PEER SYLVESTER

POLYNESIA

REGLAMENTO

INTRODUCCIÓN

Desde un punto de vista puramente mecánico, *Polynesia* es un juego bastante abstracto. Sin embargo, eso no significa que haya elegido el tema al azar. Hace unos 30.000 años la gente empezó a migrar hacia el este y a establecerse en las islas del Pacífico. Fue una hazaña notable ya que no usaron ningún mapa o brújula para hacerlo. Pero aquellos marineros eran muy observadores y navegaban fijándose en el color del agua, la dirección de las olas, la dirección dominante del viento, los tipos de peces y sus migraciones, etc. Toda esta información se transmitió entre familias y tribus, y contribuyó a la conquista del Pacífico.

Yo solía navegar y siempre me fascinó este increíble logro. Me he tomado la libertad de añadir el volcán solo para los fines propios del juego. Los antiguos polinesios fueron impulsados por la curiosidad y la búsqueda de nuevas tierras, no por una amenaza concreta. Este juego es mi pequeño homenaje a esos valientes marineros.

Peer Sylvester

Los temblores de tierra, las nubes sobre el cráter y el creciente olor a azufre anuncian que es hora de escapar. Dirige tu tribu a través de las aguas del Pacífico en busca de un nuevo hogar, a salvo de la inminente erupción del volcán.

En *Polynesia* deberás explorar rutas marítimas que conduzcan a nuevas islas, conseguir recursos en esas islas que ofrecer a otras tribus a cambio de sus conocimientos y continuar navegando en busca de un lugar seguro. Todo ello con el objetivo de salvar a tantos miembros de tu tribu como sea posible, conduciéndolos a nuevas tierras donde puedan prosperar. Aquel jugador que tenga más éxito en esta difícil misión será nombrado Jefe Supremo de todas las tribus de la Polinesia.

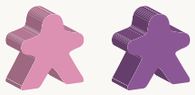
COMPONENTES

1 mapa a doble cara

4 tableros personales

1x 3x 6x

10 piedras de lava



13x 13x

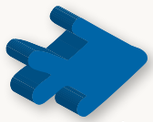
13x 13x

52 miembros de la tribu

15x 15x

15x 15x

60 barcos



30 pescados

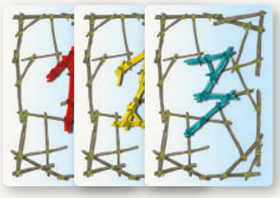
30 conchas

1 ficha de Jugador Inicial

8 fichas de Recurso

14 fichas de Isla

10 fichas de Punto



18 cartas de Marea

4 ayudas de juego

1 Indicador de Fase

1 bolsa de tela

1 reglamento

PREPARACIÓN

1. Coloca el mapa en la mesa por la cara que corresponda al número de jugadores que van a participar en la partida: 👥 = 4 jugadores y 👤 / 👥 = 2/3 jugadores.

2. Cada jugador elige un color y coge el tablero personal, los barcos y los miembros de la tribu de ese color. Los barcos se colocan en el área de mar del tablero personal y los miembros de la tribu se colocan como sigue:

   · 8 en los huecos numerados del 2 al 7 del tablero personal.
   · 5 en la isla principal (volcán) del mapa.

   Devuelve los tableros personales, barcos y miembros de la tribu no usados a la caja del juego.

3. Cada jugador coge 3 pescados y 3 conchas. A continuación, forma una reserva general con los pescados y conchas restantes, así como con las fichas de Recurso. Estas fichas equivalen a 5 recursos del tipo indicado y se usarán en caso de que las reservas correspondientes se agoten. ***Nota:*** *Los recursos no están limitados a los elementos disponibles, de modo que si faltase alguno se podrá usar cualquier otro componente.*

4. Mezcla y coloca boca abajo todas las fichas de Isla en el mapa:
   · 1 ficha verde en cada isla dentro de un archipiélago (son 8 islas en total). Un archipiélago está constituido por una pareja de islas delimitada con trazo oscuro.
   · 1 ficha naranja en cada isla con el símbolo 🌑 o 🌑🌑 (son 6 islas en total).

   A continuación, voltea todas las fichas colocadas y retira del juego las que tengan un aspa de color rojo ❌. En partidas de menos de 4 jugadores, retira también del juego la ficha de máscara con el número 4.

