

AKROTIRI

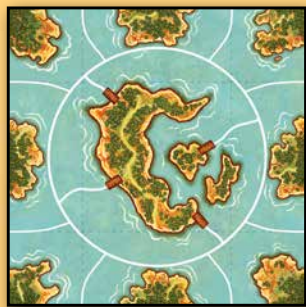
Un juego de Jay Cormier y Sen-Foong Lim

Yacimiento Akrotiri en la isla de Thera

Todo comenzó con un simple mapa: un mapa que supuestamente indicaba la ubicación de un legendario templo minoico. Tras investigar el caso en profundidad, decides aventurarte a surcar el mar Egeo. Pero parece que no estás solo en esta búsqueda de fama.

Los viajes y las excavaciones no son baratos. Para financiarlos, tendrás que reunir recursos de las islas de alrededor y llevarlos a la isla de Thera, ya que carece de ellos. Con la ayuda de los puntos de referencia que aparecen en tus mapas, podrás orientarte para encontrar los templos olvidados y desenterrarlos antes de que se pierdan en el tiempo y pases a la historia sin pena ni gloria.

COMPONENTES



1 tablero inicial
(tablero de Thera)



1 ficha de jugador inicial



1 tablero de mercado



36 loquetas de terreno



6 fichas de acción



32 cubos de recurso
(8 x 4 colores distintos)



15 monedas
de 1 dracma



10 monedas
de 5 dracmas

LOS SIGUIENTES COMPONENTES PARA CADA JUGADOR:



1 tablero de jugador



1 barco



6 templos

36 cartas de mapa:



12 mapas
fáciles



12 mapas
normales



12 mapas
difíciles



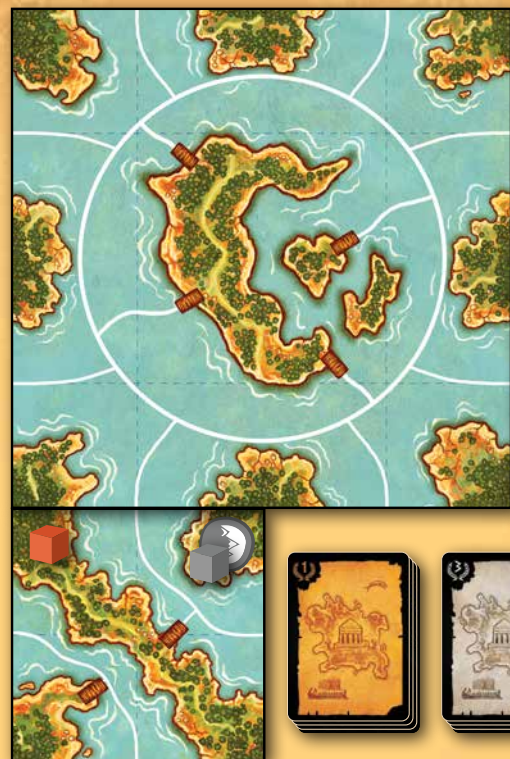
12 cartas de
objetivo

OBJETIVO

Explora las islas de alrededor de Thera y reúne los recursos necesarios para financiar tus excavaciones. Solo excavando templos obtendrás la fama (puntos) que necesitas para lograr la victoria. No te olvides de tus cartas de objetivo secretas, ya que pueden cambiar el curso de la partida y darte la victoria. El jugador con más puntos al final de la partida se alzará con la victoria.

PREPARACIÓN DE LA PARTIDA

- 1 Coloca el **tablero de Thera** en el centro de la mesa, de manera que haya suficiente espacio a su alrededor.
- 2 Coloca el **tablero de mercado** al alcance de todos y coloca sobre él **los 32 cubos de recurso**, de manera que cada cubo tape 1 casilla del color correspondiente.

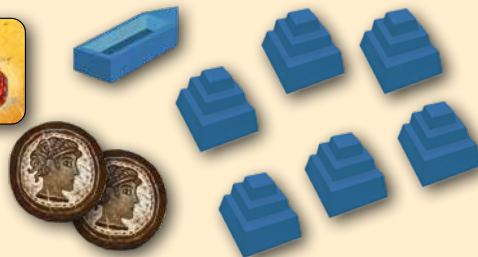


- 4 Coloca **tus templos** tapando las casillas de la parte inferior de tu tablero de jugador, de manera que quede a la vista la primera casilla (3).

- 3 Cada jugador elige 1 color y toma los siguientes componentes: **2 dracmas** y **1 barco**, **6 templos** y **1 tablero de jugador** del color correspondiente. Elige al jugador inicial del modo que te parezca conveniente y entrégale la ficha de jugador inicial.



