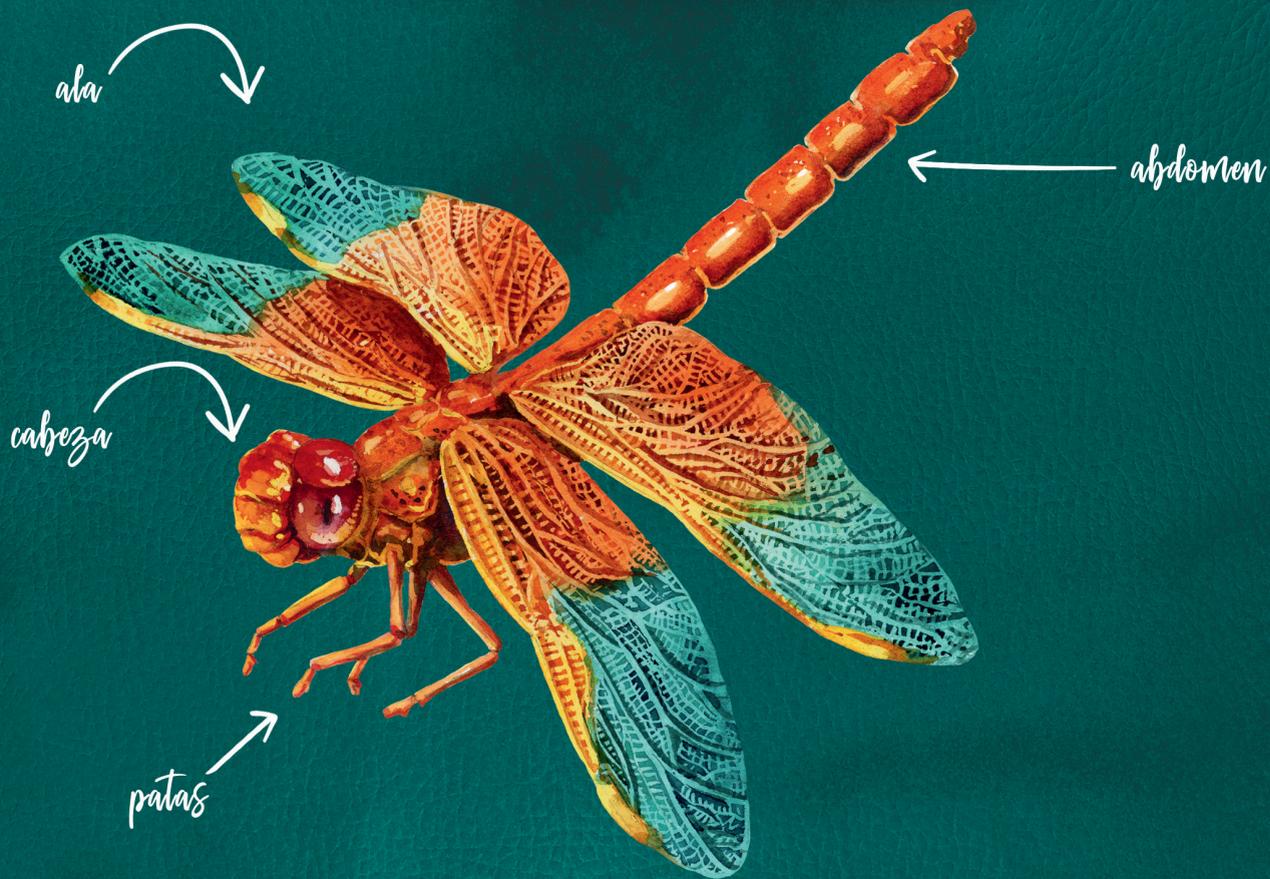


Pradera

Río abajo



Reglamento

La expansión *Río abajo* de *Pradera* embarca a los jugadores en un nuevo viaje a lo largo de las orillas de lagos, ríos y arroyos en el que descubrirán sorprendentes ecosistemas acuáticos mientras navegan en kayak. Los jugadores se inspirarán con la belleza de la naturaleza, fotografiarán nuevos animales y plantas, descubrirán paisajes que quitan el aliento y, ocasionalmente, encontrarán pequeños objetos que traerán de recuerdo. Las dificultades del río no harán más que avivar su competitividad por reclamar el título de observador más hábil. Además, el juego ofrece nuevas y emocionantes posibilidades con caminos desconocidos que les acercarán a sus metas.

