

Sébastien Dujardin

# LOFOTEN




*Lofoten, considerado hoy uno de los archipiélagos más bellos del mundo, fue un importante enclave vikingo. Los vikingos, capaces de adaptarse a todo tipo de situaciones, no solo fueron grandes colonizadores y constructores en tiempos de paz, sino también invasores y diestros comerciantes. Tendrás que utilizar tu flota de barcos para sacar provecho de cuatro mercancías esenciales. ¡Conviértete en el Jarl más poderoso del archipiélago!*



## Preparación

Esta es la preparación del juego básico, recomendado para tus primeras partidas.

### Contenido del juego básico

- 8 cartas de Almacén de nivel 1 
- 2 cartas de Ayuda
- 1 carta de Jugador inicial
- 36 cartas de Pedido
- 1 tablero de Mercado
- 2 paneles de Flota
- 8 piezas de Barco
- 8 monedas
- 32 fichas de Mercancía
- 2 fichas de Escudo  
(para la puntuación final)





### Contenido de los tres módulos de expansión

- 8 cartas de Almacén de nivel 2  
- 8 cartas de Jarl
- 7 cartas de Requisitos del Jarl  
(de doble cara)



Al final de este reglamento encontrarás tres módulos de expansión que complementan el juego básico. ¡Descubre el bellissimo archipiélago de Lofoten a tu manera! Sin embargo, recomendamos que los principiantes empiecen con el juego básico.

## Piezas de Mercancía

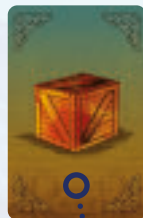
Hay cuatro tipos de mercancías: **hidromiel** , **pescado seco** , **ovejas**  y **cofres** . Hay 8 fichas de cada tipo de mercancía (2 fichas de valor 1, 4 fichas de valor 2, 2 fichas de valor 3).

### 3 Panel de Flota .....

Coloca el panel de forma que haya un barco orientado hacia la casilla central del tablero de Mercado.

### 7 Fichas de Mercancía

Mézclalas y déjalas bocabajo en dos montones iguales, de manera que se vea el tipo de mercancía, pero no la cantidad.



### 5 Cartas de Pedido

Déjalas bocabajo, formando un mazo.

### 1 Tablero de Mercado

### 6 Cartas de Pedido

Cada jugador roba 2 cartas de Pedido y las coloca en los barcos izquierdo y derecho de su panel de Flota.

*Nota: si ambas cartas son de la misma mercancía, roba 2 cartas nuevas hasta que tengas dos mercancías distintas.*

## 2 Piezas de Barco

Cada jugador toma un conjunto de piezas de Barco A-B-C-D y las coloca al azar en los huecos de su panel de Flota, con el lado de color claro bocarriba. En las primeras partidas, no tengas en cuenta los iconos de la esquina superior derecha de estas piezas.

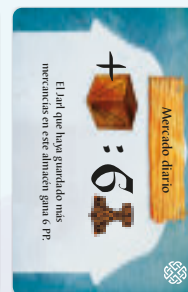
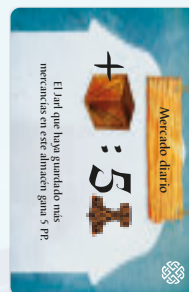


## 4 Cartas de Almacén

Coloca al azar 4 cartas de nivel 1



*Para simplificar el juego, se considera que los dos jugadores comparten los cuatro almacenes y que cada uno guarda sus fichas de Mercancía a un lado del almacén.*



## 8 Cartas de Pedido

Cada jugador roba 3 cartas y las deja en su mano de izquierda a derecha, manteniendo el orden en el que las haya robado.



*¡La posición de las cartas en la mano es un concepto esencial del juego! ¡No las cambies de posición! La carta de la izquierda siempre debe estar a la izquierda, la del centro, en el centro, y la de la derecha, a la derecha. ¡Presta mucha atención a esto!*

## 9 El jugador inicial empieza la partida con la carta de Jugador inicial y 2 monedas; el otro jugador empieza con 3 monedas.

Las tres monedas restantes se dejan junto al tablero para formar la reserva. Las dos fichas de Escudo solo se usan en el recuento de puntuación final.



