

YAK

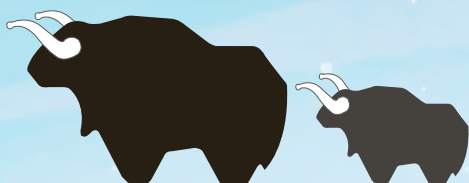
En las remotas cumbres del Himalaya, los yaks son el sustento de la población.

Gracias a ellos, los mercaderes ambulantes pueden viajar por la región y proveer a los pueblos con productos de primera necesidad. Pero a veces la densa niebla cubre las montañas, dificultando el paso de los mercaderes y sus yaks. Para ayudar a los mercaderes a guiar a sus yaks por estas tierras altas, el anciano mayor de la aldea te ha encomendado la tarea de construir una torre de piedra.

Los jugadores tendréis que prestar atención a los mercaderes y al posible ascenso de la niebla que amenaza vuestros planes de construcción.

CONTENIDO

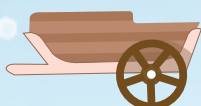
4 Yaks



1 Cría de Yak

4 Remolques

(*consulta el diagrama de ensamblaje)



8 Carteles

(2 de cada tipo)



* Diagrama de ensamblaje de las carreteras



Coloca las astas en todos los Yaks e instala en cada remolque 2 ruedas y un par de carteles: carteles de restricción de Carne, carteles de restricción de Pan, carteles de restricción de Leche y carteles de restricción de "2 variedades máximo"

A continuación, engancha cada remolque a un Yak para formar las 4 carreteras.

1 Tablero de juego



4 Tableros de jugador

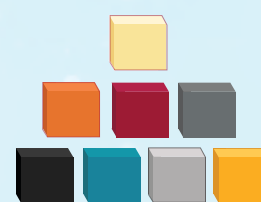


1 Bolsa de cantera



64 Piedras de colores

(8 Piedras por color)



45 Fichas de Alimento

(15 de Leche + 15 de Carne + 15 de Pan)



8 Piedras de cristal



1 Montaña



1 indicador de Niebla



5 Fichas de Niebla



1 Estupa



1 Marcador de puntuación

	Carne	Leche	Pan	Yak	Yurta	Torre de piedra	Niebla	Acción	Bonificación	Carreteras
Carne	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0
Leche	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0
Pan	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0
Yak	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0
Yurta	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0
Torre de piedra	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0
Niebla	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0
Acción	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0
Bonificación	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0
Carreteras	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1
Σ	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1

12 Cartas de acción

(divididas en 4 colores)



8 Cartas de Bonificación

(Solo para variante de juego)



PREPARACIÓN

1. Coloca el Tablero de juego en el centro de la mesa.
2. Cada jugador toma un **Tablero de jugador** y un conjunto de 3 **cartas de Acción** (diferentes) del mismo color. A continuación, cada jugador coloca estas fichas de Alimento en su **Yurta**: 1x Carne 🍖, 1x Leche 🥛 y 1x Pan 🍞.
3. Coloca los Tableros de jugador alrededor del Tablero de juego. Según el número de jugadores tendrán una distribución distinta (*consulta las imágenes de la derecha*). A continuación, coloca una **carreta** frente a cada jugador en la carretera del Tablero de juego con los Yaks orientados en sentido horario (*consulta las imágenes de la derecha*). Usarás 4 carretas en partidas de 4 jugadores y 3 carretas en partidas de 2 y 3 jugadores.

Nota: Para la preparación de partidas de 2 y 3 jugadores, consulta la sección de la derecha.

Coloca 3 fichas de Alimento de **cada tipo** (9 fichas en total) en la parte trasera de la carreta.



En la parte trasera del resto de carretas, coloca 3 fichas de Alimento de **cada tipo que no esté restringido en esa carreta** (6 fichas en total por carreta). (*Nada de Pan en la carreta 🍞, nada de Carne en la carreta 🍖 y nada de Leche en la carreta 🥛*).

4. Coloca 2 fichas de Alimento de cada tipo en el centro del Tablero de juego. Esta zona es el **Mercado**.
5. Llena la **Bolsa de cantera** con las **Piedras de colores** y las **Piedras de cristal** (72 Piedras en total). Deja a un lado las 5 **fichas de Niebla**.