Contenido



55 cartas de río



4 peones de kayakista
(1 de cada color)



1 portacartas de río plegable



4 cartas de terreno inicial (agua) a doble cara



4 cartas de atardecer



4 fichas de ruta de río
(1 de cada color)



2 fichas de cascada

12 cartas que incluyen:

3 cartas del mazo N 3 cartas del mazo W 3 cartas del mazo S 3 cartas del mazo E



1 ficha de objetivo adicional



8 fichas de sendero adicionales



1 sobre
(con 6 cartas)

Contenido para el Modo solitario



6 cartas de juego en solitario



Contenido utilizado en la variante de juego Río lento



tablero de río a doble cara



4 cartas de dique de castor



4 fichas de bonificación adicionales
(1 de cada color)



Contenido utilizado en la variante de juego Rápidos salvajes



tablero de río a doble cara



6 fichas de tienda de campaña



6 fichas de muelle



La expansión *Río abajo* introduce dos nuevas variantes de juego: Río lento y Rápidos salvajes. Algunos de los componentes de la expansión Río abajo se utilizan en ambas variantes y vienen detallados en las páginas 4-7 de este reglamento. Más adelante, en las páginas 8 y 9 se describen las diferencias entre el juego básico y ambas variantes. Finalmente, en las páginas 10-14 se explica cómo se juega a las variantes Río lento y Rápidos salvajes.

Las reglas de la expansión *Río abajo* incluyen las cartas del sobre **U** (Grandes encuentros) del juego básico. Por lo tanto, antes de empezar a jugar a cualquiera de las variantes, asegúrate de mezclar las cartas del sobre **U** en los mazos correspondientes. No olvides la ficha de objetivo con el símbolo . Añádela a la reserva de fichas de objetivo (consultar *Preparación de la partida* en el reglamento del juego básico).



Contenido común



■ Tablero de río

La expansión introduce un tablero de río a doble cara sobre el que aparecerán las cartas de río . Antes de comenzar la partida, debéis decidir qué cara del tablero utilizar. Cada cara utiliza un conjunto de reglas diferentes:

-  las reglas de Río lento vienen detalladas en las páginas 10 y 11.
-  las reglas de Rápidos salvajes vienen detalladas en las páginas 12-14.

Hola, soy Martín.

Con mi ayuda aprenderás detalles interesantes de la expansión Río abajo. Escúchame con atención y el juego será aún más fácil.

¿Mi primer consejo?

Para tu primera partida con la expansión, es mejor que juegues con la variante Río lento.



Hay dos áreas claramente diferenciadas en ambas caras del tablero.

- **Marcador de río:** por este marcador se desplaza tu kayakista. Al mover a tu kayakista a las casillas con símbolos de acciones, podrás realizar acciones adicionales. A medida que avances en el marcador, también ganarás más puntos de victoria.
- **Zona de cartas de río:** aquí colocarás el mazo de cartas de río . En el borde del tablero de esta zona hay espacios. Encajarás tus fichas de ruta de río (y la de ruta "?") aquí para conseguir esas cartas.



■ Fichas de ruta de río

Además de las fichas de ruta del juego básico, cada jugador también tiene 1 ficha de ruta de río. A diferencia del resto de fichas de ruta, esta solo permite realizar un tipo de acción y solo puede encajarse en los espacios del tablero de río. Al igual que el resto de fichas de ruta, después de encajar la ficha (y de tomar 1 carta) puedes jugar 1 carta de tu mano sobre tu zona de prado o zona de alrededores. Solo puedes encajar tu ficha en un espacio que esté libre. La ficha permanecerá en ese espacio hasta el final de la ronda (al igual que las fichas de ruta del juego básico).

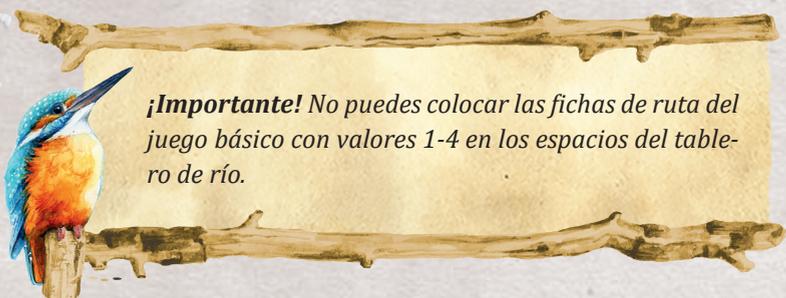




Ficha de ruta “?”

Esta ficha de ruta se utiliza en partidas de 2 y 3 jugadores. Las reglas para encajar esta ficha en los espacios del tablero principal son las mismas de siempre.

¡Importante! La ficha de ruta “?” puede encajarse en los espacios del tablero de río, lo que le permite funcionar como ficha de ruta de río.



¡Importante! No puedes colocar las fichas de ruta del juego básico con valores 1-4 en los espacios del tablero de río.