## Objetivo del juego

En *Lofoten*, deberás cargar las mercancías del mercado en tus barcos vikingos para llevárselas a tu clan. Por cada tipo de mercancía habrá una condición de puntuación determinada para superar al Jarl rival. En última instancia, tu objetivo es ganar más PP (*puntos de poder*) que tu rival en el recuento de puntuación final para convertirte en el Jarl más poderoso del archipiélago.

## Secuencia de juego

El juego se divide en turnos de 3 fases consecutivas que se explican a continuación, identificadas por el siguiente código de colores:

① **Fase de Acción:** juega una carta de Pedido de tu mano

↻/➡ **Jugar una carta lateral:** realiza movimientos con tu flota

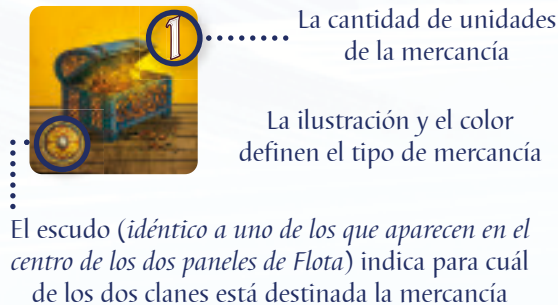
⌚ **Jugar la carta central:** coloca un pedido en tu barco atracado

❖ **Las 2 acciones automáticas:** carga o descarga un barco

② **Fase de Robo:** roba una carta de Pedido y elige en qué lado de tu mano la colocas

③ **Fase de Mantenimiento:** reabastece el mercado

## Elementos de las cartas de Pedido y las fichas de Mercancía



## 1 Fase de Acción: juega una carta de Pedido de tu mano

Para realizar una acción, debes **jugar una de las tres cartas de Pedido** de tu mano sin cambiar el orden de las otras dos.



La posición de la carta en tu mano determina el tipo de acción:

## ↔ Jugar una carta lateral: realiza movimientos con tu flota

Puedes **mover** tu flota de barcos con una condición: antes y después de cada movimiento, **tu flota siempre debe estar perfectamente alineada con una de las cinco casillas del mercado**. Las casillas están delimitadas por postes de madera y en cada una se puede colocar una ficha de Mercancía.

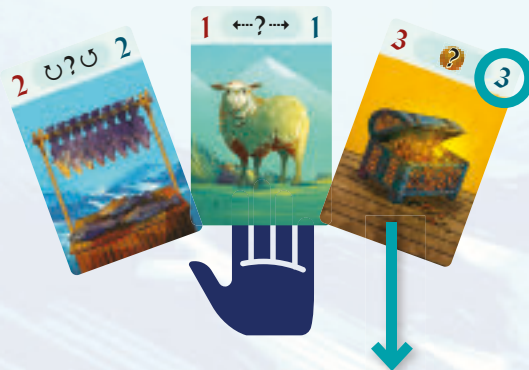


Así se determinan el número y el tipo de movimientos posibles:

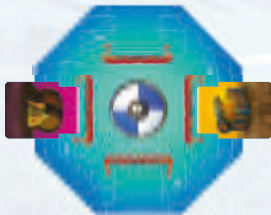
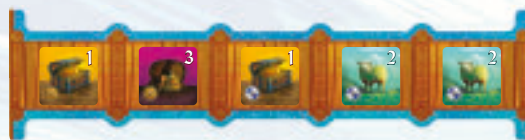
- El **valor de la carta** determina el número de movimientos. Por lo tanto, puedes realizar 1, 2 o 3 movimientos al jugar una carta de valor 1, 2 o 3, respectivamente. No es necesario gastar todos los movimientos posibles.
- Hay dos tipos de movimientos:
  - › **→ Movimiento horizontal** hasta la casilla de la derecha (*si juegas la carta de tu derecha*) o la casilla izquierda (*si juegas la carta de tu izquierda*).
  - › **↻ Rotación** de noventa grados en sentido horario (*si juegas la carta de tu derecha*) o antihorario (*si juegas la carta de tu izquierda*).
- Puedes gastar el valor de la carta en uno o en ambos tipos de movimiento, siempre que respetes la dirección (*determinada por la posición de la carta en tu mano*) y no realices más movimientos de los que indica su valor.