Nota: En partidas de 2 o 3 jugadores, elige un color de Piedra al azar (exceptuando las Piedras de cristal) y **retira** todas las Piedras de ese color (8 en total) de la Bolsa de cantera. **Retira también** 1 Piedra de cada color restante y 1 de cristal. Devuelve todas las Piedras retiradas a la caja del juego junto con el resto de los componentes que no se hayan utilizado (cartas de Acción, Tableros de jugador y fichas de Alimento).

Roba 3 Piedras de la bolsa por cada carreta en juego y colócalas en la parte delantera de cada carreta.

6. Añade las 5 fichas de Niebla a la Bolsa de cantera y colócala al alcance de todos los jugadores.
7. Coloca la **Montaña** junto al Tablero de juego con el **indicador de Niebla** ☁ ocupando la casilla más a la derecha del **marcador de Montaña**.
8. Ensambla la **Estupa** 🗿 y colócala en el Tablero de juego.
9. Coloca la **Cría de yak** 🐏 frente a la persona que sea tan peluda como un yak. Será quien empiece la primera ronda. ¡Que comience el juego!

OBJETIVO DEL JUEGO

Construir la Torre de piedra de mayor puntuación.

RESUMEN DEL JUEGO

Las rondas se conocen como «días» y cada una consiste en 3 franjas horarias: **Amanecer, Mediodía y Atardecer**.

Cada día, un mercader (representado por una carreta) pasará junto a la Yurta de cada jugador. Durante el Mediodía, los jugadores se turnan en realizar 1 acción cada uno que les ayude a construir su Torre de piedra (*consulta el apartado de la derecha*).

Al final del día, cuando todos los jugadores han completado su acción, **cada carreta se desplaza en el sentido de marcha de los Yaks** hasta llegar a la Yurta del siguiente jugador. El juego continúa hasta que una de las Torres de piedra alcance una altura suficiente para desencadenar el final de la partida.

Carreta: Las carretas no pertenecen específicamente a ningún jugador. Sin embargo, a lo largo de este reglamento nos referiremos a la carreta que se encuentre **frente a un jugador** como «su carreta».

Piedra: Se refiere tanto a las Piedras de colores como a las Piedras de cristal.

Preparación para 4 jugadores



Preparación para 3 jugadores



Para **partidas de 3 jugadores**, devuelve la carreta 🍞/🥛/🍖 a la caja y coloca el resto en el Tablero de juego (1 frente a cada jugador) con los Yaks orientados en sentido horario.

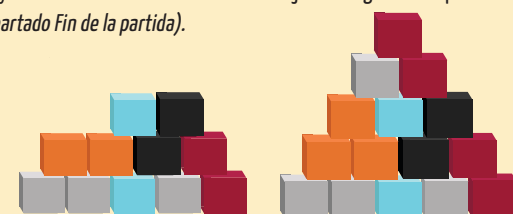
Para **partidas de 2 jugadores**, devuelve la carreta 🍞/🥛/🍖 a la caja y coloca una carreta en el Tablero de juego frente a cada jugador. Coloca la tercera carreta en la carretera, entre las otras dos, a la altura de la intersección que hay entre la carretera y el camino que va al Mercado. Todos los Yaks deben estar orientados en sentido horario.

Preparación para 2 jugadores



Torre de piedra:

La Torre consta de diferentes niveles de altura. El nivel más bajo lo forman siempre 5 Piedras. Cada siguiente nivel se compone de 1 Piedra menos que el anterior hasta llegar al nivel de 1 sola Piedra. A partir de ese nivel se puede seguir construyendo niveles de 1 sola Piedra con el objetivo de ganar más puntos (*consulta el apartado Fin de la partida*).



¿CÓMO SE JUEGA?


Cada día se divide en 3 franjas horarias:

1. AMANECER

1. AMANECER

Al principio del día, todos los jugadores eligen en secreto 1 de sus 3 cartas de Acción (Construir - Reabastecer - Mercado) y la colocan bocabajo delante de ellos.

2. MEDIODÍA


Quien tenga la Cría de yak  revelará su carta en primer lugar y realizará la acción. El resto le seguirán en sentido horario. Las 3 posibles cartas de Acción son:

Construir

El jugador activo comercia con su carreta intercambiando fichas de Alimento por Piedras. Sin embargo, debe comerciar usando las fichas de Alimento que cumplan con la **restricción de transporte de esa carreta** (consulta el apartado *Restricciones de transporte*).

