

AKROTIRI

un juego de Jay Cormier y Sen-Foong Lim

La excavación de Akrotiri en la isla de Tera. Todo empezó con una simple carta de mapa, un mapa que prometía guiarte hasta un templo Minioco legendario. Después de investigarlo más a fondo, decides establecerte en el mar Egeo. Y parece que no estarás sola en ésta carrera por la fama...

Éstos viajes y excavaciones no saldrán gratis. Para costearlo, necesitarás recoger recursos y llevarlos des de los alrededores de vuelta a la árida isla de Tera. Usando marcas para guiarte, utiliza mapas para desenterrar los templos relegados antes de que el tiempo los olvide y la historia te olvide a ti.

Componentes

1 tablero inicial (isla de Tera)	1 tablero de mercado
32 cubos de recurso (8 x 4 colores distintos)	15 monedas de 1 dracma
10 monedas de 5 dracmas	1 marcador de jugadora inicial
36 losetas de terreno	6 marcadores de acción
12 cartas de mapa de dificultad fácil	12 cartas de mapa de dificultad mediana
12 cartas de mapa de dificultad difícil	12 cartas de objetivo
2 conjuntos, 1 en cada color de jugadora:	
1 tablero de jugadora	
1 barco	
6 templos	

Objetivo

Explora las islas de los alrededores de Tera y reúne los recursos necesarios para pagar las excavaciones. Solamente excavando templos podrás conseguir la fama (en puntos) necesaria para llegar a la victoria. Mantente atenta a tus cartas de objetivo secreto, pueden cambiar el rumbo y darte la victoria.

La jugadora con más puntos al final de la partida será la ganadora!

Preparación

1. Coloca el **tablero de Tera** en el medio de la mesa asegurándote de que haya bastante espacio a su alrededor.
2. Coloca el **tablero de mercado** al alcance de todas las jugadoras y sitúa encima los **32 cubos de colores**, cada uno encima de un recuadro de su color.
3. Cada jugadora escoge un color y coge: **2 Dracmas** y un **bote**, **6 templos** y un **tablero de jugadora** de su color. Escoged la jugadora inicial con el método que preferís y dale el marcador de jugadora inicial.
4. Sitúa **tus templos** tapando los recuadros de la zona inferior de tu tablero de jugadora dejando visible el situado más a la izquierda (3).
5. Mezcla las **loseta de terreno** y colocalas en una pila boca abajo. Cada jugadora, empezando por la jugadora coge una **loseta**, la coloca en el tablero de Tera y coloca **2 recursos** sobre ella:
 - a) Primero, coloca un recurso del mismo color que el icono de terreno presente en la loseta que colocas. Coge el recurso del tablero de mercado y sitúalo justo al lado del icono de terreno de la loseta colocada.
 - b) Luego, coloca un recurso de tu elección en la misma loseta pero en una isla distinta de la que ya has colocado. (más información sobre colocar recursos más adelante en ésta misma página).
6. Mezcla cada tipo de **carta de mapa** separadamente y dale a cada jugadora una de dificultad **fácil** y una de dificultad **mediana**. Coloca el resto de cartas en tres montones bocabajo separados.
7. Mezcla las cartas de objetivo y dale **2** a cada jugadora. Coloca el resto en un montón boca abajo. Cada jugadora escoge una de las dos cartas y **se la queda** dejando la otra debajo de la pila de cartas de objetivo. Mantén la carta escogida en secreto.
8. Cada jugadora **coloca su barco** en un puerto distinto de la isla de Tera.
9. Coloca las **losetas de terreno** sobrantes bocabajo en una pila al alcance de todas las jugadoras. Cada jugadora coge **una loseta de terreno** y la mantiene en secreto.

Cómo se juega

En tu turno, sigue los siguientes pasos en orden:

1. **Colocar tu loseta de terreno.** Añade tu loseta de terreno al mapa junto a otra loseta ya presente o junto al tablero de Tera. Las losetas añadidas deben estar conectadas ortogonalmente a al menos otra loseta. (Nota: cada loseta de terreno tiene rutas de puerto en cada una de las 4 direcciones y un icono de terreno).
2. **Pon recursos en la loseta colocada.** Inmediatamente después de colocar la loseta de terreno, tienes que poner 2 cubos de recursos sobre ella.

Primero, pon un cubo del color correspondiente al lado del icono de recurso visible en la loseta (si ya no quedan cubos de ése color, no se coloca ninguno). Entonces, debes escoger un segundo cubo de recurso (de cualquier color) y ponerlo en **otro** terreno de la loseta que **acabas de colocar**.

Asegurate de que el icono de terreno de la loseta queda visible para todas las jugadoras.

