

ALMANAC



EL CAMINO DEL DRAGÓN

REGLAS DEL CAMINO

El Camino del Dragón



- | | | |
|---|--------------------------------|--------------------------------------|
| 1. Aldea Remota | 4. Caverna Minera | 7. Arenas del Emperador |
| ➤ 2. Monasterio de las Nubes | ➤ 8. Puerta del Cielo | ➤ 10. Embarcadero Rivertown |
| ➤ 3. Cañón de Pico | ➤ 9. Bosque Neverwood | ➤ 11. Salinas Sublin |
| 2. Monasterio de las Nubes | 5. Islas Yop-Gub | 8. Puerta del Cielo |
| ➤ 4. Caverna Minera | ➤ 8. Puerta del Cielo | ➤ 12. Guarida del Mago |
| ➤ 5. Islas Yop-Gub | ➤ 10. Embarcadero Rivertown | ➤ 13. Cruce de Caravanas |
| 3. Cañón de Pico | 6. Ruinas de Limo | 9. Bosque Neverwood |
| ➤ 6. Ruinas de Limo | ➤ 9. Bosque Neverwood | ➤ 12. Guarida del Mago |
| ➤ 7. Arenas del Emperador | ➤ 11. Salinas Sublin | ➤ 14. Jungla Vineland |



- | | | |
|--|--|---|
| <p>10. Embarcadero Rivertown.....
 ➤ 13. Cruce de Caravanas
 ➤ 15. Islas Horizonte</p> <p>11. Salinas Sublin.....
 ➤ 14. Jungla Vineland
 ➤ 15. Islas Horizonte</p> <p>12. Guarida del Mago.....
 ➤ 16. Mercados del Patio
 ➤ 17. Galería del Muelle</p> | <p>13. Cruce de Caravanas.....
 ➤ 16. Mercados del Patio
 ➤ 17. Galería del Muelle</p> <p>14. Jungla Vineland.....
 ➤ 16. Mercados del Patio
 ➤ 17. Galería del Muelle</p> <p>15. Islas Horizonte.....
 ➤ 16. Mercados del Patio
 ➤ 17. Galería del Muelle</p> | <p>16. Mercados del Patio.....
 17. Galería del Muelle.....</p> |
|--|--|---|



Bienvenidos, viajeros...

Almanac: El Camino del Dragón es un juego de comercio, viajes y aventuras a través del fantástico reino de Baeloria. Los jugadores visitarán extraños lugares, adquirirán y venderán recursos, y se enfrentarán a una serie de impredecibles encuentros mientras viajan desde la Aldea Remota hasta Ciudad Dragón. En **Almanac: El Camino del Dragón**, ¡las aventuras y tesoros están a tan solo una vuelta de página!

Almanac: El Camino del Dragón es compatible con todos los artículos **Almanac** ambientados en el mundo de Baeloria.

Índice

Acción Estándar	9
Acción de Localización	9
Caravana	10
Combate	12
Completar un Contrato	9
Contratos	9, 11
Encuentro	10, 12
Expandir tu Caravana	9
Fase de Acción	9
Fase de Llegada	8
Fase Final	10
Fin de Partida	10
Fuerza	9, 10, 12
Guardias	9
Localización	11
Obtener un Contrato	9
Obtener Recursos	9
Oferta y Demanda	11
Preparación de la Partida	6, 7
Pujas	10
Ronda de Juego	8
Vender Recursos	9
Visión General	8
Visitar la Tienda	9



Créditos y Agradecimientos

Scott agradece a su familia y amigos por todo el apoyo en su loca carrera creando juegos de mesa. También le gustaría agradecer a todos los testers, que exploraron los pasajes tortuosos del Camino del Dragón y vivieron para contarlo. Un agradecimiento especial a Jim Bennie y los amigos de Kolossal por su estimable ayuda.