### Ejemplo:

La ilustración de la derecha es la mano de cartas de Laura. Decide jugar la carta de su derecha para realizar hasta 3 movimientos. Aunque sus movimientos respetan las reglas del juego, Laura aún se está familiarizando con el juego y está a punto de comprobar que su estrategia no es la más óptima...

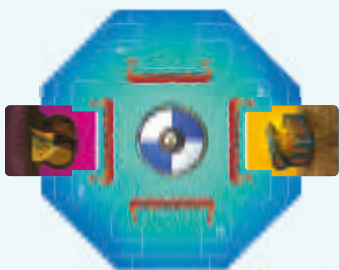
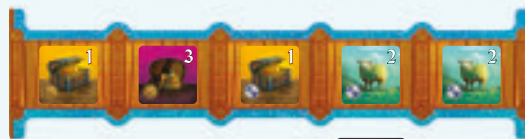


Para esta acción, solo se tiene en cuenta el valor de la carta. Puedes ignorar el tipo de mercancía y la acción a la que está asociada.

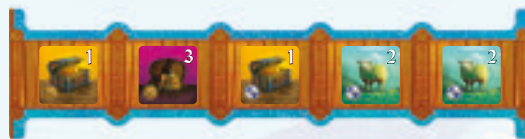


Para su primer movimiento, desplaza la flota una casilla hacia la derecha (porque ha jugado la carta de su derecha).





Para su segundo movimiento, rota la flota noventa grados a la derecha (porque ha jugado la carta de su derecha).



Podría terminar aquí, pero decide gastar su tercer movimiento en otra rotación.



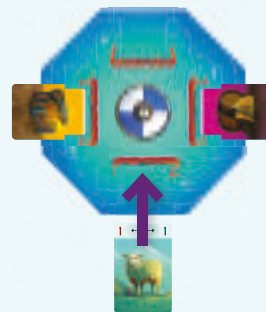
Cuando juegues una de tus cartas laterales, te recomendamos dejarla en el extremo correspondiente del tablero de Mercado, donde hay unos iconos que te recuerdan tus opciones de movimiento.



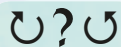
## 🕒 Jugar la carta central: coloca un pedido en tu barco atracado

Esta acción se compone de varios pasos:

1. Coloca la carta central de tu mano en el barco de tu panel orientado hacia ti. Si dicho barco ya tiene una carta, no puedes realizar la acción. La carta jugada se convierte en un pedido que deberás completar en el mercado.
2. Obtienes un efecto inmediato determinado por el tipo de mercancía de la carta. El icono del efecto aparece entre los dos valores de la carta.



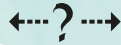
Roba una moneda de la reserva. Si la reserva está vacía, le robas la moneda a tu rival.



Rota tu flota noventa grados en la dirección que elijas.



Descarta una ficha de Mercancía del tablero de Mercado. La ficha se repondrá en la fase de Mantenimiento.



Mueve tu flota horizontalmente 1 casilla en cualquier dirección.

Este efecto se puede utilizar **una vez por cada ficha de Mercancía del mismo tipo que tengas guardada en el almacén**. Aunque no tengas ninguna ficha en el almacén, puedes utilizar el efecto una vez.

*Por ejemplo, si tienes 3 fichas de Cofre en el almacén, puedes robar hasta 3 monedas. Si tienes 0 fichas de Cofre en el almacén, aun así puedes realizar la acción una vez y robar 1 moneda.*



1. No es obligatorio resolver todos los efectos permitidos.
2. Los números de las esquinas superiores de la carta no se tienen en cuenta al jugar la carta central.

En cualquier momento de tu turno puedes gastar monedas de las siguientes formas:

- a. **1 moneda** para comprar 1 movimiento de flota adicional después de haber jugado una carta lateral (siempre en la misma dirección).
- b. **2 monedas** para descartar las 3 cartas de Pedido de tu mano y robar 3 cartas nuevas. Recuerda que las cartas deben permanecer en el mismo orden en el que las robas.
- c. **3 monedas** para jugar un turno adicional.