En ambos casos, los cubos se cogerán de los recuadros disponibles más a la izquierda del tablero de mercado.

Ejemplo: Después de colocar una loseta de terreno, Oliver coloca un cubo verde al lado del icono de Árbol (verde) y luego escoge un cubo naranja y lo pone en otra sección de terreno de la loseta que acaba de colocar.

- 3. Fase de acciones. Antes de hacer tu primera acción**, mira en tu tablero de jugadora el número de la casilla descubierta más a la derecha: ésta es la cantidad de acciones que puedes hacer durante éste turno.

A no ser que la acción diga otra cosa, puedes hacer cualquier combinación de las acciones que se describirán a continuación (Consejo: usa las fichas de acción para contabilizar las acciones que vayas haciendo).

La cantidad de acciones que puedes hacer se irá incrementando cuando vayas excavando templos.

(Ejemplo: Danielle puede realizar 4 acciones éste turno ya que previamente ha excavado un templo destapando el número 4 en su tablero de jugadora)

A continuación se describen las acciones posibles:

- **MOVERSE:** Los barcos se mueven de un puerto a otro. Se pueden mover por las rutas marítimas (líneas blancas, yendo de una isla a otra) o rodeando la isla (cambiar de puerto en una misma isla).
 - **A) Moverse por una ruta marítima:** mueve a tu barco a través de una ruta marítima (línea blanca). Los barcos pueden girar en cualquier cruce de líneas y no tienen la obligación de pararse en los puertos por los que pasan.
 - **B) Moverse rodeando una isla:** mueve a tu barco de un puerto a otro en una misma isla.

Si tu barco está **vacío**, puede moverse dos veces por cada acción de moverse que realices. Los movimientos deben ser seguidos y pueden combinar ruta marítima y rodeo. Es decir, si te paras para hacer otra acción distinta, ésa primera acción de movimiento termina inmediatamente. Si tu barco transporta cualquier cantidad de recursos (cubos), sólo podrá hacer un movimiento.

Moverse a través de un puerto ya ocupado: en algunos momentos, querrás moverte rodeando una isla parándote en un puerto ya ocupado. Ésta acción es

posible pero tiene un coste de una acción de movimiento extra (ya sea cómo segunda acción en un barco vacío o una acción de movimiento principal en un barco cargado).

- **CARGAR BARCO (HASTA CON 3 RECURSOS):** Carga hasta **3 recursos** en tu barco. Los recursos pueden proceder de cualquier sitio de la isla dónde esté tu barco. Puedes escoger qué recursos quieres y no tienes que cargar el barco al máximo (3 recursos).

- **EXCAVAR UN TEMPLO:** Para excavar un templo sigue los pasos siguientes:
 - 1. Viaja en barco hasta la isla dónde está el templo que quieres excavar.
 - 2. Juega una carta de mapa de tu mano que encaje con el templo que quieres excavar. Cada carta de mapa muestra distintos iconos de terreno que señalan dónde se encuentra el templo que quieres excavar. Además, cada carta de mapa tiene un coste (en Dracmas) arriba a la izquierda que debe pagarse en el momento de excavar el templo.
 - 3. Localiza el templo en la isla donde esté tu barco demostrando que al menos un recuadro de esa isla cumple todas las condiciones que se muestran en la carta de mapa escogida. No importa cuán lejos está el barco del recuadro en la misma isla.
 - 4. Si todas las condiciones se cumplen, coloca el templo más a la izquierda de tu tablero de jugadora en el recuadro determinada en la isla. Cuando colocas un templo, revelas una mejora en tu tablero de jugadora cómo tener más acciones (en tu siguiente turno); o coger inmediatamente 2 cartas de objetivo, escoger una y devolver la otra al fondo del mazo.
- **Reglas importantes al localizar templos:**
 - No se puede excavar ningún templo en el tablero de Tera.
 - No se puede excavar un templo en una isla que ya tenga un templo excavado (exceptuando si dos islas con templo se juntan al añadir una loseta de terreno nueva).
- **Cómo determinar los requisitos de una carta de mapa:**
 - Cada loseta de terreno se divide en 4 cuadrantes indicados con líneas discontinuas.
 - Escoge uno de los 4 cuadrantes de una de las losetas que conforman la isla dónde está tu barco.
 - Cada carta de mapa contiene un icono de templo rodeado por alguno de los lados con 1, 2 o 3 iconos de terreno.
 - Para demostrar el requisito de la carta de mapa debes encontrar

un recuadro que cumpla las condiciones: tener un icono de terreno indicado en las mismas direcciones de la carta de mapa.

