

RIVERSIDE

MANUAL DE GUÍA TURÍSTICA

Muy lejos, al norte, en una remota tierra invernal, una pequeña empresa de cruceros fluviales ofrece unas actividades turísticas muy especiales: safaris de osos polares, excursiones con renos, pesca en el hielo y, con suerte, ver auroras boreales.

Trabajas como guía y tu misión es llenar tus barcos de visitantes para realizar excursiones espectaculares.

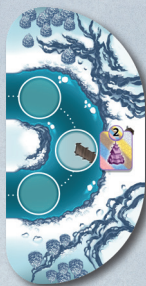


CONTENIDO

14 PIEZAS DE TABLERO



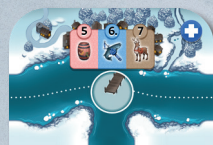
1 pieza
del Oeste



1 pieza
del Este



10 piezas de Río



2 piezas de
Extensión de río

1 BLOC DE PUNTUACIÓN

6 LÁPICES



100 hojas de puntuación
de doble cara

1 FICHA DE CAPITÁN



1 FICHA DE CRUCERO (con peana de plástico incluida)



6 DADOS



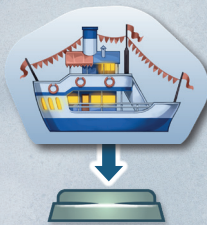
1 dado verde

5 dados básicos

PREPARACIÓN

Reparte un **lápiz** y una **hoja de puntuación** del **bloc de puntuación** a cada participante. Devuelve a la caja del juego los **lápices** que no vayas a utilizar. **Atención:** las dos caras de la hoja de puntuación son idénticas. Puedes utilizar la otra cara la próxima vez que juegues.

Prepara el **tablero de juego** colocando al azar **10 piezas de Río** bocarriba en dos filas horizontales de 5 piezas de Río cada una. Asegúrate de orientar las piezas de Río de tal manera que sus bordes redondeados apunten hacia fuera del tablero, tal y como puedes ver en la ilustración de esta página. Pon la **pieza del Oeste** a la izquierda de las **piezas de Río** y la **pieza del Este** a la derecha de **esas piezas**. Llegados a este punto el **tablero de juego** ya está preparado.



Monta la **ficha de Crucero** en la **peana de plástico** y ponla en la casilla indicada de la **pieza del Oeste**.



Ejemplo de tablero de juego

Atención: las 2 **piezas de extensión de Río** con el símbolo  se utilizan únicamente cuando juegues a la variante «Extensiones de río» que se explica en la página 11.

Nombra a un **Capitán**, que se encargará de tirar los **dados** y mover el **Crucero** al principio de cada ronda, y entrégale la **ficha de Capitán** y todos los **dados**. ¡Ya podéis empezar a jugar!



RESUMEN Y OBJETIVO

El **Crucero** comienza su travesía en el oeste y sigue su rumbo por la línea de puntos blanca hasta alcanzar el este, lugar donde virará para navegar de vuelta al oeste hasta que alcance la **casilla de Ancla** (⚓) y finalice la partida.

El objetivo del juego es obtener el mayor número de puntos posible. Puedes conseguir puntos de las siguientes maneras:

1. **Vendiendo Billetes.** Completa las **filas de Asientos** de tu **hoja de puntuación**. Hazlo eligiendo los **dados** y tachando los **Asientos** de tus **Barcos guía** del color correspondiente según el valor de los **dados** elegidos.
2. **Organizando Actividades.** Lleva a tu pasaje a visitar **Aldeas** que se encuentren en un radio de 3 casillas del **Crucero**. Multiplica el **valor de la Aldea** con tu número de **Billetes vendidos** (filas de asientos llenas) del color correspondiente para obtener **puntos de Actividades**.
3. **Obteniendo puntos de Capitán.** Suma los puntos de tu **Barco Stavkirke** (iglesias noruegas del medievo fabricadas con madera) con los de tu **Barco guía** que proporcione menos puntos (y que puntuará dos veces al final de la partida) para determinar tus **puntos de Capitán**. Aquellas personas con la mayor/menor cantidad de **puntos de Capitán** reciben +/- 15 puntos.