Después de pagar la cantidad correcta de fichas de Alimento (consulta la *Tabla de precios*), el jugador activo toma la cantidad correspondiente de Piedras de su carreta y las coloca en su Torre de piedra, una a una.

Importante: El límite de fichas de Alimento que puede transportar una carreta es de 9. Todas las fichas de Alimento pagadas que excedan ese límite se colocan en el Mercado.

La primera Piedra adquirida puede colocarse en cualquier parte del nivel más bajo de la Torre. Las siguientes Piedras deben colocarse siempre junto a otra Piedra que ya esté colocada o encima de dos Piedras de un nivel inferior. Crea **grupos** de Piedras conectando Piedras del mismo color. Los grupos otorgan puntos  al final de la partida. Una vez colocada en la Torre, una Piedra **no puede volver a moverse**.

Rellenar la carreta (si procede)

Si al final del turno del jugador activo no quedan Piedras en su carreta, deberá rellenarla. Robará 3 Piedras de la Bolsa de cantera a la vez y las colocará en la parte delantera de su carreta.

Piedras de cristal

Las Piedras de cristal son Piedras que pueden considerarse de cualquier color. El jugador activo puede intercambiar fichas de Alimento por ellas como de costumbre. Sin embargo, debe gastar **1 ficha de Alimento adicional por cada Piedra de cristal** que adquiera.

Esas fichas de Alimento adicionales deben cumplir con la restricción de transporte de esa carreta.

Al final de la partida, los jugadores deben asignar **un color diferente a cada Piedra de cristal** de su Torre que esté conectada a **un grupo** de Piedras (consulta el apartado *Recuento final de puntos*).

Reabastecer

El jugador activo toma todas las fichas de Alimento de **un mismo tipo** (de su elección) de su carreta, y las coloca en la Yurta de su Tablero de jugador.

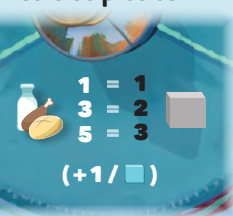
Importante: el límite de fichas de Alimento de una Yurta es de 8. Todas las fichas de Alimento que superan ese límite permanecen en la carreta.

A continuación, saca **1 Piedra** de la Bolsa de cantera y la coloca en su carreta. Si la carreta ya tiene 4 Piedras, ignora este paso.

Importante: el límite de Piedras de una carreta es de 4.

2. MEDIODÍA

Tabla de precios:



Restricciones de transporte:



Los jugadores no pueden intercambiar Pan por Piedras.



Los jugadores no pueden intercambiar Leche por Piedras.



Los jugadores no pueden intercambiar Carne por Piedras.



Los jugadores solo pueden intercambiar hasta 2 de las 3 variedades de fichas de Alimentos por Piedras.

Ejemplo 1:

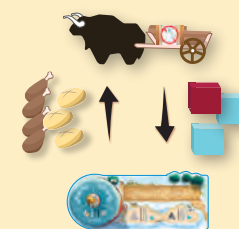
Isabel tiene 6 fichas de Alimento (3 de Leche, 2 de Pan y 1 de Carne). Su carreta no acepta Pan, así que no puede intercambiar su Pan por ninguna de las Piedras de esa carreta. Podría intercambiar 1 ficha de Alimento que no sea Pan por 1 Piedra, pero finalmente decide intercambiar 3 fichas de Alimento por 2 Piedras.

A continuación, Isabel coloca todas las Piedras adquiridas en su Tablero de jugador para construir su Torre de piedra.



Ejemplo 2:

Vera quiere 1 Piedra roja y 2 Piedras de cristal. Debe pagar un total de 7 fichas de Alimento (5 fichas de Alimento por las 3 Piedras + 2 fichas de Alimento adicionales por las 2 Piedras de cristal). Siempre debe cumplir con la restricción de transporte de su carreta.



Mercado

El jugador activo toma hasta 2 fichas de Alimento (en cualquier combinación de su elección) del Mercado y las coloca en la Yurta de su Tablero de jugador.