■ Nuevas cartas de terreno inicial

Cada jugador tiene 1 carta de terreno inicial adicional a doble cara que muestra el terreno agua. Por lo tanto, cada jugador comienza la partida con 2 cartas de terreno inicial. Antes de la primera ronda, pero después de tomar las 5 cartas en la preparación de la partida (siguiendo las reglas del juego básico), cada jugador elige la cara que prefiera de sus cartas de terreno inicial. Ambas cartas se colocan una al lado de la otra en cualquier orden.

ejemplo de colocación de las cartas de terreno



La limitación de un máximo de 10 cartas de terreno en tu zona de prado sigue vigente.

■ Mazo de río

Este mazo incluye todas las cartas de terreno, de observación, de paisaje y de descubrimiento que están relacionadas con el medio acuático. Estas cartas se colocan como de costumbre.

A diferencia de las cartas del juego básico, las cartas de río  no otorgan puntos de victoria. En su lugar, muestran un símbolo de remo en la parte inferior de la carta.

Cuando juegues una carta con un símbolo de remo en tu zona de prado o zona de alrededores, avanza a tu kayakista en el tablero de río tantas casillas como flechas muestre el remo.



símbolo de remo



Los símbolos de remo te permiten avanzar a tu kayakista de 1 a 4 casillas, dependiendo de la cantidad de flechas que tenga.



Ejemplo 1. Beatriz juega la carta pequeña marca china en su zona de prado. La carta no le otorga ningún punto de victoria, pero muestra un remo con 2 flechas. Justo después de jugar la carta, Beatriz avanza a su kayakista 2 casillas en el marcador de río.



Ejemplo 2. Beatriz juega la carta de sauce blanco, que tiene un símbolo de remo con 2 flechas. Beatriz avanza a su kayakista 2 casillas en el marcador. En el camino se encuentra con una bifurcación y debe decidir el camino que va a tomar.



¡Importante! El kayakista solo puede avanzar en el tablero, nunca retroceder. En una bifurcación puedes elegir qué camino tomar.

Varios kayakistas pueden compartir una misma casilla de río (no hay límite).



¡Importante! En el extraño caso de que se agote el mazo de río, coloca el mazo S en su lugar. Si después de hacer este cambio descartas una carta de río, retírala de la partida (en lugar de devolverla a la parte inferior del mazo).

■ Cartas adicionales para los mazos del juego básico

La expansión incluye 12 cartas adicionales que se deben añadir a sus respectivos mazos del juego básico (3 cartas para cada uno de los mazos N, W, S y E).

¡Importante! Las nuevas cartas solo se incluyen en las partidas en las que uséis la expansión *Río abajo*.

Estas cartas se diferencian del resto por el símbolo  que hay junto al número de identificación de la carta. Esto te permitirá reconocerlas con facilidad cuando necesites separarlas del resto de las cartas del juego básico.

Nuevos símbolos en las cartas

La expansión *Río abajo* introduce cartas con nuevos símbolos. Estos símbolos siguen las reglas del juego básico junto con las que se describen a continuación:

Agua



La expansión *Río abajo* introduce un sexto tipo de terreno, el agua. Las reglas para jugar a las cartas de terreno con este símbolo son las mismas que para las cartas de terreno del juego básico.

Monumento natural



Las cartas con el símbolo  de los mazos S y N no solo otorgan puntos de victoria, también tienen un símbolo de remo que te permite avanzar a tu kayakista en el marcador de río. Este símbolo también se puede encontrar en el tablero de río, y sus reglas dependen de la cara del tablero que se esté utilizando (consultar *Río lento* en la pág. 10 y *Rápidos salvajes* en la pág. 12).

Pez



Las cartas con el símbolo  deben jugarse siempre en columnas de cartas en cuya base haya una carta de terreno , ya sea directamente sobre la carta de terreno  si está libre (recuerda que debes cumplir con el resto de requisitos), o sobre la carta de observación que esté en la parte superior de la columna.



Para que no te olvides de este detalle, junto al símbolo del pez aparece un pequeño símbolo de terreno de agua.

Ejemplo 3. La carta de tenca requiere los símbolos de terreno  y  que están a la vista en la zona de prado del jugador.

Esta carta solo puede jugarse en una columna de cartas en cuya base haya una carta de terreno con el símbolo .



■ Fichas de cascada

Coloca las fichas de cascada en el tablero de hoguera entre las rocas del marcador de rondas. Cuando el indicador de ronda pase una ficha de cascada, se sustituyen todas las cartas de la zona de cartas de río.

Así debes colocar las fichas de cascada según el número de jugadores que haya en la partida.

partidas de 2 o 3 jugadores



partidas de 4 jugadores



Cada una de las dos veces que el indicador de ronda pase una ficha de cascada, debes retirar las cartas del tablero de río y reponerlas con cartas nuevas (consultar *Final de la ronda* en la pág. 9).

