

CUTTERLAND

LIBRO DE REGLAS



Contenido



160 Cartas de Paisaje



4 Hojas de Referencia



Libro de Reglas



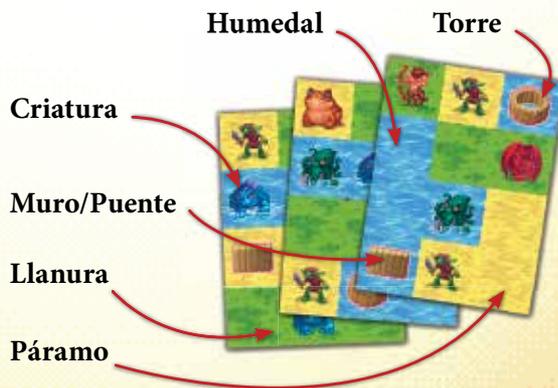
30 Fichas de Huesos
12 Fichas de Torre
16 Fichas de Muro/Puente



1 Bloc de Puntuación

Visión General

En Cutterland, cada jugador creará su propia tierra a partir de piezas de paisaje cortadas. En sus terrenos habitarán diferentes criaturas para desafiar a los héroes que se aventuren allí. Cada criatura puntúa de forma diferente: unas se comen a otras, y las hay que no soportan estar en compañía, por lo que los jugadores tendrán que adaptarse a sus necesidades para crear tierras armoniosas. Quien tenga más puntos de victoria al final de la partida será el ganador, ¡habrá creado la tierra más atractiva!



Cartas de Paisaje

Las **Cartas de Paisaje** son el principal componente del juego. Antes de leer cómo se juega, consulta su descripción a continuación.

Las cartas contienen diferentes tipos de paisaje, criaturas y bonificaciones (Torre y Muro/Puente).

Cada carta está compuesta por 12 casillas cuadradas. 7 de esas casillas contienen criaturas y bonificaciones. El color de cada casilla representa uno de los tres tipos de paisaje.

Varias casillas de un mismo color conectadas horizontal o verticalmente se denominan **área**. Su tamaño y contenido son relevantes para los Goblins, Centauros y Dragones. Los Puentes pueden conectar áreas del mismo tipo, mientras que los Muros pueden dividirlos. Todas las áreas en conjunto componen la **tierra** de un jugador.



Las Llanuras son de color **verde**. Allí viven los *Centauros*, *Dragones* y *Tortugas*.



Los Páramos son de color **amarillo**. Allí encontrarás a los *Goblins*, *Dragones* y *Ranas*.



Los Humedales son de color **azul**. Los habitan los *Krakens*, *Tortugas* y *Ranas*.

Ejemplo: En esta tierra hay cuatro áreas: dos humedales, un páramo y una llanura, con 4 monstruos en total. El icono de bonificación representa 1 Ficha de Muro/Puente que será obtenida por el jugador. Al final de la partida podrá utilizarla como Muro (por ejemplo: para proteger a su Goblin del Dragón) o como Puente (por ejemplo: para convertir dos humedales en uno).



Puntos de Victoria (PV) por Criaturas y Bonificaciones

Al final de la partida, todas las criaturas de tu tierra te otorgarán puntos de victoria en función de su tipo. Además, obtendrás PV por todas las Fichas de Torre y Muro/Puente que hayas obtenido y no utilizado.

Krakens

Al final de la partida, los Krakens devorarán a las criaturas que los rodeen. Obtén **2 PV por cada criatura devorada por tus Krakens**. Consulta la página 13 para obtener más información sobre la caza.



*Es en estos casos cuando un horrible incidente añade a tu tierra aún más atractivo. ¡A cualquier aventurero le encantará desafiar a un rival serio en tu tierra y presumir de haberse enfrentado a un **Kraken!***



Goblins

Cuanto más **Goblins** tengas en un área, **más PV** obtendrás.