Cada color representa un tipo de actividad:



LA HOJA DE PUNTUACIÓN

Símbolos de Fuego → 3 Símbolos «+1»

5 Barcos guía, uno de cada color (blanco, amarillo, marrón, azul, rosa)

Puntos de Barco guía (puntos de final de partida)

Barco Stavkirke

Subtotal

Puntos de Capitán

Puntuación final

© 2021

CÓMO JUGAR

Riverside se juega en unas 8-11 rondas, y cada ronda tiene 3 fases que se describen a lo largo de las siguientes páginas:

1. **TIRAR LOS DADOS Y MOVER EL CRUCERO**
2. **ELEGIR DADOS Y TACHAR ASIENTOS**
3. **ORGANIZAR ACTIVIDADES**

1. TIRAR LOS DADOS Y MOVER EL CRUCERO

1 TIRAR LOS DADOS

La persona con la ficha de **Capitán** tira el **dado verde** y lo pone en la zona de **Calefacción** (la zona por encima de la ficha de Capitán). Luego tira todos los **dados básicos**.

2 DETERMINAR LA TEMPERATURA

Determina la **mediana** de los **dados básicos**: el dado que se encuentra en el centro tras ordenarlos de menor a mayor valor. Ese dado representará la **temperatura** de la ronda. Pon los **dados básicos** que tengan un valor más alto que la **temperatura** de la ronda en la **zona de Calefacción** y deja los demás **dados** en la zona por debajo de la **ficha de Capitán**.

Atención: si al menos los 3 **dados básicos** de mayor valor tienen la misma puntuación, todos los **dados básicos** se colocan debajo de la **ficha de Capitán** (ya que la **mediana/temperatura** será igual a este valor).

Los dados representan grupos de turistas, y los dados con el valor más alto que la temperatura de la ronda representan grupos de turistas que piensan que hace demasiado frío para realizar actividades al aire libre.

3 MOVER EL CRUCERO

La persona con la **ficha de Capitán** mueve el **Crucero**, siempre siguiendo la línea de puntos blanca, tantas casillas como el valor de la **temperatura (mediana)** de esta ronda.

EJEMPLO DE DADOS Y TEMPERATURA:



La **temperatura** de esta ronda es de **4**. El único dado que se pone en la **zona de Calefacción** (junto al dado verde) es el **dado rosa**, puesto que es el dado con el valor más alto que la **temperatura**.

EJEMPLO DE MOVIMIENTO DEL CRUCERO



Con una temperatura de **4**, el Crucero se mueve **4 casillas** por el tablero.

2. ELEGIR DADOS Y TACHAR ASIENTOS

Esta fase se juega de manera simultánea. Cada participante debe realizar estos tres pasos:

1 ELEGIR DADO

Elige un **dado básico** (solamente uno).

Además, puedes sumar el valor del **dado verde** al valor del **dado base**. La suma de los dados será tu **valor de dados**.

Atención: *no tienes que tomar físicamente los dados que elijas. Toda persona que lo desee puede elegir y usar los mismos dados.*

SÍMBOLOS DE FUEGO:

Por cada **dado** que elijas de la **zona de Calefacción** (incluyendo el **dado verde**), tacha tantos **símbolos de Fuego** de tu **hoja de puntuación** como el valor del **dado**, aunque no puedas utilizar todo su valor (consulta el apartado «Atención» del siguiente paso «2 Tachar Asientos»).

Si no dispones de los suficientes **símbolos de Fuego** sin tachar que el valor de un **dado** determinado en la **zona de Calefacción**, no podrás elegir ese **dado**.

2 TACHAR ASIENTOS

Tacha tantos **Asientos** 😊 del **Barco guía** del color del **dado básico** elegido, como tu **valor de dados**.

Tacha los **Asientos** de izquierda a derecha de cualquier fila que elijas. No necesitas finalizar una **fila** de **Asientos** antes de empezar con otra.