El curso de la partida



Al igual que en el juego básico, la duración de las partidas de *Río abajo* es de 6 rondas en partidas de 2 y 3 jugadores, y de 8 en las de 4 jugadores. Durante tu turno, debes realizar una acción encajando una de tus fichas de ruta en un espacio de los tableros. Según el tipo de ficha podrás hacer una cosa u otra.

- Las fichas de ruta 1, 2, 3, 4 y ? pueden colocarse en un espacio del tablero principal o del tablero de hoguera, como de costumbre.
- Las fichas de ruta de río (y las de ruta "?") pueden colocarse en un espacio del tablero de río. Esto te permite tomar una carta de la zona de cartas de río y (opcionalmente) jugar 1 en tu zona de prado o zona de alrededores.

La ficha permanecerá en ese espacio hasta el final de la ronda.



Acciones del tablero de río

Si colocas tu ficha de ruta de río o tu ficha de ruta "?" en uno de los espacios del tablero de río, podrás realizar estas acciones:

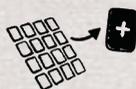
- **Debes** tomar 1 carta de la fila o columna indicada por la ficha. Rellena inmediatamente el hueco creado con una carta del mazo de río.
- A continuación, **puedes** jugar 1 carta de tu mano en tu zona de prado o zona de alrededores (no tiene por qué ser una carta de río).

Ejemplo 4. Beatriz encaja su ficha de ruta de río en un espacio libre del tablero de río. Su ficha señala a la columna de la que debe robar 1 carta. Beatriz elige y roba una de las cartas y rellena el hueco con una nueva carta de río. Ahora, si quiere, puede jugar 1 carta de su mano.



Acciones especiales de las fichas del juego básico

Las siguientes acciones especiales de las fichas de ruta del juego básico han sufrido unas ligeras modificaciones:



Roba cualquier carta bocarriba del tablero principal **o bien** de la zona de cartas de río y rellena el hueco con la carta superior del mazo correspondiente. Al igual que en el juego básico, si realizas esta acción, no puedes jugar una carta durante este turno.

Ejemplo 5. José Manuel encaja una ficha de ruta en un espacio del tablero de hoguera. La acción especial de la ficha de ruta le permite robar cualquier carta bocarriba del tablero principal o de la zona de cartas de río. José Manuel decide robar la carta de la zona de cartas de río.



Mira las 3 cartas superiores de uno de los mazos del tablero principal **o bien** del tablero de río. Añade 1 de estas cartas a tu mano y coloca las 2 restantes en la parte inferior del mazo en cualquier orden. Al igual que en el juego básico, si realizas esta acción, no puedes jugar una carta durante este turno.

Ejemplo 6. Beatriz encaja una ficha de ruta en un espacio del tablero de hoguera. La acción especial de la ficha de ruta le permite mirar las 3 cartas superiores de cualquier mazo (de entre los disponibles en la partida) y añadir 1 de ellas a su mano. Beatriz decide mirar las 3 cartas superiores del mazo de río y añade 1 de ellas a su mano. A continuación, devuelve las 2 cartas restantes a la parte inferior del mazo.



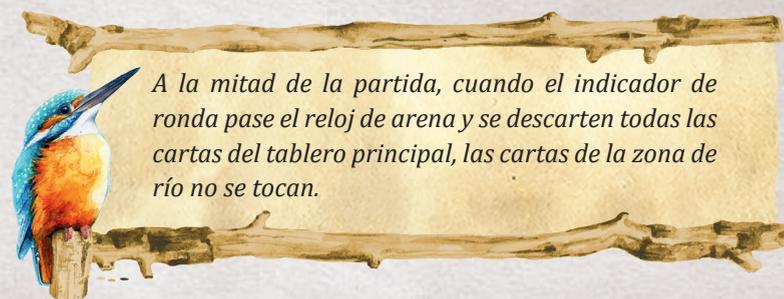
Final de la ronda

Cuando todos los jugadores hayan colocado todas sus fichas de ruta, la ronda termina. A continuación, los jugadores recuperan todas sus fichas de ruta (incluida la ficha de ruta de río).

El jugador que comenzó la ronda pasa la ficha de jugador inicial al jugador a su izquierda, que comenzará la siguiente ronda. Avanza el indicador de ronda a la siguiente roca del marcador de rondas.

Cuando el indicador de ronda pase una ficha de cascada, debes:

- descartar todas las cartas de la zona de cartas de río y colocarlas al azar en la parte inferior del mazo de río,
- y rellenar la zona con nuevas cartas de río.



A la mitad de la partida, cuando el indicador de ronda pase el reloj de arena y se descarten todas las cartas del tablero principal, las cartas de la zona de río no se tocan.