Si el Mercado está vacío o si el jugador activo ya tiene 8 fichas de Alimento, no podrá tomar fichas de Alimento durante ese turno.

A continuación, saca **3 Piedras** a la vez de la bolsa de Cantera y elige 1. La Piedra elegida se coloca en **cualquier** carreta y las 2 Piedras restantes se devuelven a la Bolsa de cantera.

Si todas las carretas están llenas de Piedras, ignora este paso.

EVENTO ESPECIAL: EL ASCENSO DE LA NIEBLA

Siempre que un jugador robe 1 o más fichas de Niebla de la Bolsa de cantera, sigue los pasos de «El ascenso de la niebla».

Nota: Las fichas de Niebla no se colocan en las carretas ni en las Torres de piedra.

1. Los jugadores cambian la orientación de todas las carretas de modo que todos los Yaks queden orientados en el sentido contrario. Independientemente del número de fichas de Niebla que se hayan robado en ese momento, los jugadores solo cambian la orientación una vez.
2. El jugador activo **aparta** las fichas de Niebla robadas y roba 1 Piedra por cada una de ellas para reemplazarlas. Si al hacerlo vuelve a robar 1 o más fichas de Niebla, repite los pasos **1** y **2** hasta que se hayan robado tantas Piedras como requiera la acción (*Rellenar un carro vacío, Reabastecer o Mercado*).
3. Al final del turno del jugador activo, las fichas de Niebla que se habían apartado se colocan en el marcador de Montaña. Si el marcador está lleno, consulta el apartado a continuación.

Importante: La niebla puede subir más de una vez durante un mismo día. Repite los pasos de «El ascenso de la niebla» cada vez que un jugador robe 1 o más fichas de Niebla durante su turno.

El marcador de Montaña se llena por primera vez:

Si el jugador activo coloca una tercera ficha de Niebla en el marcador de Montaña, **retira el indicador de Niebla** y revela una nueva casilla. Las 3 fichas de Niebla que están en el marcador de Montaña y cualquier otra ficha de Niebla que quedara apartada **se devuelven** a la Bolsa de cantera. El marcador de Montaña tendrá ahora 4 casillas.

El marcador de Montaña se llena por segunda vez:

Cuando el jugador activo coloque la cuarta ficha de Niebla en el marcador de Montaña, las fichas **permanecerán** en el marcador de Montaña. A partir de ese momento, siempre habrá 1 única ficha de Niebla en la Bolsa de cantera. Cada vez que esta última ficha de Niebla se robe de la Bolsa de cantera, se aplican los pasos **1** y **2** y la ficha de Niebla se devuelve a la Bolsa de cantera al final del turno del jugador activo.

Importante: Cuando un jugador tenga que robar Piedras de la bolsa de Cantera pero no queden suficientes, sacará tantas como pueda. Consecuentemente, esto dará lugar al último «Ascenso de la niebla». Cuando ocurra, devuelve la Bolsa de cantera y la última ficha de Niebla a la caja del juego. No se usarán durante el resto de la partida.

Ejemplo 3:

En su turno, Alberto revela su carta de Acción, que resulta ser de Mercado. Alberto toma 2 fichas de Alimento del Mercado y roba 1 Piedra roja y 2 fichas de Niebla. ¡La niebla sube!

1. Todos los jugadores cambian la orientación de su carreta una vez.
2. Alberto aparta las fichas de Niebla y roba 2 Piedras de reemplazo porque aún no ha robado las 3 Piedras que le corresponden. Al robar, saca 1 Piedra roja y otra ficha de Niebla. La niebla sube otra vez. Alberto repite los pasos **1** y **2** de «El ascenso de la niebla» y roba 1 Piedra de reemplazo que resulta ser amarilla. Él coloca la Piedra amarilla en la carreta de Vera y devuelve las 2 Piedras rojas a la Bolsa de cantera.
3. Al final de su turno, Alberto coloca las 3 fichas de Niebla que había apartado en el marcador de Montaña (*consulta el apartado El marcador de Montaña se llena por primera vez*).

Ejemplo 4:

Ya hay 2 fichas de Niebla en el marcador de Montaña. Durante su turno, Vera ha apartado 2 fichas de Niebla. El **marcador de Montaña se llena por primera vez** cuando ella coloca 1 de las fichas de Niebla al final de su turno. Por lo tanto, Vera retira el indicador de Niebla del marcador de Montaña. También toma todas las fichas de Niebla del marcador de Montaña y la ficha restante que tenía apartada y las devuelve todas a la Bolsa de cantera.