Autor: Scott Almes

Ilustraciones: Jacqui Davis

Diseño Gráfico: Chris Byer

Diseño Gráfico (Apoyo): Kevin Haemmerle

Desarrollo: Chris Hamm

Logística: AJ Lambeth

Revisión: Lindsey Friend

Producción: Zongxiu Yao-Charpentier

Manager del Proyecto: Chris Byer

Edición en castellano:

Traducción: Ewa Jakubowska y Sergio Pérez

Maquetación: Vitamina Disseny

Edición: César Sánchez

Componentes

120 Fichas de Recurso (30 de cada)

- 30 Hoja Rociada
- 30 Especia Ardiente
- 30 Hielo Eterno
- 30 Pez Volador

75 Fichas de Oro (4 valores diferentes)

- 30 valor 1
- 20 valor 5
- 15 valor 20
- 10 valor 50

30 Cartas de Caravana

24 Cartas de Contrato

24 Trabajadores (6 en cada color de jugador)

- 20 Cartas de Encuentro
- 12 Fichas de Guardia
- 9 Fichas de Rayo Embotellado
- 7 Fichas de Océano
- 4 Fichas de Suministro de Aire
- 4 Fichas de Contrabando
- 4 Fichas de Estatua de Dragón
- 4 Fichas de Carta
- 4 Pantallas de Jugador
- 4 Fichas de Esfera de Profecía

4 Cartas de Caravana Iniciales

- 3 Fichas de Saco de Dormir
- 3 Fichas de Mercenario
- 2 Fichas de Arma Antigua
- 2 Fichas de Camello
- 2 Fichas de Turista
- 1 Dado de 6 Caras
- 1 Libro de Juego: Almanaque
- 1 Dado de Combate
- 1 Ficha de Guía
- 1 Ficha de Llave de Ciudad Dragón
- 1 Libro de Reglas



Referencia de Fichas de Localización



Preparación de la Partida

- ① Coloca el Almanaque en el centro del área de juego y ábrelo en la primera localización, la Aldea Remota.
- ② Baraja el mazo de caravanas y colócalo cerca del Almanaque, boca abajo.
- ③ Baraja el mazo de contratos y colócalo cerca del Almanaque, boca abajo.
- ④ Coloca el dado de combate y el dado de 6 caras cerca del Almanaque.
- ⑤ Coloca las fichas de oro formando una reserva cerca del Almanaque.
- ⑥ Separa las fichas de recurso por tipo y colócalas cerca del Almanaque formando la reserva de recursos.
- ⑦ Coloca la Llave de Ciudad Dragón y las fichas de guardia cerca del Almanaque.
- ⑧ Mantén todas las fichas de localización en la caja, a tu alcance, para que estén fácilmente accesibles si se necesitan.
- ⑨ Crea el mazo de encuentros. Toma al azar una carta de encuentro de cada letra, A-E. Apila las cartas seleccionadas en orden alfabético, de modo que la parte superior del mazo comience con el encuentro A y la parte inferior del mazo termine con el encuentro E. Devuelve las cartas de encuentro restantes a la caja.
- ⑩ Cada jugador elige un color y toma lo siguiente:
 - 1 pantalla de jugador
 - 6 trabajadores
 - 1 carta de caravana inicial
 - 2 cartas de contrato
- ⑪ Cada jugador coloca delante de su pantalla de jugador su caravana inicial junto con 3 de sus trabajadores encima de ella. Los 3 trabajadores restantes deben mantenerse detrás de su pantalla, creando su reserva personal de trabajadores que podrá obtener durante el viaje.
- ⑫ Entrega la ficha de Guía al jugador más joven. El jugador con la ficha de Guía (el Guía) es el primero en jugar en cada ronda, y el orden de turno continúa en sentido horario.
- ⓑ Entrega oro a cada jugador en función de su orden de turno. Los jugadores guardan su oro detrás de sus pantallas.

1º	2º	3º	4º
10 de oro	12 de oro	14 de oro	16 de oro

¡Vuestro viaje está listo para comenzar!