- 1 Goblin en un área — 2 PV**
- 2 Goblins en un área — 5 PV**
- 3 Goblins en un área — 9 PV**
- 4 Goblins en un área — 14 PV**

El 5º, 6º, etc. goblin en un área — +2 PV cada uno

*A los **Goblins** les gusta estar en grupos, pero cuando se juntan demasiados, empiezan a discutir.*



A los principiantes les gusta luchar contra hordas enteras de Goblins, ya que es la forma más fácil de ganar algo de experiencia. A los Dragones también les gustan, pero por otra razón: ahumados adecuadamente... ¡son deliciosos!

Centauros

Obtén **1 PV por cada casilla de llanura** de un área que tenga al menos 1 Centauro. Cada área de Centauro **se puntúa solo una vez**, incluso si hay más de 1 Centauro en ella.



No debemos olvidar que, además de la mitad humana, un **Centauro** tiene también su mitad caballo. Como todos sabemos, la mitad caballo disfruta galopando por las vastas llanuras tanto como la mitad humana disfruta emboscando a los aventureros poco avisados.



Durante su larga y lenta vida, las **Tortugas** crecen hasta superar el tamaño de las colinas. Son lo exactamente opuesto a los Dragones: valoran la soledad. Eso significa un único pero potente desafío para tus aventureros.



Dragones

Obtén **7 PV por cada área con 2 Dragones** (ni más ni menos). Si en un área hay 1, 3 o más Dragones, no obtienes PV.



A veces pienso que los **Dragones** son las últimas criaturas monógamas... Sin embargo, es difícil vigilarlos: son voraces e imposibles de controlar.



Ranas

Pierde 2 PV por cada Rana en tu tierra.



Estas horribles **Ranas** no causan más que irritación y ¡siempre aparecen en tu tierra por algún misterioso error (especialmente en medio de un páramo)! Haz todo lo posible para deshacerte de ellas, ¡que se las merienden tus Krakens!



Tortugas

Obtén PV por las Tortugas en función de su número en toda tu tierra. Si en tu tierra tienes **solo una Tortuga**, obtienes **10 PV**. Si hay **dos Tortugas**, obtienes **5 PV**. Si en tu tierra hay 3 o más Tortugas, no obtienes nada por ellas.



Bonificaciones

Obtén **1 PV** por cada una de las **Fichas de Bonificación que obtengas y no utilices** (consulta la página 10 para obtener más información sobre el uso de estas fichas).

Preparación de la Partida (3-4 jugadores)

Nota: Necesitaréis tijeras para jugar a Cutterland, esta caja no las incluye.

Coloca las Fichas de Huesos, Torre y Muro/ Puente en el centro de la mesa, formando una reserva al alcance de todos los jugadores. Cada jugador recibe una Hoja de Referencia y **tres Cartas de Paisaje aleatorias**, boca abajo. Quien haya utilizado un mapa más recientemente se convierte en el Jugador Activo y toma las tijeras para ser el primero. Ya estáis listos para comenzar la partida.

Nota: Consulta la página 15 para conocer las reglas de una partida a 2 jugadores.

Cómo se juega

Una partida consta de cuatro fases consecutivas:

- ◆ **Construcción de Tierras (fase principal)**
- ◆ **Resolución de Bonificaciones**
- ◆ **Caza**
- ◆ **Gran Apertura (puntuar y determinar el ganador)**

Construcción de Tierras

En esta fase los jugadores realizan sus turnos, comenzando por el primer Jugador Activo y

continuando en sentido horario, hasta que se queden sin cartas. En su turno, el Jugador Activo corta una de sus Cartas de Paisaje en varias piezas, y luego los jugadores eligen 1 pieza cada uno, la unen a sus tierras y reciben sus bonificaciones.

El turno del Jugador Activo consta de cuatro pasos:

1. Cortar una carta
2. Elegir piezas
3. Recibir bonificaciones
4. Expandir tierras

Después, el Jugador Activo pasa las tijeras al jugador de su izquierda, quien se convierte en el nuevo Jugador Activo.

Repetid los pasos 1-4 en el turno de cada jugador hasta que a todos se les acaben sus Cartas de Paisaje. Después, la partida pasa a la fase «Resolución de bonificaciones» (consulta la página 10).