5. Coloca todas las piedras de lava dentro de la bolsa de tela.

6. Separa las cartas de Marea por tipo (1, 2 y 3), baraja cada mazo por separado, roba una carta de cada mazo y coloca esas 3 cartas junto al mapa. Devuelve las cartas restantes a la caja del juego. ***Nota:*** *En partidas de 2 jugadores, retira previamente del juego las cartas de Marea 3.1 y 3.2 (ver Cartas de Marea).*

7. Forma una reserva con las fichas de Punto si alguna de las cartas de Marea lo requiere. En caso contrario, deja estas fichas en la caja del juego.

8. Coloca el Indicador de Fase sobre el espacio 3 del Marcador de Fase.

9. Elige al azar el jugador inicial y dale la ficha de Jugador Inicial.

Resumen y objetivo

En *Polynesia* los jugadores deberán salvar a los miembros de su tribu de los peligros del volcán, llevándolos a las islas que les proporcionen más seguridad y puntos a la vez que intentan cumplir los objetivos que fijan ciertas cartas de Marea. Para ello deberán conseguir recursos en forma de pescados y conchas que les permitan explorar nuevas rutas marítimas, usar las rutas de otros jugadores y navegar de unas islas a otras.

Jugando

Polynesia se desarrolla en un número variable de rondas. En cada ronda se juegan en orden las siguientes 2 fases:

1. Fase de Acciones
2. Fase de Mantenimiento

Los jugadores jugarán sus turnos durante la Fase de Acciones.

Fase de Acciones

La Fase de Acciones comprende los 3 primeros espacios del Marcador de Fase: 3, 2 o 1. Comenzando por el jugador inicial, y siguiendo en sentido horario, cada jugador debe realizar una acción. Una vez que todos los jugadores hayan realizado su acción, el jugador inicial moverá el Indicador de Fase un espacio hacia la derecha en el Marcador de Fase. Esto se repetirá 3 veces hasta que el Indicador de Fase llegue al espacio del volcán (), finalizando así la Fase de Acciones y dando comienzo la Fase de Mantenimiento.

En tu turno debes realizar **una** de las siguientes 4 acciones:

Explorar

Explorar consiste en colocar uno de los barcos de tu tablero personal en una ruta marítima. Las rutas marítimas se muestran en el mapa mediante líneas blancas discontinuas que siempre unen 2 islas. Puedes explorar cualquier ruta del mapa sin ninguna restricción, siempre que puedas pagar su coste. Asimismo, no es necesario tener miembros de tu tribu en ninguna de las 2 islas conectadas por la ruta.

Nota: *Las 3 rutas de color naranja que conectan la isla principal con las 3 islas más cercanas (señaladas con trazo naranja) se consideran ya exploradas. No se coloca ningún barco en ellas y todos los jugadores las pueden usar libremente (se consideran neutras).*

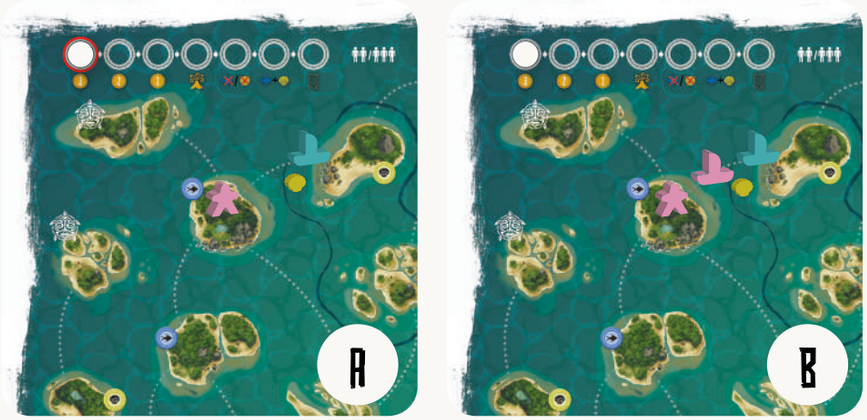
A la hora de explorar tienes 2 opciones:

• **Explorar una nueva ruta:** Consiste en explorar una ruta donde no haya ningún barco. Debes pagar tantos recursos como el número mostrado bajo el Indicador de Fase: 3, 2 o 1 y solo puedes usar un tipo de recurso, pescados o conchas. Coloca uno de los recursos usados junto a la ruta y devuelve el resto (si pagas más de uno) a la reserva general.

O BIEN

• **Explorar una ruta existente:** Consiste en explorar una ruta donde solo haya barcos de otros jugadores. Debes pagar 2 recursos del tipo ya existente en la ruta a cada jugador que posea un barco en dicha ruta. En este caso el coste no depende de donde se encuentre el Indicador de Fase.