Ficha de jugador inicial



5

Baraja las **losetas de terreno** y colócalas bocabajo formando una pila. De uno en uno y empezando por el jugador inicial, cada jugador roba **1 loseta**, la añade al tablero y coloca **2 recursos** en esa loseta.

A En primer lugar, coloca 1 recurso del mismo color que el icono que muestra la loseta junto al propio icono.

B A continuación, coloca 1 recurso de tu elección en la misma loseta, pero en una isla distinta a la que contiene el primer cubo (consulta la página 4 para obtener más información sobre la colocación de recursos).



6

Baraja las **cartas de mapa** de cada nivel de dificultad por separado y entrega a cada jugador **1 carta de mapa fácil** y **1 carta de mapa normal**.

Coloca las demás cartas de mapa a un lado bocabajo formando 3 mazos: fácil (bronce), normal (plata) y difícil (oro).



7

Baraja las cartas de objetivo y **entrega 2** a cada jugador, colocando el resto en un mazo bocabajo junto a las cartas de mapa (será el mazo de objetivos).

Cada jugador **se queda 1 carta de objetivo** y **coloca la otra en la parte inferior del mazo de objetivos**. No muestres tu carta de objetivo.



8

Cada jugador **coloca su barco** en un muelle distinto de la isla de Thera.



9

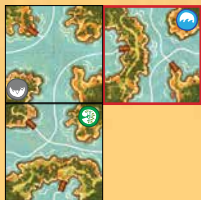
Coloca el resto de **losetas de terreno** bocabajo formando una pila para robar al alcance de todos los jugadores. Cada jugador roba **1 loseta de terreno** que deberá mantener en secreto.



CÓMO SE JUEGA

En tu turno, debes seguir estos pasos en orden:

1. Coloca tu loseta de terreno: Añade tu loseta de terreno al mapa colocándola junto a otra loseta o junto al tablero de Thera, de forma que esté bien alineada. Las nuevas losetas siempre deben conectarse a otra loseta en horizontal o vertical.



***Nota:** Todas las losetas de terreno incluyen rutas marítimas en los 4 lados, además de 1 icono de terreno.*

2. Coloca recursos en la loseta: Inmediatamente después de colocar la loseta, debes colocar 2 recursos sobre ella.

Coloca primero 1 recurso del mismo color que el icono de terreno de la loseta, junto al icono (si no quedan cubos de ese color, no puedes colocar ese cubo). A continuación, debes elegir otro recurso (de cualquier color) y colocarlo en una isla **distinta** de la **misma loseta** que acabas de colocar.

Comprueba que los recursos no tapan los iconos de terreno, ya que deben ser visibles en todo momento.

En ambos casos, debes tomar los recursos que necesites de la casilla más a la izquierda del tablero de mercado.

***Ejemplo:** Después de colocar una loseta de terreno, Oliver coloca el recurso verde junto al icono del árbol, luego elige el recurso naranja y lo coloca en una isla distinta de la misma loseta que acaba de colocar.*



3. Fase de acciones: Antes de realizar tu primera acción, fíjate en el número más a la derecha de tu tablero de jugador: esto indica el número de acciones que puedes realizar este turno. A menos que la acción indique algo distinto, puedes llevar a cabo cualquier combinación de las acciones que se detallan más abajo. (**Consejo:** Utiliza las fichas de acción para llevar la cuenta de tus acciones).

El número de acciones que tienes aumentará cuando empieces a excavar templos.

***Ejemplo:** Daniela tiene 4 acciones este turno (en un turno anterior excavó 1 templo y destapó el 4).*



MOVER

Los barcos se mueven de un muelle a otro. Pueden moverse utilizando rutas marítimas o pueden ser transportados por tierra. Un barco puede pasar a través de otro barco, pero no puede detenerse en un muelle ocupado.

A Mover por mar: Mueve tu barco siguiendo una ruta marítima (líneas blancas, *). Los barcos pueden girar en cualquier dirección en las intersecciones y no es necesario que se detengan en los muelles si la ruta marítima pasa por delante de ellos.

B Mover por tierra: Mueve tu barco por tierra de un muelle a otro de la misma isla.



Barco vacío: Si un barco no transporta ningún recurso, puede realizar 2 movimientos por cada acción de mover. Los 2 movimientos deben ser consecutivos y puedes combinar una ruta marítima y una terrestre. Si te detienes para realizar una acción que no sea de mover, la acción de mover termina.