1. Cortar una carta

En su turno, el Jugador Activo elige una Carta de Paisaje de su mano y la corta en **un número de piezas igual al número de jugadores**.

Las cartas solo se pueden cortar a lo largo de los bordes de las casillas, por lo que todas las piezas contendrán casillas enteras. No se pueden cortar

las casillas en diagonal. Las piezas pueden tener diferentes tamaños (incluso de una casilla sola) y pueden contener cualquier combinación de paisajes, bonificaciones y criaturas.

Si, por error, el Jugador Activo divide su carta en más piezas de las necesarias, el jugador a su derecha debe elegir qué piezas sobrantes se retiran de la partida. Por ejemplo, si en una partida a tres jugadores una carta fue dividida en cinco piezas, dos de ellas deben ser retiradas de la partida.

2. Elegir piezas

Todos los jugadores, **comenzando por el jugador a la izquierda del Jugador Activo** y continuando en sentido horario, eligen una pieza de la carta recién cortada. De este modo, el Jugador Activo se queda con la última pieza. A continuación, los jugadores unen sus nuevas piezas a sus tierras.

Nota: Puede que algunos jugadores quieran comprobar cómo quedarían las diferentes piezas en sus tierras. Podéis permitir (o no) probar las piezas antes de elegir las, pero debéis acordarlo al comienzo de la partida.

Ejemplo de cortar una carta, elegir piezas y recibir bonificaciones: Daniel, Cristina y Susana están jugando una partida de Cutterland. Como Daniel es el Jugador Activo, elige una de sus cartas y la divide en tres piezas. Cristina está sentada a la izquierda de Daniel, por lo que es la primera en elegir una pieza. Elige la pieza con una Tortuga, ya que todavía no tiene ninguna y puede otorgarle 10 PV al final de la partida. Susana es la siguiente y decide tomar la pieza grande con un Kraken. Daniel se queda con la pieza que tiene un Goblin, una Rana, un Dragón y un Muro/Puente. Toma una Ficha de Muro/Puente de la reserva y la coloca junto a su tierra.



3. Recibir bonificaciones

Los jugadores reciben simultáneamente las bonificaciones de sus piezas elegidas: Torres y Muros/Puentes. Toma la ficha correspondiente de la reserva y colócala junto a tu tierra. Si os quedáis sin fichas en la reserva, utilizad cualquier sustituto para reemplazarlas.

Las bonificaciones se resuelven durante la fase de “Resolución de bonificaciones”, después de que todas las cartas de los jugadores hayan sido cortadas.

Importante: Los Muros y Puentes tienen el mismo símbolo. Si has obtenido una Ficha de Muro/Puente al elegir una pieza en la fase principal, puedes decidir si va a ser un Muro o un Puente posteriormente, durante la fase de “Resolución de bonificaciones» (consulta la página 10).

¡La madera es un material perfecto! Clava un tronco en el suelo y tendrás un muro sólido, ningún Goblin pasará, ¡no señor! Ata unos cuantos troncos y cuélgalos sobre el río, ¡te ahorrarán un día de viaje!



4. Expandir Tierras

Ahora, cada jugador debe unir su pieza elegida a las piezas que ya tenga en su tierra, siguiendo las reglas de conexión.

- ♦ La pieza que vayas a unir (excepto la primera) debe tocar al menos un lado completo de una casilla de una pieza unida anteriormente; las dos casillas deben estar unidas por un borde vertical u horizontal. Las piezas no se pueden unir en diagonal de manera que solo se toquen sus esquinas, ni tampoco de manera que los lados de las casillas se toquen solo parcialmente.
- ♦ Las casillas de las piezas no pueden tapar a otras casillas (aunque sí puede haber espacios vacíos rodeados por casillas).
- ♦ Puedes rotar la pieza y unirla a tu tierra en cualquier orientación.
- ♦ Una vez unidas, las piezas de tu tierra no se pueden rotar, mover, reorganizar ni quitar.
- ♦ No puedes volver a cortar la pieza que estás uniendo, ni ninguna de las piezas que ya tienes en tu tierra.