Atención: *si has completado las cuatro filas de Asientos de un Barco guía, todos aquellos Asientos que debas tachar de más en ese Barco guía se pierden.*

EJEMPLO DE ELEGIR DADO:



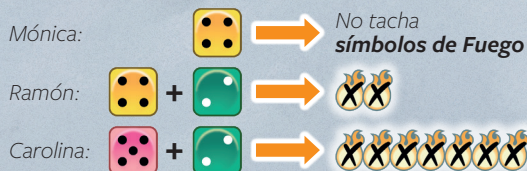
Zona de Calefacción

Ramón elige el dado amarillo y suma su valor al dado verde para obtener un valor de dados de 6 en amarillo.



EJEMPLO DE TACHAR SÍMBOLOS DE FUEGO:

(siguiendo el ejemplo anterior)



EJEMPLO DE TACHAR ASIENTOS:

Ramón tiene un valor de dados de 6 en amarillo.



Ramón tacha 6 **Asientos** del **Barco guía** de color amarillo de los cuales, de rondas anteriores, ya tenía tachados 4 **Asientos**.

3 TACHAR ASIENTOS DE BONIFICACIÓN

Por cada **fila de Asientos** que completes debes tachar el **Billete** correspondiente, así como sus **Asientos de bonificación**.

Dependiendo de la bonificación obtenida podrás tachar de 1 a 2 **Asientos** de cualquier fila del Barco guía del color indicado por la bonificación (siguiendo las reglas para tachar **Asientos**). Esto puede provocar que acabes ganando más **Asientos de bonificación**.

Atención: si completas varias filas a la vez, resuelve las bonificaciones que puedas obtener en el orden que desees.



Ramón ha completado la **fila de Asientos** superior y tacha el **Billete** y 1 **Asiento** para su **Barco guía** azul. Como también ha completado la **fila de Asientos** inferior, tacha el **Billete** y luego los 2 **Asientos** para su **Barco guía** blanco (ver a continuación).

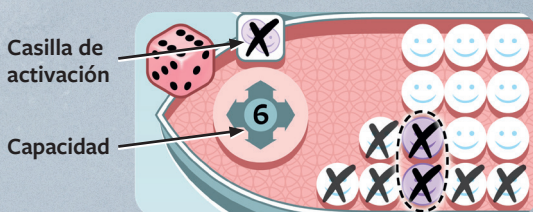


- 1 Ramón utiliza la bonificación de color blanco que ha obtenido para tachar 2 **Asientos** de la fila superior de su **Barco guía** blanco, completando, a su vez, esa fila. Luego tacha el **Billete** correspondiente y obtiene otros 2 **Asientos de bonificación** para el **Barco guía** blanco.
- 2 Por último, Ramón usa la última bonificación para comenzar a tachar una nueva **fila de Asientos**.

ASIENTOS DE PRIMERA CLASE

Los **Asientos de primera clase**, los de color morado, se consideran **Asientos** normales. Una vez que hayas tachado todos los **Asientos de primera clase** de un mismo **Barco guía**, tacha la **casilla de activación** para poder usar su **Capacidad** cuando quieras. Consulta las **Capacidades de los Barcos guía** en la página 11.

EJEMPLO DE ASIENTOS DE PRIMERA CLASE:



Carolina ha tachado los 2 **Asientos de primera clase** de su **Barco guía** rosa y por ello debe tachar su correspondiente **casilla de activación**. A partir de ahora podrá utilizar esa **Capacidad** una única vez durante la partida.

3. ORGANIZAR ACTIVIDADES

Esta fase también se juega simultáneamente.

Cada participante puede, si quiere, organizar Actividades siguiendo estos pasos:

1 ELEGIR ALDEA

Elige una, y nada más que una, **Aldea** que se encuentre a un máximo de 3 casillas del **Crucero**. La distancia resultante de contar la ruta más corta hasta la **Aldea** es el **rango de visita**. Varias personas pueden elegir la misma Aldea.