Mover a través de un muelle ocupado: En algunos casos, querrás moverte por tierra a través de un muelle ocupado por otro barco. Hacer esto cuesta 1 movimiento extra (ya sea mediante una acción o con el movimiento extra de tener el barco vacío).

CARGAR EL BARCO (HASTA 3 RECURSOS)

Carga hasta **3 recursos** en tu barco. Estos recursos pueden proceder de cualquier sitio de la isla en la que esté atracado tu barco.

Puedes elegir los recursos que quieres cargar en tu barco y no estás obligado a cargar tu barco al máximo de su capacidad (3 recursos).

EXCAVAR UN TEMPLO

Para excavar un templo, sigue estos pasos:

1. Atraca tu barco en la isla donde quieras excavar el templo.
2. Juega 1 carta de mapa de tu mano que coincida con un templo que puedas excavar. Cada carta de mapa muestra la ubicación de un templo respecto a varios iconos de terreno **A**. Coloca la carta de mapa bocarriba sobre la mesa, orientada de manera que el coste quede en la parte superior **B**. Paga el coste devolviendo los dracmas correspondientes a la reserva.
3. Coloca el templo en la isla donde esté atracado tu barco y demuestra que al menos un cuadrante de una loseta de esa isla cumple los requisitos de la carta de mapa que hayas jugado. No importa lo lejos que esté la ubicación deseada respecto de tu barco (consulta los requisitos en la columna de texto de la derecha).
4. Si se cumplen todos los requisitos, coloca el primer templo (empezando por la izquierda) de tu tablero de jugador en el lugar de excavación que has elegido. Deja a un lado de tu tablero la carta de mapa que has jugado. Retirar un templo de tu tablero de jugador desbloquea una bonificación: o bien tendrás más acciones (a partir del siguiente turno) o bien podrás robar de inmediato 2 cartas de objetivo, quedarte 1 y devolver la otra a la parte inferior del mazo de objetivos.

Reglas importantes para colocar un templo

- No se puede excavar ningún templo en la isla de Thera.
- No se puede excavar ningún templo en una isla que ya tenga un templo (aunque es posible que la colocación de las losetas en turnos posteriores conecte 2 o más islas que ya tengan un templo).

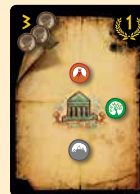
Cómo cumplir los requisitos de una carta de mapa

Nota: Cada loseta se divide en 4 cuadrantes, como indican las líneas de puntos.



Elige 1 de los 4 cuadrantes de una de las losetas de la isla donde esté atracado tu barco como el lugar de la excavación del templo.

El templo de cada carta de mapa está rodeado en tres de sus lados por 1, 2 o 3 iconos de terreno. Empezando por los iconos de terreno situados encima del templo de la carta de mapa, demuestra que hay al menos la misma cantidad de iconos de terreno de ese tipo en las losetas en juego ubicadas por encima del lugar de excavación.



«Encima de un templo» significa en la dirección opuesta al lugar que ocupa el jugador; incluyendo todo lo que quede por encima del lugar de excavación tanto a la izquierda como a la derecha.

Sigue demostrando que el lugar de excavación es válido mostrando cómo los iconos de terreno de la izquierda, de la derecha y de debajo cumplen con los requisitos de la carta de mapa; aplicando la misma lógica

Ejemplo: Utilizando la carta de mapa que se muestra anteriormente, vemos un templo colocado correctamente en la imagen de debajo: el icono del volcán del tablero queda por encima de la línea que está justo encima del templo (sin importar lo alejado que está el icono hacia la izquierda). El icono del árbol está a la derecha del templo, y el icono de la montaña, debajo.



COMPRAR CARTAS DE MAPA (SOLO EN THERA)

Si tu barco está en Thera, puedes comprar cartas de mapa nuevas. Cada vez que gastes una acción para comprar cartas de mapa, debes elegir cuántas quieres comprar y el nivel de dificultad de cada carta. No hay límite al número de cartas de mapa que puedes tener en la mano.

El coste de comprar cartas de mapa con 1 acción:

- 1 carta de mapa: 1 dracma
- 2 cartas de mapa: 3 dracmas
- 3 cartas de mapa: 7 dracmas

Ejemplo: Oliver decide gastar 1 acción para comprar 2 cartas por 3 dracmas. Más adelante en la partida, como tiene acciones de sobra, decide gastar 3 acciones para comprar 3 cartas también por un coste total de 3 dracmas (en este caso, ha utilizado cada acción para comprar 1 carta por 1 dracma).