⑦



⑤

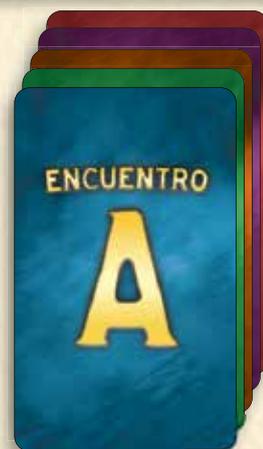


⑧

No todas las localizaciones serán visitadas durante el viaje. Se recomienda mantener las fichas de localización específicas para cada página dentro de la caja, hasta que sean necesarias.



⑨



0

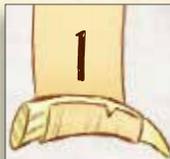
④



⑥

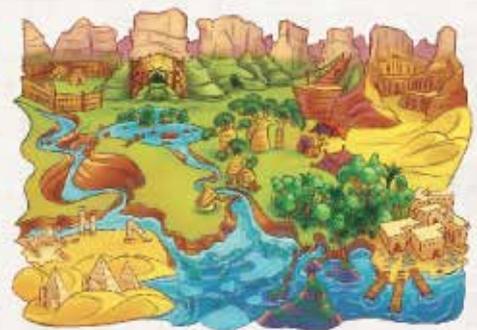


①



Aldea Remota

La Aldea Remota es el punto de partida del peligroso Camino del Dragón. Aunque hoy no sea más que una sombra de su gloria pasada, los legendarios artesanos del Gremio llaman a este lugar su hogar. Existe un rito de iniciación común para los nuevos comerciantes, que consiste en visitar las chozas de los artesanos y pasar una noche de reparador descanso antes del largo viaje que les espera.



Reglas de Colocación: Solo puedes colocar 1 de tus trabajadores en cada choza del Gremio.

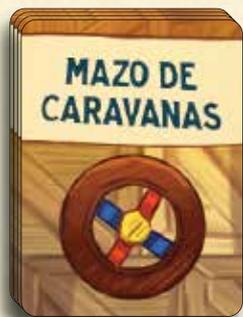


Respete la soledad de este sagrado lugar manteniéndole alejado de tus compañeros de viaje...



Ten cuidado al cruzar los peligrosos puentes de este popular lugar turístico...

2



3



12



13



11



Visión General

Los jugadores explorarán un total de 6 localizaciones, siendo cada una de ellas 1 ronda de juego. Todos comienzan en la *Aldea Remota*, y luego van decidiendo qué camino tomar hacia la Ciudad Dragón. Cada localización ofrece un desafío único que superar en pos de sus objetivos. Muchas localizaciones incluso tienen fichas específicas para esa página, algunas de las cuales proporcionan habilidades especiales o son guardadas por los jugadores hasta el final de la partida. El jugador que mejor supere estos desafíos adquiriendo riquezas, construyendo su caravana, completando contratos y consiguiendo hazañas aventureras ¡se convertirá en el comerciante más famoso del reino y ganador de la partida!

Ronda de Juego

La partida consta de 6 rondas, y cada una se compone de las siguientes 3 fases:

- Fase de Llegada
- Fase de Acción
- Fase Final

Fase de Llegada

Los jugadores llegan a una nueva localización cada vez que pasan a una nueva página en el Almanaque. Cuando esto suceda, sigue los siguientes pasos:

- ① En orden de turno, cada jugador resuelve todas las habilidades de Fase de Llegada que tenga en su área de juego.
- ② Revela un número de cartas del mazo de caravanas igual al número de jugadores y colócalas cerca del Almanaque, boca arriba.
- ③ Lee en voz alta el texto de ambientación de la localización, y las reglas de preparación y colocación. Toma los componentes adicionales de la caja y colócalos según se indique.



②



③

3 **Cañón de Pico**

El viento azola el cañón y trae consigo el aterrador chillido de las picovajas. Manteneos unidos mientras cruzáis los puentes del cañón, ya que las picovajas son conocidas por capturar a los comerciantes solitarios y llevárselos a sus nidos. A pesar del peligro, muchos turistas que buscan emociones fuertes se aventuran hasta aquí para admirar estas magníficas, aunque mortíferas bestias.