Atención: ¡no muevas el **Crucero** en esta fase! Representa que el **Barco Stavkirke** carga con los grupos de turistas para visitar la **Aldea** elegida.

EJEMPLO DE LA ESTRUCTURA DE UNA ALDEA:



EJEMPLO DE LOS SÍMBOLOS «+1»:



Carolina tacha 2 **símbolos «+1»** para aumentar su **rango de visita**. Durante el resto de la ronda su **rango de visita** pasa a ser de 5.

Posición actual del **Crucero**



EJEMPLO DE RANGO DE VISITA:

Se puede elegir la **Aldea** marrón o la **Aldea** rosa/amarilla ya que ambas se encuentran dentro del **rango de visita**. Para poder elegir cualesquiera de las otras tres **Aldeas** de este ejemplo (blanca, amarilla/azul o la Stavkirke) deberán tachar 2 **símbolos «+1»** puesto que se encuentran a un **rango de visita** de 5.

2 PUNTUAR ACTIVIDADES

Multiplica el **valor** de la **Aldea** elegida por el número de **Billetes** tachados en el **Barco guía** de su mismo color. Anota la puntuación en la primera casilla disponible de los **puntos de Actividades** empezando por la izquierda (consulta el ejemplo), siempre que cumplas con el siguiente **criterio**:



La puntuación debe ser superior, no es suficiente que iguale, a la puntuación anterior anotada en ese mismo **Barco guía**. La puntuación inicial de un **Barco guía** puede ser de cualquier valor.

REGLAS IMPORTANTES:

- Los **Billetes** no se gastan. Puedes utilizar el mismo **Billete** en diferentes actividades siempre y cuando coincida con el color de la **Aldea**.
- En las **Aldeas** de dos colores puedes puntuar ambos colores o únicamente uno de ellos. Deja en blanco la casilla de **puntos de Actividades** que no puedas puntuar, podrás hacerlo más adelante.
- Puedes puntuar la misma **Aldea** varias veces durante una partida siempre que cumplas con el **criterio** indicado anteriormente.

Atención: los puntos que se muestran en los **Billetes** se contabilizan al final de la partida, no los tengas en cuenta para los **puntos de Actividades** de esta fase.

STAVKIRKE

Una **Aldea Stavkirke** tiene las mismas reglas que las demás **Aldeas**, pero con la siguiente excepción: deberás multiplicar el número de **Billetes** tachados de todos tus **Barcos guía** (de todos los colores) por el valor de la **Aldea** y anotar el resultado en tu **Barco Stavkirke**. Esto aumenta los **puntos de Capitán** (consulta «Final de la partida»).

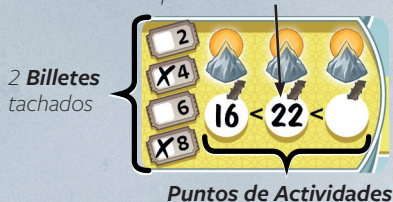
Recuerda: las **Aldeas Stavkirke** se pueden puntuar más de una vez siempre y cuando vayas superando puntuaciones.

EJEMPLO DE PUNTUACIÓN DE UNA ALDEA DE UN COLOR:



(11 puntos por cada **Billete** «amarillo»)

22 puntos (2 **Billetes** x 11 puntos) es superior a 16



EJEMPLO DE PUNTUACIÓN DE UNA ALDEA DE DOS COLORES:



(9 puntos por cada **Billete** «blanco» y 4 puntos por cada **Billete** «azul»)

18 puntos por el blanco (2 **Billetes** x 9 puntos)



El azul no puntuó: 12 puntos (3 **Billetes** x 4 puntos) es inferior a 14 puntos



EJEMPLO DE ALDEA STAVKIRKE:



Mónica tiene 7 **Billetes** tachados entre todos sus **Barcos guía**. Como la **Aldea** tiene un valor de 2 puntos, obtiene 14 puntos.