CONSULTAR EL ORÁCULO (1 VEZ POR TURNO)

Una vez por turno, puedes solicitar robar 1 loseta con un icono de terreno concreto. Solo tienes que decir en alto qué icono quieres e ir dando la vuelta a las losetas de terreno de una en una hasta que muestres 1 con el icono que quieres.

Quédate la loseta de terreno con el icono solicitado y coloca las demás losetas mostradas en la pila de descarte.

Si no encuentras ninguna loseta de terreno con el icono que buscas, quédate la última loseta mostrada.

Solo puedes tener 1 loseta de terreno en la mano en cada momento.



ACCIONES SIN COSTE

Las acciones siguientes no tienen coste. Las puedes realizar tantas veces como quieras sin gastar acciones.

Vender recursos (solo en Thera)

Cuando tu barco esté atracado en Thera, puedes vender los recursos que transporta. De uno en uno, coloca cada recurso vendido en la primera casilla disponible (empezando por la derecha) del tablero de mercado y toma la cantidad correspondiente de dracmas de la reserva.

Ejemplo: Este turno, Daniela vende 2 recursos azules y 1 gris. Coloca los cubos correspondientes en las casillas de la imagen marcadas con un círculo y toma 8 dracmas (3 + 3 + 2) de la reserva.



Descargar recursos (en cualquier isla menos Thera)

Puedes descargar tantos recursos como quieras en una isla. Retira los recursos del barco y colócalos en la isla donde esté atracado el barco.

FINAL DEL TURNO

Después de resolver tus acciones, roba 1 loseta (a menos que hayas robado ya 1 con la acción de «consultar el oráculo»). Independientemente de cómo hayas obtenido esa loseta, el turno pasa al siguiente jugador.

Si al final del turno se ha agotado la pila de losetas de terreno y no puedes robar 1, baraja la pila de losetas descartadas y crea una nueva pila de losetas boca abajo. Después roba 1 loseta.

FINAL DE LA PARTIDA

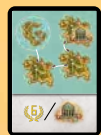
Cuando un jugador haya excavado su 6.º templo, la partida se acerca a su final. Terminad la ronda para que todos los jugadores jueguen el mismo número de turnos (el jugador que no sea el jugador inicial será el último en jugar su turno) y proceded a calcular la puntuación final. El jugador con más puntos es el ganador.

PUNTUACIÓN

Cada jugador suma puntos en base a los siguientes 3 elementos: cartas de mapa, cartas de objetivo y dracmas.



1. **Cartas de mapa:** Suma los puntos de cada carta de mapa que hayas jugado (los puntos se muestran en la esquina superior derecha de cada carta de mapa). Representan los templos excavados. Las cartas de mapa que tengas en tu mano no suman ningún punto.



2. **Cartas de objetivo:** Muestra tus cartas de objetivo y suma los puntos correspondientes a los objetivos que hayas cumplido. Un mismo templo solo cuenta 1 vez en lo que respecta a cumplir los requisitos de una misma carta de objetivo, aunque puede contar para todas tus cartas de objetivo. Consulta la página 8 para obtener más información.



3. **Dracmas:** Por último, suma 1 punto por cada 10 dracmas que tengas al final de la partida.

EMPATES

Los empates se resuelven a favor del jugador con más dracmas. Si persiste el empate, los jugadores se felicitan entre sí y comparten la victoria.

© 2014, 2016 Z-Man Games. Z-Man Games es un nombre con copyright (®) de Z-Man Games. El logotipo de Z-Man Games es una marca registrada de Z-Man Games. Los componentes finales pueden variar respecto a los que se muestran. Fabricado en China.



1995 County Rd B2 West
Roseville, MN 55113, EE.UU.
651-639-1905
info@ZManGames.com



© 2022 Ed. en Español SD Games
c/Montsià 9-11 Pl. Can Bernades
08130 Sta. Perpètua de Mogoda
Barcelona, España
info@playsdgames.com
www.playsdgames.com

VARIANTE DEL ESTRATEGA

Para aquellos que deseen reducir el componente de azar al robar cartas de objetivo, haz lo siguiente durante la preparación de la partida:

Paso 10: Coloca 5 cartas de objetivo bocarriba junto al mazo de objetivos.

Siempre que un jugador construya su 3.º y su 5.º templo, ese jugador elige 1 carta de objetivo de las que queden bocarriba. Este paso sustituye al paso de **Roba 2, quédate 1** que indica el tablero de cada jugador. Estas cartas de objetivo nunca se reponen.

PARTIDAS DE 3 O 4 JUGADORES

Si tienes una copia del *Akrotiri* original, además de esta nueva edición, puedes combinar ambas y jugar con hasta 4 jugadores. Las reglas para jugar con 3 o 4 jugadores se encuentran en <https://playsdgames.com/producto/akrotiri/>.