Río lento



Preparación de la partida

2

Añade la ficha de objetivo  a la reserva de fichas de objetivo antes de colocarlas sobre el tablero de hoguera. Añade las cartas N, W, S, y E de la expansión *Río abajo* a sus respectivos mazos y barájalos.

A continuación, prepara la partida tal y como se describe en el reglamento del juego básico (no olvides las fichas de cascada que se describieron en la pág. 7 de este reglamento).

3

Cada jugador recibe 1 ficha de ruta del río, 1 ficha de bonificación del mismo color y 1 carta de terreno inicial de agua (a doble cara). Devuelve las cartas y fichas restantes a la caja.



Coloca el mazo de cartas de dique de castor y el de cartas de atardecer bocarriba en las zonas que muestran su símbolo (coloca las cartas en orden descendente de puntos de forma que la carta más valiosa esté en la parte superior de cada mazo).

4



1

Baraja el mazo de río  y colócalo bocabajo en su portacartas sobre el tablero de río. Llena todos los huecos de la zona de cartas de río con cartas bocarriba del mazo de río .

5

6

Roba 2 fichas de objetivo al azar de entre las restantes (en partidas de 4 jugadores serán las 2 últimas fichas de objetivo) y colócalas bocarriba junto a los monumentos naturales .

7

Coloca los peones de kayakista (de los colores elegidos por los jugadores) en la casilla de inicio del marcador de río.

Reglas de la variante Río lento

Algunas casillas del marcador de río muestran símbolos de acciones adicionales. Cuando tu kayakista alcance una de esas casillas (terminando en ella o pasándola de largo), podrás realizar su acción. Si te encuentras con más de un símbolo de acción adicional, realiza las acciones en el orden en el que las encuentres.

Tipos de acciones adicionales



Roba la carta superior del mazo de río  o bien del mazo E.



Roba 1 ficha de sendero o bien descarta 1 carta cualquiera de tu mano (colócala en la parte inferior del mazo correspondiente) y roba las 2 cartas superiores de uno de los mazos del tablero principal o del tablero de río .



Roba 1 carta bocarriba del tablero principal o de la zona de cartas de río. Rellena el hueco con la carta superior del mazo correspondiente.



Roba la carta superior de dique de castor del tablero de río.



Esta casilla tiene 2 parejas de objetivos, cada una con un símbolo ▲. Cuando tu kayakista active esta casilla, si tienes ambos símbolos en tu zona de prado de, al menos, una de las parejas, podrás colocar aquí tu ficha de bonificación adicional. Esta ficha valdrá 3 puntos de victoria al final de la partida. A diferencia del tablero de hoguera, todos los jugadores (no solo uno) pueden reclamar esta bonificación si cumplen con los requisitos. Está permitido pasar la casilla con el peón de kayakista sin cumplir con el objetivo (pero perderás la oportunidad de colocar tu ficha de bonificación adicional).

Ejemplo 7. Raúl avanza su peón de kayakista. Su zona de prado tiene al menos un ▲ y un símbolo 🌳, así que cumple con los requisitos de uno de los objetivos. Raúl coloca su ficha de bonificación adicional en la casilla correspondiente. Beatriz colocó su ficha de bonificación en su turno anterior, pero esto no impide que Raúl pueda colocar ahora la suya.



Roba 1 ficha de sendero.



Roba la carta superior del mazo de atardecer.



Puedes jugar 1 carta de tu mano en tu zona de prado o zona de alrededores.

3

5

8

10

13

17

20

Los números que hay junto a algunas casillas de río son puntos de victoria que se reciben al final de la partida. En el recuento final de puntos, cuenta solamente los puntos de la casilla con la puntuación más alta que hayas alcanzado (terminando en ella o pasándola de largo).

Final de la partida y puntuación

La partida termina al final de la ronda final (igual que en el juego básico). Cuenta todos los puntos de las cartas jugadas en tu zona de prado y zona de alrededores, así como tus fichas de bonificación en el tablero de hoguera y añade:

- 3 puntos de victoria si colocaste tu ficha de bonificación adicional en el tablero de río.
- Los puntos de victoria de la casilla de mayor valor que tu kayakista haya alcanzado.

Gana el jugador con más puntos de victoria. En caso de empate, utiliza las reglas de desempate del juego básico.

Ejemplo 8. La partida ha terminado. Los jugadores cuentan sus puntos de victoria como en el juego básico y luego añaden los puntos de victoria de la expansión *Río abajo*. Raúl (kayakista amarillo) recibe 8 puntos de victoria por la última casilla puntuable que ha alcanzado en el marcador de río y 3 puntos de victoria por su ficha de bonificación adicional, que suman un total de 11 puntos de victoria adicionales. José Manuel (kayakista morado) recibe 10 puntos de victoria por la casilla puntuable que ha alcanzado en el marcador de río. Sin embargo, José Manuel no ha cumplido con el objetivo y por lo tanto solo consigue esos 10 puntos. Beatriz (kayakista verde) recibe 13 puntos por la última casilla puntuable que ha pasado y 3 puntos por su ficha de bonificación adicional, que suman un total de 16 puntos de victoria adicionales.