Ejemplo 4 (continuación):

Más tarde, durante esa partida, Beatriz coloca la cuarta ficha de Niebla en el marcador de Montaña. Por lo tanto, **el marcador se llena por segunda vez**. Al final de su turno, Beatriz dejará las 4 fichas de Niebla en el marcador.

3. ATARDECER

Cuando todos los jugadores han completado su turno, el día llega a su fin.

- Todo el mundo **recupera** la **carta de Acción** que jugó.
- La **Cría de yak** pasa al siguiente jugador **en el sentido horario**.
- Los jugadores **avanzan su carreta** en la carretera en el sentido en el que estén orientados los Yaks hasta situarla frente al siguiente jugador.
- Comienza un nuevo día.

Nota: en una partida a 2 jugadores, todas las carretas avanzan como de costumbre, en el sentido en el que estén orientados los Yaks. Sin embargo, una de ellas se parará en la intersección que hay entre la carretera y el camino que conduce al Mercado. Las otras 2 carretas se pararán cada una frente a un jugador.

FIN DE LA PARTIDA



El final de la partida se desencadena al final del día en el que al menos 1 jugador haya **terminado el cuarto nivel de altura** de su Torre de piedra (la Torre tendrá al menos 14 Piedras). El primer jugador en completar su cuarto nivel también gana la **Estupa*** (*consulta el apartado Recuento final de puntos*). Los jugadores jugarán un último día y luego procederán al Recuento final de puntos.

* Las Estupas son estructuras que a menudo se encuentran en el Himalaya junto a senderos, cerca de lugares espirituales o en puntos altos de las montañas.

Ejemplo 5:

La Torre de Vera tiene 13 Piedras al comienzo de su turno. Juega la carta de Acción de Construir y añade 2 Piedras a su Torre, que pasa a tener 15 Piedras. Vera no solo ha desencadenado el final de la partida, sino que también ha sido la primera jugadora en colocar la 14.^a Piedra en su Torre y, por lo tanto, gana la Estupa. En su último turno, Vera vuelve a jugar la carta de Acción de Construir y añade 3 Piedras a su Torre, que pasa a tener 18 Piedras.


RECUENTO FINAL DE PUNTOS


Al final del último día, los jugadores suman todos los  de su Torre de piedra: gana quien tenga más . En caso de empate, gana quien tenga menos Piedras en su Torre de entre los empatados. Si el empate persiste, se comparte la victoria.

Los  se anotan en 3 categorías: **Tamaño del grupo**, **Número de grupos** y **Puntos extra**.

El valor de cada grupo viene indicado en los Tableros de jugador y en el marcador de Puntuación.

Nota: Un **grupo** está compuesto por un conjunto de al menos 2 Piedras de colores que estén conectadas y sean del mismo color. También se puede crear un grupo colocando una Piedra de cristal (*consulta el apartado Puntuar con Piedras de cristal*).

Tamaño del grupo ():


Los jugadores consiguen  en función de la cantidad de Piedras que formen cada grupo en su Torre.

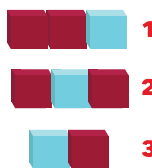
Número de grupos ():

Los jugadores consiguen  en función de la cantidad de grupos distintos de Piedras que formen su Torre.






Los jugadores pueden tener más de 1 grupo del mismo color siempre y cuando no estén conectados.

Puntuar con Piedras de cristal:










Cada jugador debe asignar un **color diferente** a cada una de sus **Piedras de cristal**. Esto aumentará el tamaño de un **grupo** existente al que esté conectada la Piedra de cristal (**1**), o creará un grupo nuevo de mayor tamaño conectando **al menos 2 Piedras del mismo color** que estaban separadas (**2**). De lo contrario, las Piedras de cristal valen 1  cada una (**3**).



Puntos extra:

- Piedras desemparejadas: las Piedras desemparejadas (no forman un grupo), valen 1  cada una (ya sean de colores o de cristal).
- La Estupa: el jugador que consiga la  gana 3  extra.
- Fichas de Alimento: quien más fichas de Alimento tenga al final de la partida gana 2 . En caso de empate, todos los jugadores empatados ganan 2 .