CRÉDITOS

A Sen y Jay les gustaría dar las gracias a los maravillosos testers que colaboraron para que *Akrotiri* se convirtiera en el juego que finalmente llegó a ser: Xavier Cousin, Matt Musselman, Don Kirkby, Peter Grant, Graeme Jahns, Sean Ross, Rida Vanderkam, Dave Woodrow, Andrew Morris, Andrei Filip, Adam Fleming, Al Cormier, Hugh James, Dani Cormier, Greg Bride, Tim Reinert, Katherine Cummings, Kevin Wilson, Jennifer Wilson, Sarah Matchett, Laurie Ward, Darren Wilson, Brian Jamieson, Herb Regalo, Jeff Temple, Elly Boersema, Brian J. Malott, Steve Malott, Daryl M. Andrews, Abe Oudshoorn, Lydia Kelly, Logan Kelly, Brett Richards, Kevin Jacobi, Josh Cappel, Boyd Blundell, Daniel Rocchi, Ken Maher, Mike Dodgson, Jonathan Lavallee, Stacey Haan y la organización Game Artisans of Canada.

Autores: Jay Cormier y Sen-Foong Lim

Ilustraciones: Chris Quilliams

Diseño gráfico: Philippe Guérin, Marie-Eve Joly, Marie-Elaine Bérubé

Edición: Jean-François Gagné

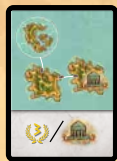
Traducción: Hi-Fi Words

Adaptación gráfica: Vitamina Disseny

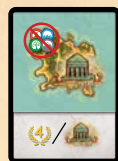
Coordinador editorial: Toni Serradesanferm

Director editorial: César Sánchez

ANEXO: CARTAS DE OBJETIVO



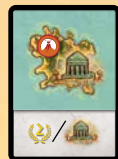
Suma 3 puntos por cada uno de tus templos que esté a solo 1 movimiento por tierra de Thera. Si el templo también está conectado a Thera por mar (no hace falta mover el barco por tierra), ese templo no suma ningún punto.



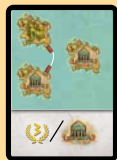
Suma 4 puntos por cada uno de tus templos que esté colocado en una isla **sin** iconos de terreno.



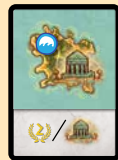
Suma 6 puntos por cada uno de tus templos que esté a 2 o más movimientos por tierra de Thera. Si el templo también está conectado a Thera por mar o está a menos de 2 movimientos por tierra, ese templo no suma ningún punto.



Suma 2 puntos por cada uno de tus templos que esté colocado en una isla con un icono de volcán.



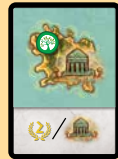
Suma 3 puntos por cada uno de tus templos que no esté conectado directamente a islas que tengan otros templos tuyos. Las islas se consideran conectadas si puedes mover tu barco desde el muelle de una isla al muelle de otra isla con 1 movimiento. Las islas que solo están conectadas a través del tablero de Thera no se consideran conectadas.



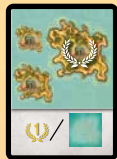
Suma 2 puntos por cada uno de tus templos que esté colocado en una isla con un icono de lago.



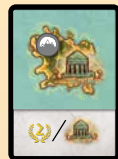
Suma 2 puntos por cada cuadrante en el que haya alguno de tus templos. Divide el tablero en 4 cuadrantes con Thera en el centro, como se muestra en esta carta de objetivo. Puedes sumar un máximo de 8 puntos con esta carta.



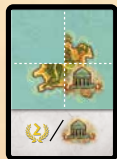
Suma 2 puntos por cada uno de tus templos que esté colocado en una isla con un icono de árbol.



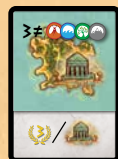
Suma 1 punto por cada loseta que forme parte de la isla completada más grande en la que tengas un templo. Una isla se considera completada si está totalmente rodeada de agua y no se le puede añadir ninguna loseta. El tablero de Thera cuenta como 1 loseta.



Suma 2 puntos por cada uno de tus templos que esté colocado en una isla con un icono de montaña.



Suma 2 puntos por cada uno de tus templos que esté en una isla incompleta. Una isla se considera incompleta si aún se le pueden añadir una o más losetas.



Suma 3 puntos por cada uno de tus templos que esté colocado en una isla con al menos 3 iconos de terreno distintos.