FINAL DE LA PARTIDA

La partida termina inmediatamente después de la **fase 1** de la ronda en la que el **Crucero** alcanza (o sobrepasa) la **casilla** ⚓ de la **pieza del Oeste**. Cuando esto suceda, cada participante calcula su **puntuación final**:

Puntos por los Barcos guía:

Por cada uno de los cinco **Barcos guía**, suma los **puntos de los Billetes** tachados a los **puntos de Actividades**. El total será tu **puntuación de Barcos guía**.

Puntos de Capitán:

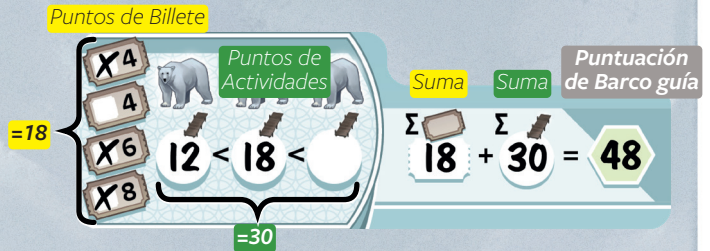
En la zona de puntuación multicolor, suma los **puntos de tu Barco Stavkirke** a la menor de tus puntuaciones de **Barco guía** para obtener tus **puntos de Capitán**.

Aquellas personas que hayan conseguido la mayor y la menor cantidad de **puntos de Capitán** obtienen +15 y -15 puntos respectivamente. Anota el valor neto debajo del subtotal. En caso de empate a mayor o menor cantidad de puntos, las personas empatadas obtienen la recompensa o penalización completa.

En una **partida en solitario**, obtienes +15 puntos si tienes al menos 50 **puntos de Capitán**. En caso contrario, obtienes -15 puntos.

Suma todos los puntos. La persona que haya obtenido la **puntuación más alta** gana la partida. En caso de empate, la persona empatada con más **puntos de Capitán** rompe el desempate a su favor. Si el empate persiste, las personas empatadas comparten la victoria.

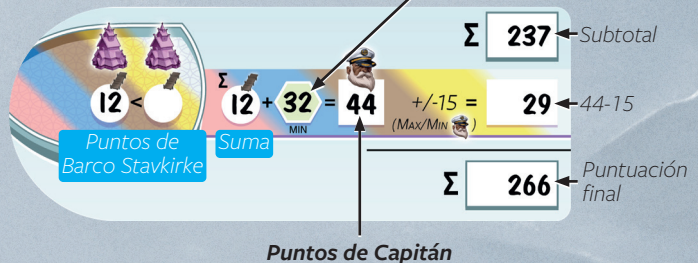
EJEMPLO DE PUNTUACIÓN DE BARCOS GUÍA:



Ramón obtiene **48** puntos por su **Barco guía** blanco y deberá calcular la puntuación del resto de sus **Barcos guía** de la misma manera (ver más abajo).

EJEMPLO DE PUNTUACIÓN FINAL PARA RAMÓN:

Ramón consigue **44 puntos de Capitán**. Es la puntuación más baja de entre todas las personas que participan en la partida, por lo que recibe una penalización de -15 puntos.



CAPACIDADES DE LOS BARCOS GUÍA

EJEMPLO DE USO DE CAPACIDAD:

Después de haber activado una **Capacidad** durante la **fase 2** de una ronda, puedes utilizarla una vez (y solamente una vez) en cualquier fase posterior de cualquier ronda. Cuando quieras usar una **Capacidad**, táchala para señalar que ya no puedes volver a usarla. Puedes usar más de una **Capacidad** en la misma ronda.

Atención: no puedes usar las Capacidades «Invasión turística» y «Noche cálida» en la misma ronda en que las obtengas.



Carolina tacha su **Capacidad** para obtener un **rango de visita** de 6 durante la ronda en curso.



Madrugadores: Puedes organizar actividades en dos **Aldeas** diferentes (en lugar de una), y en el orden que quieras, en la fase 3 de la ronda en que uses esta **Capacidad**. Sendas **Aldeas** deben encontrarse dentro de tu **rango de visita**.



Invasión turística: Añade 3 a tu **valor de dados** en la fase 2 de la ronda en que uses esta **Capacidad**.