Reglas de Colocación: El primer trabajador en cada puente debe colocarse en uno de los espacios azules de los **trabajadores**. Cada trabajador adicional en ese puente debe colocarse en el primer espacio libre adyacente al **último** trabajador colocado.

Preparación: Coloca las 2 fichas de turista en los espacios designados de la derecha.

Cuando coloques un trabajador en un espacio de turista, obtén 1 ficha de turista y 2 de oro. Coloca la ficha de turista en 1 de tus cajas. Al comienzo de cada Fase de Llegada, obtienes 2 de oro por cada ficha de turista que tengas en tus cajas.

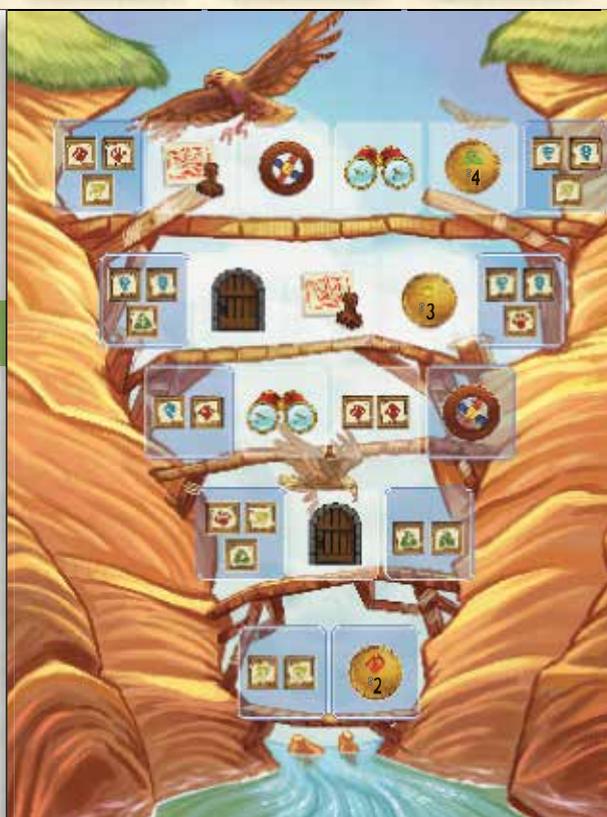
6 - Ruinas de Lirno

7 - Arenas del Emperador

B

Navega por la infernal niebla de estas antiguas ruinas, en busca de los objetos allí escondidos y apreciados en el mercado negro...

Asciende a las nobles pirámides de esta rica ciudad del desierto...

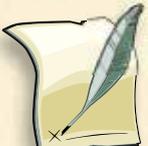


Fase de Acción

Cada localización se resuelve de manera similar. Comenzando por el Guía y siguiendo en sentido horario, cada jugador coloca 1 trabajador de su caravana en un espacio de acción disponible, y la lleva a cabo. El aspecto visual de un espacio de acción puede variar de una localización a otra, pero como regla general, un espacio de acción está definido por un borde marcado y contiene un único icono de acción. Los jugadores continúan colocando a los trabajadores de su caravana hasta que todos hayan sido colocados. Si no puedes colocar un trabajador, tu turno se omite y pasa al siguiente jugador. No se pueden colocar trabajadores que estén detrás de las pantallas de jugador. Si nadie puede colocar más trabajadores, se pasa a la Fase Final.

Existen 2 tipos de acciones: acción estándar y acción de localización. Las acciones estándar se pueden encontrar en la mayoría de las páginas del Almanaque, y no son exclusivas de ninguna localización en concreto. Las acciones de localización sí son exclusivas de una localización específica y tienen reglas especiales explicadas en la sección de preparación y colocación de cada página.