Ejemplo de expandir tierras: Daniel une una nueva pieza a su tierra. La coloca de tal manera que todos sus Goblins estén en la misma área (recuerda que cuantos más Goblins tengas en un área, más PV obtendrás) y su Kraken se coma a la Rana (obteniendo así 2 PV y evitando perder 2 PV). Ahora, Daniel tiene 3 Fichas de Bonificación en total (2 Torres y 1 Muro/Puente).



Ejemplo: Esta pieza no se puede unir de esta manera: ninguna de sus casillas está conectada, por un borde vertical u horizontal, a las casillas de tu tierra.



Ejemplo: Esta pieza no se puede unir de esta manera: está tapando una de las casillas de tu tierra.



Resolución de Bonificaciones

Cuando todas las cartas hayan sido cortadas y todas las piezas estén unidas a las tierras de los jugadores, estos pueden resolver sus bonificaciones. Si tienes una Ficha de Muro/Puente, ahora es el momento de **elegir si será un Muro o un Puente**. No es obligatorio utilizar todas tus Fichas de Bonificación. **Cada Ficha de Bonificación no utilizada otorga 1 PV** al final de la partida.



Las Torres protegen a las criaturas de ser devoradas.

Coloca tu Ficha de Torre encima de tu criatura y ningún depredador la devorará (consulta la página 13 para obtener más información). Puedes colocar una Torre en una casilla que contenga una Ficha de Muro/Puente.

Ejemplo: Susana coloca su Ficha de Torre encima de su Tortuga para protegerla del Kraken.



Los Muros dividen áreas. Colócalo en un borde entre dos casillas, de manera que cubra el borde completo sin tocar ninguna otra casilla.

Dos casillas separadas por un Muro no se consideran conectadas. El área se considera dividida en dos áreas si no hay ninguna casilla del mismo color unida entre ellas después de colocar un Muro (o Muros).

Los Muros te ayudan a controlar la población y la migración de tus criaturas. De lo contrario, se comerán o pelearán entre sí.



Ejemplo: Daniel quiere dividir su páramo en dos para que sus Dragones no se coman a sus Goblins. Para hacerlo, necesitará dos Muros.





Los Puentes conectan varias áreas y las convierten en una sola. Colócalo en una casilla, ya sea horizontal o verticalmente, de modo que sus extremos toquen dos lados de la casilla. **Dos casillas con un Puente entre ellas se consideran conectadas.** Dos áreas con el mismo tipo de paisaje se convierten en una si tienen al menos un par de casillas conectadas después de colocar un Puente. Un Puente puede conectar diferentes tipos de paisaje.

Un Puente también se puede colocar en un espacio vacío con al menos dos casillas a cada lado. No puede colocarse de manera que toque un Muro, pero sí puede estar en la misma casilla que una Torre.

A veces tendrás que juntar a las criaturas de diferentes áreas. Por ejemplo, deja que tu pareja de Dragones devore a las horribles Ranas y luego se construya un acogedor nido, de huesos y oro, por supuesto.



Restricción N° 1: *La longitud de un Puente no puede exceder una casilla.*



Restricción N° 2: *No puede haber dos Puentes entrecruzados.*



Ejemplo: Daniel quiere obtener más PV por su Centauro, por lo que necesita una llanura más grande. Para ello, decide conectar dos llanuras con su Puente. Puede elegir cualquiera de las dos posiciones (en la imagen de la derecha lo coloca en el espacio vacío, pero también lo podría colocar en la casilla con el Goblin). Daniel podría optar también por conectar dos páramos colocando el Puente en la casilla de llanura, para obtener más PV por sus Goblins.



Ejemplo: No se pueden conectar dos Puentes para crear uno doble, pero sí es posible tener varias áreas conectadas en cadena por Puentes separados. Por ejemplo, Daniel conecta tres llanuras y dos humedales. Como resultado, el Kraken se comerá a la Rana y el Centauro otorgará más PV por la llanura ampliada.



Caza

Ahora los jugadores **deben** dejar que **todos** sus depredadores vayan a cazar. Durante esta fase, coloca Fichas de Huesos encima de tus criaturas devoradas. Las casillas con criaturas devoradas se consideran vacías.