Rápidos salvajes

Preparación de la partida

1 Coloca el tablero de río sobre la mesa mostrando la cara con el símbolo .

5 Baraja el mazo de río  y colócalo boca-abajo en su portacartas sobre el tablero de río. Llena todos los huecos de la zona de cartas de río con cartas bocarrriba del mazo de río .



6 Roba tantas fichas de tienda de campaña al azar como jugadores haya en la partida. A continuación, colócalas bocarrriba en esta zona. Devuelve las fichas restantes a la caja.



7 Roba tantas fichas de muelle al azar como jugadores haya en la partida. A continuación, colócalas bocarrriba en esta zona. Devuelve las fichas restantes a la caja.

2

Añade la ficha de objetivo  a la reserva de fichas de objetivo antes de colocarlas sobre el tablero de hoguera. Añade las cartas N, W, S, y E de la expansión *Río abajo* a sus respectivos mazos y barájalos.

A continuación, prepara la partida tal y como se describe en el reglamento del juego básico (no olvides las fichas de cascada que se describieron en la pág. 7 de este reglamento).

3 Cada jugador recibe 1 ficha de ruta del río y 1 carta de terreno inicial de agua (a doble cara). Devuelve las cartas y fichas restantes a la caja.



4 Coloca el mazo de cartas de atardecer bocarrriba en la zona que muestra su símbolo (coloca las cartas en orden descendente de puntos de forma que la carta más valiosa esté en la parte superior de cada mazo).



6

7

8

8 Coloca los peones de kayakista (de los colores elegidos por los jugadores) en la casilla de inicio del marcador de río.



Reglas de la variante Rápidos salvajes

Algunas casillas del marcador de río muestran símbolos de acciones adicionales. Cuando tu kayakista alcance una de esas casillas (terminando en ella o pasándola de largo), podrás realizar su acción. Si te encuentras con más de un símbolo de acción adicional, realiza las acciones en el orden en el que las encuentres.

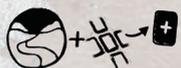
Tipos de acciones adicionales



Roba la carta superior del mazo S o bien del mazo W.



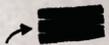
Mira las 2 cartas superiores del mazo N. Añade 1 de estas cartas a tu mano y coloca la otra en la parte inferior del mazo.



Roba 1 ficha de sendero y 1 carta (de tu elección) de entre las que están bocarrriba en el tablero principal o en la zona de cartas de río. Rellena el hueco con la carta superior del mazo correspondiente.



Puedes jugar 1 carta de tu mano en tu zona de prado o zona de alrededores.



Roba 1 ficha de la zona de muelle y realiza su acción inmediatamente. A continuación, devuélvela a la caja.

Acciones de las fichas de muelle



Roba la carta superior de los mazos E, W y N.



Roba las 2 cartas superiores del mazo de río.



Roba 2 fichas de sendero.



Mira las 3 cartas superiores del mazo E. Añade 1 de estas cartas a tu mano y coloca las 2 restantes en la parte inferior del mazo en cualquier orden. A continuación, puedes jugar 1 carta de tu mano en tu zona de prado o zona de alrededores.



Roba cualquier carta bocarrriba del tablero principal o bien de la zona de cartas de río y rellena el hueco con la carta superior del mazo correspondiente.



Descarta 1 carta de tu mano (de tu elección) a la parte inferior del mazo correspondiente y roba las 2 cartas superiores de uno de los mazos del tablero principal o del mazo de río.



Roba 1 ficha de sendero.



Roba la carta superior del mazo de atardecer.



Atajo

Para poder utilizar el atajo debes tener un símbolo ▲ visible en tu zona de prado.

Ejemplo 9. Beatriz tiene un símbolo ▲ visible en su zona de prado, así que podrá utilizar el atajo cuando mueva su peón de kayakista.



Roba 1 ficha de la zona de tiendas de campaña. Si tiene una acción, realízala. A continuación, si la ficha vale puntos de victoria, guárdala en tu zona de alrededores. De lo contrario, devuélvela a la caja.

Fichas de tienda de campaña



Esta ficha vale 4 puntos de victoria al final de la partida.



Esta ficha vale 3 puntos de victoria al final de la partida.



Roba cualquier carta bocarrriba del tablero principal o de la zona de cartas de río. Rellena el hueco con la carta superior del mazo correspondiente. A continuación, puedes jugar 1 carta de tu mano en tu zona de prado o zona de alrededores. Esta ficha vale 1 punto de victoria al final de la partida.