Acciones Estándar

Icono	Acción	Reglas
	Completar un Contrato	Después de colocar un trabajador en un espacio con el icono de Completar un Contrato, debes completar 1 de tus contratos incompletos descartando los recursos requeridos y devolviéndolos a la reserva de recursos. Coloca el contrato boca arriba en tu área de juego.
	Expandir tu Caravana	Después de colocar un trabajador en un espacio con el icono de Expandir tu Caravana, debes pagar el coste de una carta de caravana disponible descartando el oro y los recursos requeridos, y devolviéndolos a sus reservas. A continuación, coloca la carta en tu área de juego, como parte de tu caravana. Si gracias a la carta obtienes un trabajador, tómalo de tu reserva personal (detrás de tu pantalla de jugador) y añádelo a tu caravana.
	Obtener un Contrato	Si tienes menos de 2 contratos incompletos, puedes colocar un trabajador en un espacio con el icono de Obtener un Contrato. Roba 3 cartas de contrato, quédate con 1 y colócala en tu área de juego, boca abajo. Devuelve las otras 2 a la parte inferior del mazo. NOTA: Los contratos incompletos restan la cantidad de puntos de fama igual a su valor de fama al final de la partida.
	Obtener Recursos	Después de colocar un trabajador en un espacio con iconos de recursos, obtén los recursos indicados y colócalos en las cajas vacías de tu caravana. Si obtienes más recursos que el número de cajas vacías en tu caravana, puedes organizar toda tu mercancía como mejor te convenga y descartar el excedente.
	Vender Recursos	Después de colocar un trabajador en un espacio con el icono de Vender Recursos, debes vender al menos 1 recurso de ese tipo al precio indicado. Obtienes el oro correspondiente por cada recurso vendido. A continuación, descarta los recursos vendidos y devuélvelos a la reserva de recursos.
	Visitar la Tienda	Después de colocar un trabajador en un espacio con el icono de Visitar la Tienda, debes elegir 1 de las siguientes opciones: 1. Obtén 1 recurso. 2. Vende recursos de un solo tipo por 3 de oro cada uno. 3. Obtén 1 ficha de guardia.



Acciones de Localización con Coste

Algunos espacios de acción de localización tienen un icono  en la esquina. Esto es un recordatorio de que debes pagar un coste, habitualmente en oro, para colocar un trabajador en ese espacio, en función de lo que especifiquen las reglas de la localización.



Fuerza y Guardias

La caravana de cada jugador tiene su propia fuerza. La fuerza es la suma de todos los valores de escudo representados en tu área de juego. Esto determina qué tan efectiva será esa caravana para lidiar con las cartas de encuentro que requieran que los jugadores combatan. Cada ficha de guardia que tengas añade 2 puntos de fuerza a tu caravana, y otorga 1 de fama al final de la partida. Una vez obtenidas, las fichas de guardia permanecen en tu área de juego hasta el final de la partida.



Parte Delantera



Parte Trasera

Fase Final

Si esta era la localización final (y ya no quedan localizaciones por visitar), procede al Fin de Partida. De lo contrario, resuelve la Fase Final en este orden:

- 1 **Recuperar Trabajadores:** Los jugadores recuperan simultáneamente a todos sus trabajadores de los espacios de acción, y los vuelven a colocar en sus caravanas.
- 2 **Pujar por ser el Guía:** Para pujar, los jugadores toman en secreto una cantidad de oro de su reserva personal, y lo mantienen en su mano cerrada. Cuando todos estén listos, revelan sus pujas. Quien haya revelado más oro, gana la puja. A continuación, el ganador descarta una cantidad de oro igual a la puja del menor valor y se lleva la ficha de Guía. En caso de empate, si uno de los jugadores empatados está actualmente en posesión de la ficha de Guía, será éste quien gane el empate y se quede con ella. De lo contrario, el jugador empatado que esté sentado más cerca a la izquierda del Guía será el ganador. Si la puja más baja es 0, el ganador debe descartar 1 de oro, si puede.
- 3 **Elegir Localización:** El Guía elige 1 de las 2 próximas localizaciones a la que los jugadores viajarán a continuación.
- 4 **Encuentro:** El Guía revela la carta superior del mazo de encuentros, lee el texto de ambientación en voz alta y la resuelve siguiendo las instrucciones. Cada jugador resuelve el encuentro solo una vez, a menos que el texto indique lo contrario.
- 5 **Mantenimiento:** Descarta la carta de encuentro y recupera los trabajadores o fichas utilizadas en su resolución, a menos que se indique lo contrario. Descarta las cartas de caravana que no hayan sido compradas, pasa a la página de la localización elegida y resuelve una nueva Fase de Llegada.