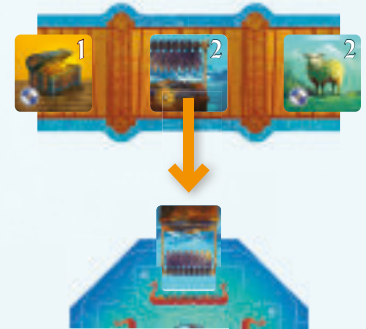
## ❖ Las 2 acciones automáticas: carga o descarga un barco

Estas acciones son obligatorias y se activan inmediatamente:

- Al principio de tu fase de Acción, en función de las acciones del rival.
- Después de jugar tu carta, durante la resolución de tus acciones.

Debes **cargar un barco inmediatamente** cuando se cumplan estas 3 condiciones:

- Tu barco está orientado directamente hacia una ficha de Mercancía del mercado. **Atención:** esta condición puede cumplirse entre dos pasos de movimiento de tu flota.
- Tu barco está ocupado por una carta de Pedido del mismo color que la ficha hacia la que está orientado.
- Tu barco todavía no está cargado con ninguna ficha de Mercancía.



**En cuanto estas 3 condiciones se cumplan, debes cargar el barco: coloca la ficha de Mercancía encima de la carta de Pedido, en el hueco cuadrado.**



*Los escudos de las fichas no tienen ningún efecto en este momento de la partida. Puedes (y debes) cargar mercancías destinadas al Jarl rival.*

Debes **descargar inmediatamente una ficha de Mercancía** en cuanto un barco cargado pase a ser el barco inferior del panel (*el que está orientado hacia ti*). Cuando esto ocurra, debes guardar la ficha de Mercancía en un almacén y descartar la carta de Pedido.

Al guardar la ficha, pueden darse dos posibilidades:

Ninguno de los almacenes contiene todavía ninguna ficha de Mercancía de este tipo (*ni tuya ni del rival*): elige un almacén vacío y coloca la ficha de Mercancía en tu lado.

Ya hay un almacén que contiene este tipo de mercancía (*tuya o del rival*). Debes colocar la ficha de Mercancía bocarriba en tu lado de dicho almacén.



*En esta situación, Noelia debe descargar su ficha de Pescado de valor 2 y guardarla en el primer almacén, puesto que su rival ya ha guardado una ficha de Pescado en él.*

## 2 Fase de Robo: roba una carta de Pedido y elige en qué lado de tu mano la colocas

Roba 1 carta del mazo de cartas de Pedido y colócala a la izquierda o a la derecha de tu mano, sin cambiar el orden de las otras dos cartas.

**Importante:** *no puedes colocar la carta robada en la posición central de tu mano.*

## 3 Fase de Mantenimiento: reabastece el mercado

Por cada casilla vacía del mercado, elige la primera ficha de Mercancía de uno de los dos montones y colócala en la casilla vacía que prefieras. Antes de tomar esta decisión, puedes darle la vuelta a la ficha para saber qué cantidad de mercancía proporciona. El proceso se repite hasta que todas las casillas del tablero de Mercado vuelvan a estar ocupadas.

**Nota:** *si en algún momento hay 4 fichas con el mismo tipo de mercancía en el tablero de Mercado, el jugador activo descarta las 2 fichas centrales y las repone una por una, siguiendo el proceso anterior.*

## Final de la partida

Cuando ya no queden suficientes fichas de Mercancía para reabastecer por completo el tablero de Mercado, la partida continúa hasta que los dos jugadores hayan jugado el mismo número de turnos (*aunque el mercado ya no esté completo*). La carta de Jugador inicial sirve para recordar quién empezó la partida; su rival jugará el último turno.

A continuación, cada jugador puede descargar la ficha de Mercancía de un único barco de su flota (*la posición es indiferente; no tiene por qué ser el barco orientado hacia ti*) y guardar la ficha en el almacén correspondiente. Ya podéis pasar al recuento de puntuación final.

## Puntuación final

Dadle la vuelta al tablero de Mercado para utilizar el medidor de puntuación que hay al otro lado, usando las 2 fichas de Escudo como contadores. Los 4 almacenes puntúan por separado. En cada almacén, cada jugador suma el valor de las fichas guardadas en su lado. El jugador que obtenga un valor más alto gana los PP indicados en la carta de Almacén. En caso de empate, ningún jugador gana los PP de ese almacén. Después de haber puntuado los 4 almacenes, quien haya obtenido más PP gana la partida.