En el juego base de Cutterland hay dos tipos de depredadores: **Krakens** y **Dragones**.

Los **Krakens** son los primeros en salir a cazar. Cada Kraken devorará **a todas las criaturas a su alrededor (tanto en casillas adyacentes como en diagonal)**, a excepción de otros Krakens y criaturas en las Torres.



- ♦ Dos casillas con un Puente entre ellas se consideran conectadas. Por lo tanto, si la casilla del Kraken está conectada a una casilla con una criatura que puede devorar, el Kraken la devorará. Un Kraken puede devorar hasta 12 criaturas a su alrededor.
- ♦ **Los Muros separan las casillas conectadas, por lo que puedes utilizarlos para proteger a una criatura de ser devorada por un Kraken.** Sin embargo, si una criatura está en diagonal respecto al Kraken, no se podrá proteger colocando un Muro.

Los **Dragones** son los segundos en salir a cazar. Cada Dragón devorará **a una criatura en su área**, a excepción de otros Dragones y criaturas en las Torres. Si hay menos Dragones que criaturas a las que pueden devorar, el jugador decidirá qué criaturas serán devoradas. Si hay más Dragones que criaturas, todas serán devoradas.



Si se colocan con prudencia, los depredadores pueden ayudarte a deshacerte de criaturas no deseadas en tu tierra.



Importante:

- ♦ Un depredador puede quedarse hambriento: permanecerá en la tierra del jugador y otorgará puntos de victoria como de costumbre.
- ♦ La única forma de deshacerse de una criatura es entregándola a sus depredadores. Las Tortugas y las Ranas pueden reducir los PV obtenidos, por lo que el jugador se beneficiará si son devoradas por los depredadores.
- ♦ Una criatura puede ser devorada solo una vez.



Ejemplo: Los Krakens cazan primero. El Kraken de la izquierda devora a la Rana, mientras que el Centauro y el Goblin están protegidos por las dos Torres. El segundo Kraken no puede devorar a la Tortuga, ya que ahora está detrás de un Muro, pero devorará al Dragón a través del Puente. A continuación, cazan los Dragones. En los páramos quedan dos Dragones (el tercero fue devorado por el Kraken). Cada Dragón debe devorar a una criatura en su área, pero una de las Ranas ya fue devorada por el Kraken. Por suerte, el Puente permite conectar dos páramos y los Dragones devoran a una Rana cada uno (y no a los Goblins).



Gran Apertura

Una vez que todos los depredadores están alimentados, ¡es hora de comprobar cuál de vuestras tierras es la mejor para los heroicos aventureros! Ahora, se suman los PV y se determina el ganador. Consulta las páginas 4-5 de este libro de reglas o la hoja de referencia para el recuento de los PV de tu tierra. **Recuerda: ¡tus criaturas devoradas no se cuentan en la puntuación!**

Utiliza una hoja de puntuación para anotar vuestros PV: nombra las columnas con las iniciales de cada jugador y escribe sus resultados. Si te quedas sin hojas en el bloc de puntuación, puedes descargar la plantilla en <https://playsdgames.com/producto/cutterland/> e imprimir más.

Ejemplo: Según la imagen de arriba, los Krakens devoraron a una criatura cada uno y otorgan 4 PV (2 PV por cada monstruo devorado). Los seis Goblins en un área otorgan 18 PV (14 PV por los primeros 4 goblins y 2 puntos adicionales tanto por el quinto como por el sexto). El Centauro otorga 4 PV (1 PV por cada casilla de su área). Los dos Dragones en un área otorgan 7 PV. Hay solo una Tortuga en toda la tierra, por lo que otorga 10 PV. Todas las Ranas han sido devoradas y no se aplica ningún punto negativo. Una Ficha de Bonificación no utilizada otorga 1 PV. El total son 44 PV.

El jugador con más puntos es el ganador. En caso de empate, gana el jugador con más criaturas no devoradas. Si el empate persiste, todos los jugadores empatados comparten la victoria.