Fin de Partida

En orden de turno, cada jugador tiene la oportunidad de completar cualquier contrato incompleto que tenga en su poder. Para hacerlo, debe descartar los recursos requeridos y 5 de oro por cada contrato que quiera completar.

Ahora solo queda determinar la puntuación final sumando los valores de fama. La fama de un jugador se calcula de la siguiente manera:

- 1 de fama por cada oro.
- El valor de fama de cada carta de caravana.
- Fama adicional: fichas de localización, guardias, cartas de encuentro.
- El valor de fama de los contratos completados.
- Los recursos restantes en las cajas no proporcionan fama.
- **Resta el valor de fama por los contratos incompletos.**

El jugador con más fama será el ganador. En caso de empate, gana el jugador empatado que tenga más oro. Si el empate persiste, gana el jugador empatado que tenga más recursos en sus cajas. Si todavía hay empate, los jugadores empatados comparten la victoria.

Pujas

Además de pujar por ser el Guía en cada Fase Final, algunas localizaciones o efectos de las cartas pueden requerir que los jugadores resuelvan una puja. En esos casos, se siguen las mismas reglas de puja que las descritas en el paso 2 de la Fase Final. El ganador obtiene las recompensas indicadas por el efecto que llevó a la puja.

Caravanas y Cartas de Caravana

Cada jugador controla su propia caravana, que está formada por su caravana inicial y las cartas de caravana que le vaya añadiendo durante la partida. Los recursos adquiridos se almacenan y transportan en las cajas. Cada caja puede contener solo 1 recurso. Los jugadores adquieren cartas de caravana con diferentes propósitos: para conseguir más cajas, aumentar la fuerza de su caravana, obtener trabajadores adicionales y ganar fama al final de la partida.



Contratos

Nombre de la carta: Unión de Contables

Recursos requeridos: [Iconos de recursos]

Valor de fama: 22

Habilidad de contrato completado: Cada vez que realices la acción de Obtener un Contrato, roba 1 contrato adicional.

Los jugadores comienzan la partida con 2 cartas de contrato y pueden adquirir cartas de contrato adicionales a través de la acción Obtener un Contrato, en las diferentes localizaciones del viaje. Para completar un contrato es necesario llevar a cabo la acción Completar un Contrato, descartar los recursos requeridos y devolverlos a la reserva de recursos. Los contratos completados brindan a los jugadores una habilidad especial, y otorgan fama al final de la partida.

NOTA: Los contratos incompletos restan puntos de fama al final de la partida.

Localizaciones

Los jugadores visitarán 6 localizaciones diferentes durante su viaje, y cada localización está representada en una página diferente en el Almanaque. Cada localización (página) tiene una regla única o un conjunto de reglas sobre cómo los jugadores pueden colocar sus trabajadores, y puede incluir componentes exclusivos. Para una referencia completa de las fichas de localización consulta la página 5.

Número de página de la localización: 2

Nombre de la localización: Monasterio de las Nubes

Texto de ambientación específico: En lo alto de las montañas se encuentra el Monasterio de las Nubes, hogar de los devotos monjes del Claustro Olvidado. Los monjes valoran la soledad y esperan que sus visitantes hagan lo mismo. Mientras visitáis a los diferentes compradores y vendedores, debéis mantener la distancia de vuestros compañeros para evitar ofender a vuestros anfitriones.

Reglas de colocación: No puedes colocar trabajadores ortogonalmente adyacentes a tus propios trabajadores.