Puedes jugar 1 carta de tu mano en tu zona de prado o zona de alrededores. Esta ficha vale 2 puntos de victoria al final de la partida.



Roba cualquier carta bocarrriba del tablero principal o de la zona de cartas de río. Rellena el hueco con la carta superior del mazo correspondiente. A continuación, puedes jugar 1 carta de tu mano en tu zona de prado o zona de alrededores.



Puedes jugar hasta 2 cartas de tu mano en tu zona de prado y/o zona de alrededores.

3 5 8 11 13 15 17 20

Los números que hay junto a algunas casillas de río son puntos de victoria que se reciben al final de la partida. En el recuento final de puntos, cuenta solamente los puntos de la casilla con la puntuación más alta que hayas alcanzado (terminando en ella o pasándola de largo).

Final de la partida y puntuación

La partida termina al final de la ronda final (igual que en el juego básico). Cuenta todos los puntos de las cartas jugadas en tu zona de prado y zona de alrededores, así como tus fichas de bonificación en el tablero de hoguera y añade:

- los puntos de bonificación de tus fichas de tienda de campaña
- y los puntos de victoria de la casilla de mayor valor que tu kayakista haya alcanzado.

Gana el jugador con más puntos de victoria. En caso de empate, utiliza las reglas de desempate del juego básico.

Ejemplo 10. La partida ha terminado. Los jugadores cuentan sus puntos de victoria como en el juego básico y luego añaden los puntos de victoria de la expansión *Río abajo*. José Manuel (kayakista morado) recibe 13 puntos de victoria por la última casilla puntuable que ha alcanzado en el marcador de río y 4 puntos de victoria por la ficha de tienda de campaña. Por lo tanto, obtiene un total de 17 puntos de victoria adicionales. Raúl (kayakista amarillo) recibe 5 puntos de victoria por la última casilla puntuable que ha alcanzado en el marcador de río, y Beatriz (kayakista verde) recibe 8 puntos de victoria por la casilla del marcador de río en la que está. Raúl y Beatriz no consiguieron fichas de tienda de campaña.



Sobre Z

Hay un sobre en la caja del juego con cartas adicionales. En cada carta aparece la letra **Z** junto a su número de identificación. Después de abrir el sobre, añade estas cartas al mazo de río y barájalo.



Sobre Z: ¡Al agua! Abrir después de visitar un río o lago. Las cartas de esta expansión están relacionadas temáticamente con las cartas de los sobres del juego básico.

Modo solitario



En esta variante, el juego se juega de forma similar al juego de 2 jugadores que se detalla en el reglamento del juego básico, incluidos los cambios introducidos con la expansión *Río abajo*. Sin embargo, tu único adversario es un jugador ficticio apodado el Trotamundos.

Cambios en la preparación

Coloca el tablero de hoguera debajo del tablero principal con el símbolo hacia arriba. Coloca el indicador de ronda en la primera roca del marcador de rondas.

Añade la ficha de objetivo a la reserva de fichas de objetivo. Elige al azar 3 fichas de objetivo bocabajo.

Coloca de una en una las fichas bocarriba en los huecos cuadrados que hay alrededor de la hoguera del tablero de hoguera.

Coloca 2 fichas de cascada como en las partidas de 2 y 3 jugadores.

Coloca 2 fichas de bloqueo en los espacios del tablero de hoguera.





Elige un color y toma todos los componentes de ese color como de costumbre (incluidos los de la expansión *Río abajo*), más 2 cartas de terreno inicial.



Coloca la ficha de juego en solitario junto al tablero principal.

Coge 1 indicador de color de cada uno de los otros colores y colócalos bocarriba al azar, tal y como se muestra en la imagen.

Baraja las fichas de ruta (1, 2, 3, 4 y ?) de todos los demás colores y forma una pila bocabajo. Colócalas junto a la ficha de juego en solitario.



Coloca las fichas de ruta de río de los colores restantes junto al tablero de río.

Baraja las 6 cartas de la variante en solitario de la expansión *Río abajo* y colócalas formando un mazo bocabajo junto al tablero de río.



El Trotamundos no tiene una zona de prado ni una zona de alrededores propia, y las cartas que obtiene durante la partida se colocan en un mazo cerca de la ficha de juego en solitario.

Coge tus cartas iniciales y rellena los huecos en el tablero con cartas de los mazos correspondientes. A continuación, coge todas las cartas de la primera fila que hay bajo los portacartas y 1 carta del mazo N. Colócalas en el mazo del Trotamundos. Vuelve a llenar el tablero.

