo continuo.

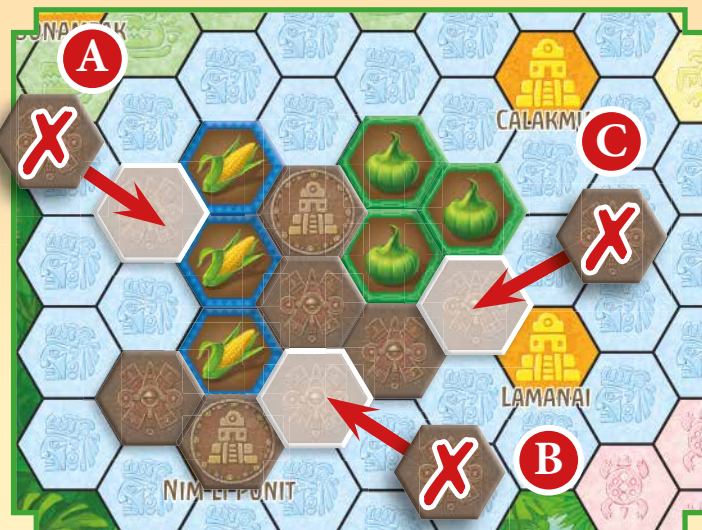
B. Expandir una ciudad

Colocad **boca abajo** 1 loseta del atril en el tablero de juego. Tras ello, robad 3 losetas de vuestra **reserva personal** y colocadlas en vuestro atril.

¡Importante! Si no tenéis ninguna loseta en vuestro atril, al realizar esta acción, si es posible, deberéis colocar boca abajo una loseta de vuestra reserva personal (*sin mirarla*) en el tablero de juego. A continuación, solo robaréis 2 losetas para colocarlas en el atril.

- La loseta siempre debe colocarse en un espacio vacío **adyacente a una loseta de templo** o en un espacio vacío **adyacente a otra loseta boca abajo**.
- La loseta de templo y todas las losetas **boca abajo** que están juntas forman una **ciudad**. Dos ciudades nunca deben ser conectadas. En otras palabras, una ciudad nunca puede contar con 2 templos.
- No está permitido colocar una loseta boca abajo al lado de un espacio vacío de templo.

¡Importante! Nunca podéis tener **más de 7 losetas** en vuestro atril. Si al expandir una ciudad tuvierais que superar este valor al robar las 3 losetas, simplemente robad solo las necesarias para tener 7 losetas en vuestro atril.



Ejemplo: No es posible colocar una loseta boca abajo en estos espacios porque: (A) no es adyacente a una loseta boca abajo de un grupo con un templo, (B) conecta dos ciudades y (C) es adyacente a un espacio de templo vacío.

Nota: Los templos solo se usan para ver mejor qué ciudades hay en el tablero de juego. No tienen otra función.

Puntuando una ciudad

Cuando una ciudad **no puede ser expandida más** y **está completamente rodeada** por cualquier combinación de losetas de plantación, bordes del tablero o losetas de limitación, la ciudad se puntúa inmediatamente.

El **total de losetas de la ciudad** (las losetas de plantación que se colocaron boca abajo y la loseta de templo) determinan cuantos puntos otorga esa ciudad.

Quien tenga **más cultivos** (independientemente del tipo) en losetas directamente adyacentes a la ciudad obtendrá los puntos de la **primera posición**. Quien tenga la **segunda mayor cantidad de cultivos** obtendrá los puntos correspondientes a la **segunda posición**.

Si hay un **empate por la primera posición**, los puntos que otorgan ambas posiciones son sumados y divididos entre los jugadores empatados (*redondeando hacia arriba*). Los puntos de la segunda posición no se reparten.

Si hay un **empate por la segunda posición** (sin que hubiera empate por la primera), los puntos de la segunda posición son divididos entre los jugadores empatados (*redondeando hacia arriba*).



Ejemplo: Esta ciudad no puede expandirse más y su tamaño es de 3 losetas. El jugador rojo se lleva 12 puntos de la primera posición con 5 cultivos alrededor de la ciudad. El azul puntuará 6 puntos de la segunda posición por sus 4 cultivos.

FINAL DEL JUEGO

El juego termina inmediatamente tras el turno en el cual alguien haya colocado su última loseta y no queden más ni en su **reserva general** ni en su **atril**.

Cualquier ciudad que no esté en condiciones de ser puntuada, no se puntuará.

Quien tenga la mayor cantidad de puntos, gana la partida.

En el caso de un empate, quien tenga más losetas en su atril y reserva personal gana el desempate. Si persiste el empate, quien haya jugado menos turnos se alzará con la victoria.

VARIANTE: UN NUEVO COMIENZO

Durante la preparación de la partida, colocad la **primera loseta de templo** en el espacio vacío de templo del área de juego que elijáis. Ninguna otra regla se ve afectada.



VARIANTE: DOS CIUDADES



Durante la preparación de la partida colocad losetas de templo en **dos espacios de templo**. Elegid entre cualquiera de estos 4 espacios de templo destacados: Tikal, Palenque, Uxmal y Coba. Ninguna otra regla se ve afectada.



CRÉDITOS

Autores del Juego: Brett J. Gilbert & Trevor Benjamin ♦ **Ilustraciones:** Denis Martynets

Diseño gráfico: Christine Conward ♦ **Desarrollo del reglamento:** Jeroen Hollander

Editor: Jonny de Vries

Traducción al español: Llama Dice.

Maquetación: Vitamina Disseny

Editor: César Sánchez