Nota: *Un jugador no puede tener más de un barco de su color en una misma ruta.*



Alberto decide explorar una nueva ruta, usando para ello 3 conchas, ya que el Indicador de Fase se encuentra en 3. De esas 3 conchas deja una junto a la ruta para indicar el recurso usado en su exploración y devuelve las otras dos a la reserva general ***(A)****. Posteriormente, Laura decide explorar la ruta creada por Alberto, por lo que debe pagarle 2 conchas (recurso ya existente en la ruta)* ***(B)****.*

Viajar

Viajar consiste en mover a los miembros de tu tribu de unas islas a otras a través de rutas marítimas exploradas (ver *Explorar*), ya sean propias, ajenas o neutras (las 3 de color naranja). Cada movimiento de una isla a otra conectada cuesta 1 Punto de Movimiento. Puedes usar tantos Puntos de Movimiento como el número mostrado bajo el Indicador de Fase: 3, 2 o 1 y repartirlos entre los miembros de tu tribu como quieras.

Si decides viajar por la ruta de otro jugador, debes cumplir además los siguientes requisitos:

· Debe existir un miembro de la tribu de ese jugador en la isla de partida que te sirva de guía para llegar a la isla de destino. Moverás ambas figuras, la tuya y la de tu oponente, a la isla de destino.

Y

· Debes pagar a ese jugador 1 recurso del tipo ya existente en la ruta usada.

Si no puedes cumplir ambos requisitos no podrás usar la ruta de otro jugador para viajar. El dueño de la ruta no se puede negar a que realices esta acción. Si puedes elegir entre varios jugadores para viajar por sus rutas, podrás elegir cualquiera de ellos.

Nota: *No puedes viajar por la ruta de otros jugadores en las conexiones donde ya tengas tu propio barco.*

Islas con ficha: Varias islas contendrán una ficha colocada en la preparación. Si en tu turno eres el primer jugador en llegar a una de esas islas con un miembro de tu tribu te llevarás la ficha correspondiente, incluso si estás viajando por la ruta de otro jugador, ya que siempre la consigue el jugador activo.

*El Indicador de Fase se encuentra en 3 y Alberto decide viajar en su turno, por lo que dispone de 3 Puntos de Movimiento. En primer lugar, viaja por la ruta de Laura pagándole 1 pescado (recurso ya existente en la ruta) y moviendo su figura y la de Laura desde la isla de partida a la de destino. Al contener la isla de destino una ficha, Alberto consigue esa ficha pues aunque le acompañe el guía de Laura, él es el jugador activo **(A)**. Luego, continúa viajando con ese mismo miembro de su tribu, pero por una ruta propia, y por tanto sin requisitos adicionales **(B)**. Finalmente, gasta su tercer y último Punto de Movimiento en mover un miembro de su tribu desde la isla principal a una isla vecina por una ruta neutra **(C)**.*

POBLAR

Poblar consiste en trasladar miembros de tu tribu desde tu tablero personal al mapa. Cuando lo hagas, siempre debes coger los miembros de tu tribu de tu tablero personal **de izquierda a derecha.**

A la hora de poblar tienes 2 opciones:

Añadir 3 miembros de tu tribu a la isla principal (volcán).

O BIEN

Añadir 1 miembro de tu tribu a una isla donde ya tengas al menos otro miembro de tu tribu.

Nota: *No hay límite al número de figuras que puede contener una isla.*

PESCAR

Pescar consiste en obtener recursos, pero solo de un tipo: pescados o conchas. Coge de la reserva general tantos recursos del tipo elegido como el número mostrado bajo el Indicador de Fase: 3, 2 o 1.

FASE DE MANTENIMIENTO

En cuanto el Indicador de Fase llega al espacio del volcán (), da comienzo la Fase de Mantenimiento. El jugador inicial irá moviendo el Indicador de Fase un espacio hacia la derecha en el Marcador de Fase y resolviendo las diferentes fases en el orden que se indica a continuación:

Erupción del volcán

El jugador inicial saca al azar de la bolsa 1 piedra de lava y la coloca sobre el cráter del volcán en la isla principal del mapa. Pueden suceder varias cosas dependiendo del color de la piedra:

· **Gris:** No ocurre nada y la partida continúa.
· **Negro:** El jugador inicial roba 2 piedras de lava adicionales de la bolsa.
· **Rojo:** Si es la sexta piedra roja (ya había 5 en el volcán), la partida termina inmediatamente (ver *Fin de la partida*); si no es así, la partida continúa.

/ Declive

El jugador inicial elige uno de los recursos, pescados o conchas, y todos los jugadores, **incluido él mismo,** deben devolver a la reserva general todos los recursos de ese tipo que aún posean.