Variantes

2 Jugadores

A 2 jugadores, se aplican los siguientes cambios en las reglas:

- ♦ Durante la preparación, cada jugador recibe 4 Cartas de Paisaje en lugar de 3.
- ♦ Cada carta se corta en 4 piezas. Los jugadores se turnan para elegir una pieza cada vez, comenzando por el jugador que no haya cortado la carta en ese turno. De este modo, cada jugador obtendrá dos piezas por turno.

Torneo

Si jugáis un torneo, muéstrales a todos las cartas que estás a punto de repartir. Si los jugadores conocen el número exacto de criaturas, podrán planificar sus acciones de forma más eficaz.

Si un jugador corta su carta en más piezas de las necesarias, pierde 3 PV por cada una de estas cartas al final de la partida.

Durante el torneo, el orden de los turnos puede ser muy importante. Recomendamos jugar 2 partidas durante una sesión: en la primera partida, los turnos se realizan en sentido horario y, en la segunda, en sentido antihorario. El ganador se determina en función de la suma de los PV obtenidos en cada partida. En caso de empate, ganará quien tenga más criaturas no devoradas en la segunda partida. Si el empate persiste, ganará el jugador empatado que esté sentado más lejos del jugador inicial.

Piezas de la bolsa

Puedes guardar todas las piezas que te hayan quedado de partidas anteriores en una bolsa opaca. En lugar de repartir Cartas de Paisaje y cortarlas en piezas, puedes extraer de la bolsa un número de piezas en función del número de jugadores (3 piezas para una partida a 3 jugadores, y 4 piezas a 2 y 4 jugadores), y los jugadores las eligen siguiendo las reglas habituales. El número total de piezas elegidas por cada jugador sigue siendo el mismo: 12 en una partida a 4 jugadores, 9 a 3 jugadores y 16 a 2 jugadores.

Importante: Es probable que las piezas que extraigas de la bolsa no estén equilibradas. Recomendamos jugar a esta variante solo si no quieres tirar las piezas cortadas.

Sets adicionales

¿Te has quedado sin cartas? No te preocupes, puedes volver a llenar la caja. Por ahora, hay 2 sets de cartas disponibles.

Importante: No se pueden mezclar las Cartas de Paisaje de sets diferentes.

Créditos

Diseño: Nikolay Zolotarev

Desarrollo: Pavel Iliin

Ilustración de portada: Uildrim

Ilustración de criaturas: Karina Dekhtyar

Diseño y Maquetación: Ksenia Targulyan

Editor: Alexander Kiselev

Playtesters: Olga Zolotareva, Ian Egorov, Denis Varshavsky, Mikhail Rozanov, Denis Klimov, Ilya Drozdov, Julia Kolesnikova y many others

Edición en castellano © SD Games:

Traducción al Castellano: Ewa Jakubowska y Sergio Pérez

Maquetación: Vitamina Disseny

Editor: César Sánchez

Está estrictamente prohibida la reimpresión y publicación de las reglas, contenido e ilustraciones del juego sin el permiso del titular de los derechos de autor.



©2021 Ed. en español SD Games
c/Montsià 9-11 P.I. Can Bernades
08130 Sta. Perpètua de Mogoda,
Barcelona, España
info@playsdgames.com
www.playsdgames.com

“Clásicos”: Este pack contiene 80 Cartas de Paisaje. El juego base contiene 2 de estos mazos.



“Monstruongo”: Este pack contiene 80 Cartas de Paisaje con una nueva criatura: ¡el Monstruongo! Puedes descargar las reglas adicionales de este set en <https://playsdgames.com/producto/cutterland/>.



Editorial: Hobby World

Director General: Mikhail Akulov

Director de Producción: Ivan Popov

Editor Jefe: Alexander Kiselev

Editor: Valentin Matyusha

Desarrollo Comercial: Sergey Tyagunov

Director Creativo: Nikolay Pegasov

Equipo Internacional: Pavel Safonov y Julia Klokova

El equipo editorial agradece a James Higgins la revisión de las reglas.

Agradecimiento especial a Ilya Karpinsky.



© 2021 Hobby World
Todos los derechos reservados.
international@hobbyworld.ru
hobbyworldint.ru
@HobbyWorldInt