 ¡Ya podéis dejar de leer y jugar vuestra primera partida! 

## Juego completo

Cuando regresaban de sus largas expediciones, los vikingos no solo traían riquezas, sino también nuevas técnicas de pesca, caza y tonelería. ¡Aumenta el valor de tus mercancías para superar a los demás clanes!

Estos 3 módulos pueden jugarse de manera independiente o combinarse libremente.

### Módulo 1: Nuevas cartas de Almacén

#### Preparación

Puedes sustituir tantas cartas de Almacén de nivel 1 como quieras por otras tantas cartas de Almacén de nivel 2. Cuantas más sustituyas, mayor será la dificultad.

#### Final de la partida

Cada carta de Almacén de nivel 2 explica su puntuación. La puntuación de las cartas de Almacén de nivel 1 no cambia.



### Módulo 2: Alianzas con otros Jarls

#### Preparación

Coloca 2 cartas de Jarl junto a la zona de juego.

Coloca una carta de Requisitos del Jarl encima de cada carta de Jarl, con un lado aleatorio bocarriba.

#### Secuencia de juego

Puedes aliarte con otro clan del archipiélago si cumples los requisitos de su Jarl. Al final de tu turno, puedes quedarte con una de las cartas de Jarl si cumples la condición de su carta de Requisitos del Jarl. No es obligatorio que te lleves la carta en cuanto cumplas su requisito; puedes esperar y hacerlo al final de un turno posterior, siempre que sigas cumpliendo el requisito.

**Atención:** un mismo jugador no puede quedarse con los dos Jarls. Si ya te has quedado con uno, el segundo solo puede quedárselo tu rival, siempre que consiga cumplir sus requisitos.

Cada carta de Jarl otorga habilidades inmediatas o PP adicionales al final de la partida.

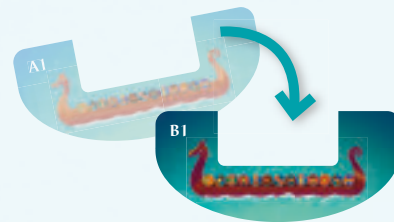




## Módulo 3: Barcos mejorados

### Secuencia de juego

Al final de tu turno, puedes mejorar uno de los barcos de tu flota dándole la vuelta (*dejándolo con el lado oscuro bocarriba*). Para pagar la mejora, debes darle la vuelta a una de tus fichas guardadas en los almacenes. Darle la vuelta a una ficha de Mercancía tiene dos consecuencias:



1. En el recuento de puntuación, esa ficha solo contará como una unidad de ese tipo de Mercancía (*valor 1*).
2. La ficha ya no muestra un escudo y por lo tanto pierde su potencia militar (*que se utiliza al puntuar ciertos almacenes*).

Cuando hayas pagado la mejora, dale la vuelta a uno de tus barcos para dejarlo con el lado mejorado (*oscuro*) bocarriba.

Cada barco tiene una habilidad propia:

- A. Ganas 3 PP al final de la partida.
- B. Este barco puede cargar un total de 4 unidades de mercancía a la vez (*puede cargar varias fichas que sumen un valor máximo de 4*).
- C. Si este barco tiene una carta de Pedido, puedes cargar en él cualquier tipo de mercancía, independientemente del que aparece en su carta de Pedido.
- D. Al colocar una carta de Pedido en este barco, puedes utilizar su efecto inmediato hasta 4 veces, independientemente del número de fichas de Mercancía del mismo tipo que tengas guardadas en el almacén.

### Final de la partida

Ganas 1/3/6/10 PP si has mejorado 1/2/3/4 barcos.

**Autor:** Sébastien Dujardin

**Ilustraciones y diseño gráfico:** Weberson Santiago y Luis Francisco

**Desarrollo y redacción del reglamento:** Pearl Games

**Traducción al inglés:** Nathan Morse

**Traducción al español:** Carlos Loscertales

**Revisión:** Laura Castro Trullén

### Agradecimientos

El autor da las gracias a todas las personas que le han ayudado a sacar adelante este proyecto.