Atención: No taches **símbolos de Fuego** por el uso de esta **Capacidad**.



Billeto premiado: Añade 1 **Billeto** de un color (o del **Stavkirke**) a tu puntuación en la fase 3 de la ronda en que uses esta **Capacidad**. Por ejemplo: **(A)** puntúa con 5 **Billetes** en lugar de 4, **(B)** puntúa con 1 **Billeto** en lugar de 0.

Atención: No taches ningún Billeto, el **Billeto** extra es únicamente para la ronda en que uses esta **Capacidad**.



Noche cálida: No taches **símbolos de Fuego** al elegir el dado verde en la fase 2 de la ronda en que uses esta **Capacidad**.



Lancha motora: Tu **rango de visita** es de 6 (en lugar de 3) en la fase 3 de la ronda en que uses esta **Capacidad**. Si quieres puedes tachar **símbolos «+1»** para aumentar todavía más este **rango de visita**.

VARIANTE EXTENSIONES DE RÍO

Durante la preparación de la partida mezcla las 2 **piezas de Extensión de río** junto con las demás **piezas de Río** y forma dos filas de 6 piezas cada una.

En esta **pieza de Extensión de río** puedes organizar actividades en su **Aldea** con **Barcos guía** de hasta 3 colores (rosa, azul y marrón).

En esta otra **pieza de Extensión de río** es más complicado organizar una actividad en su **Aldea** puesto que no existe una ruta que la recorra de norte a sur.



No hay una ruta de norte a sur.

LOGROS

Puedes consultar esta tabla para comprobar lo bien que has jugado una partida independientemente de la puntuación que hayas conseguido. Ten en cuenta que la duración de la partida, los valores de los dados y el diseño del tablero pueden afectar a tu puntuación.

¡Para **ganar** una partida en solitario debes conseguir al menos **300 puntos**!

Atención: si juegas con la variante **Extensiones de río**, resta 25 puntos a tu puntuación final antes de consultar la tabla de logros.

Puntuación	Logro
199 o menos	Debes dar explicaciones al capitán, ¡qué desastre!
200-224	El capitán piensa que todavía estás aprendiendo el oficio.
225-249	No está mal. El capitán confía en ti.
250-274	Bien. Puedes llevar el uniforme con orgullo.
275-299	¡Muy bien! Te suben el sueldo.
300-324	¡Impresionante! Tienes un lugar al lado del capitán.
325-349	¡Fantástico! El capitán brinda por ti durante la cena.
350-374	¡Excelente! ¡Obtienes una mención honorífica!
375-399	¡Te acaban de nominar como el mejor tour operador!
400 o más	¡Tú eres la verdadera atracción! Las visitas turísticas son secundarias.

CRÉDITOS

Diseñado por:

Åsmund Svensson
y Eilif Svensson

Ilustraciones y diseño gráfico:

Gjermund Mørkved Bohne

Correcciones:

Van Willis

Traducción:

Moisés Busanya

Revisión:

XXX

En primer lugar, nos gustaría dar las gracias a nuestras familias (Isak, Viljar, Nora, Hanne y Lin Heidi) por toda su ayuda, sus pruebas de juego, su apoyo y su paciencia.

Un agradecimiento especial a Geir André Wahlquist y Ronny Eftevåg por todas las horas que han dedicado a este juego.

También queremos dar las gracias a las siguientes personas por probar nuestro juego (en orden alfabético): Aleksander Lindahl Kronstad, Bjørnar y Kirsten Heitmann, Fridtjof y Maija Buvarp, Iina Kristensen, Kathrine Aalien, Kjetil Voldhaug, Kristian Lyngstad, Marte Ulsnes Kristoffersen, Marthe Ekerhaugen y Per Filip Osland, Michael Hansen, Sebastian Eftevåg, Stine Hennem, Trond Arvid Røise, Vegard Stillerud y Øystein Andreassen.

¡Disfruta la travesía!

Eilif

¡Saludos!

Åsmund



Publicado por Chilifox Games



Todos los derechos reservados © 2021
Chilifox Games AS