Reglas para 2 jugadores: No puedes colocar trabajadores diagonal u ortogonalmente adyacentes a tus propios trabajadores.

Reglas de preparación: Baraja las 4 fichas de carta y colócalas en los espacios designados de la derecha, boca abajo.

Espacio(s) para las fichas de localización: [Espacios para fichas]

Reglas de acciones de localización: Cuando coloques un trabajador en un espacio de carta, obtén 1 ficha de carta aleatoria y colócala en tu área de juego, boca abajo. Puedes mirar tu ficha de carta en cualquier momento, pero debes mantenerla en secreto de los demás. Entrega la ficha de carta durante la Fase de Llegada, al entrar en la localización indicada en la ficha. Luego, descarta la ficha para obtener 12 de oro.

Próximas localizaciones: 4 - Caverna Minera, 5 - Islas Yop-Gub

Carta de encuentro: [Carta de encuentro]

Avance de la localización: Busca armas antiguas mientras te adentras en las profundidades... / Visita las islas de los Yop-Gub, pequeños artesanos de aparatos de adivinación...

Oferta y Demanda de la Localización



Cada localización tiene una señal de oferta y demanda que indica el valor relativo y la disponibilidad de cada recurso en esa localización. Los recursos de mayor valor se encuentran a la izquierda y los de mayor disponibilidad a la derecha.

Encuentros

En cada Fase Final de la partida, excepto en la última, los jugadores resolverán cartas de encuentro, que pueden ser de 3 tipos: encuentros de combate, encuentros de combate opcional o encuentros especiales. Cada jugador resuelve un encuentro solo una vez, a menos que se indique lo contrario.

Encuentro de combate

Los encuentros de combate requieren que cada jugador intente combatir en el encuentro. Cada combate tiene una fuerza específica. Si un jugador iguala o supera la fuerza del encuentro, obtiene el resultado de victoria. Si no tiene suficiente fuerza, obtiene el resultado de derrota. A menos que se indique lo contrario, un encuentro de combate termina tan pronto como un jugador gane el combate o todos los jugadores hayan sido derrotados.



Texto de ambientación

Estandarte del Guía

Fuerza

Resultado de victoria

Resultado de derrota

Encuentro de Combate Opcional

Los encuentros de combate opcional dan a los jugadores la opción de combatir en un encuentro o realizar lo que indique el texto de encuentro especial. El lado de combate muestra la fuerza, el resultado de victoria y el resultado de derrota. El lado de encuentro especial varía de una carta a otra, pero normalmente proporcionará una alternativa al combate. A menos que se indique lo contrario, un encuentro de combate opcional termina tan pronto como un jugador gane el combate o todos los jugadores hayan resuelto el encuentro.



Texto de ambientación

Estandarte del Guía

Fuerza

Resultado de victoria

Resultado de derrota

Texto de encuentro especial

Encuentro Especial

Las cartas de encuentro especial no requieren que los jugadores combatan. Cada carta describe cómo se resuelve, e incluye las reglas o condiciones especiales que se aplican al encuentro. Cuando resuelvas una carta de encuentro especial, presta mucha atención al estandarte del Guía, ya que varía mucho y a menudo tiene efectos únicos. A menos que se indique lo contrario, cada jugador resuelve un encuentro especial solo una vez.



Texto de ambientación

Estandarte del Guía

Texto del encuentro especial

Combate



Algunos encuentros requieren que uno o más jugadores combatan. Cuando vayas a combatir en un encuentro, lanza el dado de combate y añade el resultado a la fuerza de tu caravana. Compara tu fuerza total con la del encuentro. Si tu fuerza total es mayor o igual a la del encuentro, sigue las instrucciones del resultado de victoria. Si tu fuerza total es menor que la del encuentro, sigue las instrucciones del resultado de derrota. Si al lanzar el dado sacas una X, pierdes automáticamente el combate independientemente de la fuerza de tu caravana, y debes seguir las instrucciones del resultado de derrota.