/ Recursos

Todos los jugadores reciben recursos de las siguientes islas donde tengan al menos un miembro de su tribu:

· Cada isla con el símbolo proporciona 1 pescado.
· Cada isla con el símbolo proporciona 1 concha.

Las islas con otro tipo de símbolos o sin símbolos no proporcionan recursos.

Adicionalmente, los jugadores que posean las fichas de Isla y/o obtendrán 1 pescado y/o 1 concha adicional en esta fase.

Nuevo jugador inicial

El jugador inicial pasa la ficha de Jugador Inicial al jugador de su izquierda quien coloca nuevamente el Indicador de Fase en el espacio 3 del Marcador de Fase para dar comienzo a una nueva ronda de juego.

Fin de la partida

La partida termina inmediatamente cuando se saca de la bolsa la sexta y última piedra de lava roja. El Indicador de Fase **ya no volverá a avanzar** y ¡el volcán explota! La isla principal y las 3 islas más cercanas (señaladas con trazo naranja) quedan destruidas y, en consecuencia, todos los miembros de tu tribu que aún permanezcan en alguna de esas islas vuelven a tu tablero personal. Debes colocarlos **de derecha a izquierda,** comenzando por el primer hueco libre de la fila numerada del 2 al 7. Si completas esa fila, debes continuar por la fila numerada del 0 al 2.

A continuación, cada jugador calcula su puntuación sumando:

· El número de mayor valor cuyo hueco esté libre en su tablero personal.
· 1 punto por cada símbolo en cada isla con el símbolo o donde tenga al menos un miembro de su tribu.
· 1 punto por cada ficha de Isla de tipo que posea.
· 1 punto por cada ficha de Punto ( ) que posea.
· Los puntos obtenidos mediante las cartas de Marea.

El jugador que sume más puntos ganará la partida. En caso de empate, ganará, entre los empatados, quien esté presente en un mayor número de islas. Si persiste el empate, los jugadores empatados comparten la victoria.

Finalizada la partida, Alberto calcula su puntuación final:

· 4 puntos por el número de mayor valor (4) cuyo hueco está libre en su tablero personal.
· 5 puntos por estar presente en 3 islas con el símbolo (3 puntos) y en la isla con el símbolo (2 puntos).
· 1 punto por tener una ficha de Punto ( ).
· 3 puntos por estar presente en 3 archipiélagos (la carta de Marea 1.3 está en juego).
· 2 puntos por tener 2 máscaras (la carta de Marea 2.4 está en juego).

Alberto ha conseguido 15 puntos en total.

Partida de 2 jugadores

Aparte de lo indicado en el apartado *Preparación*, la única excepción de reglas en partidas de 2 jugadores consiste en que no se podrá explorar una ruta existente, **de modo que la acción Explorar se limita a explorar una nueva ruta.**

Fichas de isla

Sin efecto. Se retira del juego en cuanto es revelada durante la preparación.

Cada una proporciona un punto al final de la partida.

El efecto y/o valor de las máscaras viene determinado por la carta de Marea de tipo 2 en juego. La ficha de máscara con el número 4 se retira del juego en partidas de menos de 4 jugadores.

Proporciona un pescado en cada Fase de Recursos (ver *Fase de Mantenimiento*).

Proporciona una concha en cada Fase de Recursos (ver *Fase de Mantenimiento*).

Te permite explorar inmediatamente una ruta sin coste. Si es una nueva ruta, coge 1 recurso a tu elección de la reserva general y colócalo junto a la ruta. Si es una ruta existente, no tienes que pagar ningún recurso a los demás jugadores presentes en ella. ***Recuerda, no se puede explorar una ruta existente en partidas de 2 jugadores.***

Cartas de Marea

Los efectos de las cartas de Marea con el símbolo ⓘ se aplican durante la partida, mientras que los efectos de las cartas de Marea con el símbolo ⌛ se aplican al final de la partida.

Tipo 1: Archipiélagos

1.1 ⓘ: La primera ruta que conecte con un archipiélago cuesta el doble de lo habitual (ver *Explorar una nueva ruta*). A cambio, el jugador puede realizar la acción Poblar de inmediato. **Se aplica a cada archipiélago.**

1.2 ⓘ: El primer jugador que consiga llevar un miembro de su tribu a un archipiélago gana una ficha de Punto. **Se aplica a cada archipiélago.** Coloca una ficha de Punto en cada archipiélago durante la preparación (son 4 fichas en total).

1.3 ⌛: Cada jugador gana 1 punto por cada archipiélago donde tenga al menos un miembro de su tribu en alguna de sus islas. Si su tribu está presente en todos los archipiélagos, gana 5 puntos.