- Tener un icono “hacia arriba” significa en cualquier dirección (izquierda o derecha) que esté por encima del recuadro escogido y desde el punto de vista dónde esté sentada la jugadora activa.
 - Continúa demostrando las condiciones de la carta de mapa.
-
- **COMPRAR CARTAS DE MAPA (SÓLO EN TERA):** Estando tu barco en el tablero de Tera, puedes comprar cartas nuevas de mapa. Cada vez que uses la acción de comprar cartas de mapa, escoges la cantidad de cartas que compras y la dificultad de éstas. Puedes tener cualquier cantidad de cartas de mapa en la mano.
 - **Costes de las cartas de mapa utilizando una acción de comprar cartas de mapa:** 1 carta de mapa= 1 dracma; 2 cartas de mapa= 3 dracmas; 3 cartas de mapa= 7 dracmas.
 - **Ejemplo:** Oliver decide gastar una de sus acciones para comprar 2 cartas de mapa por 3 dracmas. Más adelante en la partida para ahorrar decide gastar sus 3 acciones para comprar tres cartas de mapa por 3 dracmas (cada acción la usa para comprar una carta por 1 dracma cada una).

 - **CONSULTAR AL ORÁCULO (UNA VEZ POR TURNO):** Una vez por turno puedes pedir coger una loseta de terreno con un símbolo de terreno específico. Sólo tienes que nombrar en voz alta el tipo de terreno que quieres e ir girando losetas de terreno hasta que salga el icono que querías. Quédate la loseta seleccionada y pon el resto de losetas reveladas en una pila de descartes. Si no encontraste ninguna loseta con el icono deseado, quédate la última que revelaste. Solamente puedes tener **una** loseta en tu mano.
-
- ACCIONES GRATUITAS:** Las siguientes acciones son acciones gratuitas. Pueden realizarse cualquier número de veces sin gastar acciones.
- **Vender recursos (sólo en Tera):** Cuando tu barco esté en Tera, puedes vender recursos que tengas cargados en tu barco. Deja los cubos de recurso de tu barco en el mercado y recibe la cantidad de dracmas (de la banca) que indique el recuadro dónde acabas de dejar el cubo.
 - **Descargar recursos (cubos):** puedes descargar cualquier cantidad de recursos de tu barco en cualquier isla dónde te encuentres.

FINAL DE TURNO: Después de resolver tus acciones, coge una loseta de terreno (a

no ser que ya tengas una por usar la acción del oráculo), y pasa el turno a la otra jugadora.

Si la pila de losetas de terreno se vacía, mezcla las descartadas y haz una nueva pila antes de tomar la loseta.

FINAL DE LA PARTIDA: Cuando una jugadora haya construido su sexto templo se continúa la ronda en curso hasta que todas las jugadoras hayan realizado el mismo número de turnos. Entonces se procede al recuento final de puntos. La jugadora con más puntos se proclama vencedora.

PUNTUACIÓN: Cada jugadora gana puntos por cada uno de los siguientes 3 puntos: CARTAS DE MAPA, CARTAS DE OBJETIVO y DRACMAS.

- 1. CARTAS DE MAPA:** Gana puntos por cada carta de mapa jugada (la cantidad de puntos se muestra en la esquina superior derecha de la carta). Las cartas que aún tienes en la mana (si se da el caso) NO puntúan.
- 2. CARTAS DE OBJETIVO:** Revela tus cartas de objetivo y gana puntos por haberlas cumplido. Tus templos cuentan sólo una vez por carta de objetivo pero pueden utilizarse para distintas cartas de objetivo (ver apéndice).
- 3. DRACMAS:** Finalmente, gana 1 punto por cada 10 dracmas que te queden.

EMPATES: Los empates los gana la jugadora con más dracmas. Si persiste el empate las jugadoras se alegran de compartir la victoria.

VARIANTE ESTRATÉGICA: Para las jugadoras que busquen reducir el azar al recibir las cartas de objetivo iniciales pueden añadir el paso 10 de la preparación: abrir 5 cartas de al lado del mazo de cartas de objetivo. Cuando una jugadora construya su tercer y quinto templo, escoge una de las cartas abiertas que haya. Éste paso substituye la mejora que aparece en el tablero de jugadora (coge 2 cartas, quédate una). Éstas cartas de objetivo abiertas nunca se reponen.

PARTIDAS PARA 3-4 JUGADORAS: Si tenéis una segunda copia del juego (o una copia de la edición original), podéis mezclar ambas. Las reglas para esta variante se encuentran en www.zmangames.com.

Juego diseñado por: Jay Cormier y Sen-Foong Lim

Juego ilustrado por: Chris Quilliams

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

Editado por: Jean-François Gagné

Traducción del manual al español por: Pol Pastor