Ejemplo de puntuación:

- **Tamaño del grupo:**
Isabel tiene 3 **grupos** de 2 Piedras y cada uno vale 3  (2 Piedras rojas, 2 Piedras negras y otras 2 Piedras rojas). Tiene 1 **grupo** de 3 Piedras que vale 6  (2 Piedras naranjas + 1 Piedra de cristal). También tiene 1 **grupo** de 4 Piedras que vale 9  (3 Piedras grises + 1 Piedra de cristal).
- **Número de grupos:**
Tiene un total de 5 grupos que le otorgan otros 12 .
- **Puntos extra:**
Isabel gana 2  por las Piedras desemparejadas de color negro y amarillo.
También gana 2  por tener la mayor cantidad de fichas de Alimento.
Puesto que ha sido Vera quien ha terminado primero el cuarto nivel de su Torre de piedra, Isabel no consigue los 3  extra de la .
- ¡Son un total de 40 !

2 	3 	x	3	=	9
3 	6 	x	1	=	6
4 	9 	x	1	=	9
5 	12 	x		=	
6 	16 	x		=	
7+ 	21 	x		=	
<hr/>					
3 	4 	=			
4 	8 	=			
5 	12 	=			12
6 	16 	=			
7+ 	20 	=			
<hr/>					
1 	1 	x	2	=	2
	2 	=			2
	3 	=			
		=			
<hr/>					
Σ					40



VARIANTE DE JUEGO PARA MAESTROS CONSTRUCTORES

A medida que los jugadores se sientan cómodos con el juego, puedes añadir las cartas de Bonificación.

PREPARACIÓN


Después de preparar la partida, baraja las 8 cartas de Bonificación y roba 3.

Coloca cada una de ellas en las tres Yurtas del Tablero de juego y devuelve el resto a la caja.






Nota: en partidas de 2 o 3 jugadores, retira las cartas de Bonificación del mismo color que las Piedras que retiraste por completo en el paso 5.


RECUENTO FINAL DE PUNTOS


Los jugadores que cumplan con las cartas de Bonificación, adquiriendo Piedras de colores específicos y/o colocándolas en su Torre en posiciones determinadas, ganarán puntos de Bonificación. Los jugadores también pueden perder  si no cumplen con las cartas que indican adquirir Piedras de colores específicos.


Añade o retira los  en el Recuento final de puntos. Los jugadores pueden jugar con 1, 2 o 3 cartas de Bonificación según prefieran.



El jugador con más Piedras de ese color ganará tantos  como muestra la recompensa más alta. El segundo jugador con más Piedras de ese color ganará tantos  como muestra la recompensa más baja. En caso de empate por la 1.ª posición, los jugadores empatados reciben la recompensa más baja. En caso de empate por la 2.ª posición, los jugadores empatados no reciben .

Las Piedras de ese color que coincidan con la posición mostrada en la carta valen 1  cada una.

Si un jugador termina la partida sin Piedras del color mostrado en la carta, perderá tantos  como muestra la carta.

Las Piedras de ese color que coincidan con la posición mostrada en la carta valen 2  cada una.

Importante: solo las Piedras de colores se tienen en cuenta para los Puntos de bonificación, mientras que las Piedras de cristal no.

CRÉDITOS

Diseño del juego: Michael Luu

Productor: Sophie Gravel

Ilustraciones: Chris Quilliams

Traductor: Cristóbal Morales Capita

Desarrollo:

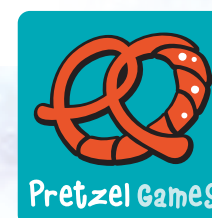
Diseño gráfico:

Modelado 3D:

Pierre-Olivier Gravel, Martin Bouchard

Maryse Hébert-Lemire, Tarek Saoudi, Nina Allen

Tarek Saoudi



Todos los derechos reservados
©2022 Plan B Games GmbH
Am Römerkastell 10
70376 Stuttgart, Alemania
info@planbgames.com
www.planbgames.com

No se puede reproducir ninguna parte de este producto sin un permiso específico.
Conserve esta información para futuras referencias. Fabricado en China.



YAK

REGLAMENTO