1.4 ⌛: Cada jugador gana 2 puntos por cada archipiélago donde tenga al menos un miembro de su tribu en ambas islas. Si su tribu está presente en todas las islas de todos los archipiélagos, gana 10 puntos.

Tipo 2: Máscaras

2.1 ⓘ: En cuanto un jugador consiga una máscara, debe elegir inmediatamente un tipo de recurso y decidir si obtiene 2 recursos de ese tipo o si todos los demás jugadores, **excepto él,** pierden 2 recursos de ese tipo. A continuación, descarta la máscara.

2.2 ⓘ: Un jugador puede descartar una máscara en su poder para viajar por la ruta de otro jugador como si fuera propia, es decir sin coste de recursos y sin necesidad de usar guía.

2.3 ⓘ: En cuanto un jugador consiga una máscara, debe colocar inmediatamente un miembro de su tribu de su tablero personal en la isla donde acaba de conseguir esa máscara. A continuación, descarta la máscara.

2.4 ⌛: Las máscaras conseguidas otorgan puntos al final de la partida:

· 1 máscara = -1 punto
· 2 máscaras = 2 puntos
· 3 o 4 máscaras = 5 puntos
No tener máscaras no tiene efecto.

2.5 ⌛: Cada jugador obtiene tantos puntos como el resultado de multiplicar el número de máscaras que haya conseguido por el número de archipiélagos donde tenga al menos un miembro de su tribu en alguna de sus islas.

2.6 ⌛: Cada jugador que no haya conseguido ninguna máscara pierde 2 puntos.

Tipo 3: Generales

3.1 ⓘ: Cada vez que un jugador viaje por la ruta de otro jugador, ambos obtienen 1 ficha de Punto. Este efecto se aplica hasta que se agoten las fichas de Punto. **Esta carta no se usa en partidas de 2 jugadores.**

3.2 ⓘ: Cada vez que un jugador explore una ruta existente, obtiene 1 ficha de Punto por cada barco de los demás jugadores presente en esa ruta. Este efecto se aplica hasta que se agoten las fichas de Punto. **Esta carta no se usa en partidas de 2 jugadores.**

3.3 ⓘ: Cuando un jugador realice la acción Poblar, puede gastar 3 recursos del mismo tipo para colocar un miembro adicional de su tribu en la isla principal, aunque haya realizado la acción Poblar en otra isla.

3.4 ⌛: Cada isla con el símbolo o proporciona puntos adicionales a los jugadores que más miembros de su tribu tengan en ella:

· El jugador con mayoría en la isla gana 3 puntos (en caso de empate, los empatados ganan 2 puntos).
· El segundo obtiene 2 puntos (en caso de empate, los empatados ganan 2 puntos).

3.5 ⌛: El jugador con más miembros de su tribu en su tablero personal gana 3 puntos. En caso de empate, nadie gana puntos.

3.6 ⌛: Todos los jugadores llevan a cabo la Fase de Recursos (aunque haya explotado el volcán), pero solo con los pescados. A continuación, el jugador con más pescados en su reserva gana 4 puntos. En caso de empate, los empatados ganan 3 puntos.

3.7 ⌛: El jugador con más barcos en el mapa gana 3 puntos. En caso de empate, los empatados ganan 2 puntos.

3.8 ⌛: Todos los jugadores llevan a cabo la Fase de Recursos (aunque haya explotado el volcán), pero solo con las conchas. A continuación, el jugador con más conchas en su reserva gana 4 puntos. En caso de empate, los empatados ganan 3 puntos.

CRÉDITOS

Autor: Peer Sylvester
Ilustraciones: Laura Bevon
Diseño gráfico y maquetación: David Prieto
Desarrollo y reglamento: Juan Luque & Rafael Sáiz

Quiero agradecer a J.C. Lawrence su inspiración para el tema. También quiero dar las gracias a todas las personas que probaron el juego en Playtest UK 2016 así como (sin ningún orden en particular) a Volker Landgraf, Duncan Molloy, Felix Hartard, Jeff Allers, Bernd Eisenstein, Jürgen Karla, Alex Bild, Georgious Panagotidis y Filip Hartelius, y a todos los que inoportunamente olvido. Y por supuesto, a mi familia por tener paciencia conmigo cuando estoy en el sótano en vez de atender las tareas de casa.

Ludonova quiere agradecer a Antonio Varela, David Ferrero y Paco Cantarero su colaboración en las pruebas del juego.

© Ludonova, 2020. Todos los derechos reservados.
San Pablo, 22 – Córdoba – España
www.ludonova.com