Si estás jugando a la variante *Rápidos salvajes*, roba 2 fichas bocabajo al azar de la zona de muelle y otras 2 de la zona de tiendas de campaña sin mirarlas. Colócalas en sus espacios correspondientes y, a continuación, revela una de ellas. Al activar la zona de muelle o de tiendas de campaña, puedes elegir la ficha bocarriba o arriesgarte y elegir la ficha bocabajo. A continuación, resuelve la acción de la ficha elegida.



■ Cambios en el juego

En el modo solitario, el Trotamundos siempre es el jugador inicial. Los turnos se alternan hasta que se agotan las fichas de ruta.

Durante el turno del Trotamundos, dale la vuelta a la ficha de ruta superior de su montón.

- Si revelas una ficha 1, 2, 3, o 4, colócala siguiendo las reglas del modo solitario del juego básico.
- Si revelas una ficha ?, colócala en cualquier espacio libre del tablero de hoguera. Si todos los espacios están ocupados, descarta la ficha. A continuación, revela la carta superior del mazo de cartas de juego en solitario y coloca 1 de las fichas de río de la reserva del Trotamundos en el espacio que indique la carta. Si el espacio indicado por la carta de juego en solitario está ocupado, utiliza el más cercano en sentido horario que esté libre.

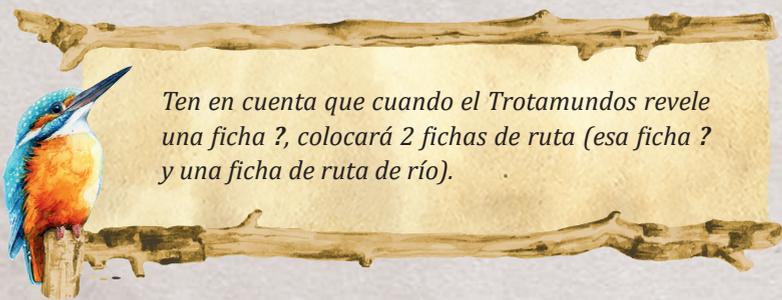
Descarta todas las cartas de la fila o columna señalada por la ficha de ruta de río y rellena los huecos con nuevas cartas de río. Devuelve los descartes en cualquier orden a la parte inferior del mazo de río.



La ronda termina cuando coloques tu última ficha de ruta.

Recoge todas tus fichas de ruta (incluidas las fichas de ruta de río). A continuación, recoge todas las fichas de ruta de río jugadas por el Trotamundos durante esta ronda y colócalas junto al tablero de río. Luego, recoge todas las demás fichas de ruta (las que ha jugado el Trotamundos durante esta ronda y las no utilizadas), barájalas y crea un nuevo montón bocabajo. Avanza el indicador de ronda a la siguiente roca del marcador de rondas.

Cuando el indicador de ronda pase una ficha de cascada o el reloj de arena, sigue las reglas del juego básico para partidas de varios jugadores.



Ten en cuenta que cuando el Trotamundos revele una ficha ?, colocará 2 fichas de ruta (esa ficha ? y una ficha de ruta de río).

■ Final de la partida y puntuación

La partida termina al final de la sexta ronda. ¡Es hora de contar los puntos!

Si estás jugando en solitario con la expansión *Río abajo*, no cuentes los puntos del Trotamundos. Cuenta tus puntos como de costumbre y compara los resultados con la tabla de puntuación del Modo solitario para ver qué tal te ha ido.

Tabla de puntuación del Modo solitario

<49	La corriente estaba algo agitada hoy. Solo has conseguido observar un puñado de especies comunes.
50-65	¡Bravo! Tu cuaderno de bocetos está lleno de ilustraciones de nuevos y valiosos hallazgos.
66-79	Has conseguido observar especies raras mientras navegabas río abajo. Ha sido un día muy fructífero.
80+	¡Qué viaje tan increíble! Has avistado tantas especies y hecho tantos hallazgos que te has convertido en la envidia de los demás.

Índice de cartas

nombre común

nombre científico

dato interesante

lugar y fecha de observación

 SQ1-SQ4	Pequeña marca china (larvas)	<i>Cataclysta lemnata</i>	Las orugas de la pequeña marca china hibernan en el interior de cámaras que crean dentro de los tallos de plantas acuáticas o en estructuras que construyen a partir de fragmentos de hojas. De no hacerlo, no sobrevivirían al frío.	
SQ1-SQ4	Rana comestible	<i>Rana esculenta</i>	La rana comestible se utiliza en la gastronomía. Es la especie de rana más consumida por humanos.	
 Q01	Rutilo	<i>Rutilus rutilus</i>	¡Durante el desove, el rutilo puede llegar a poner hasta 40 000 huevos! Sin embargo, generalmente solo pone varios miles de ellos.	
Q02	Pez del tiempo	<i>Misgurnus fossilis</i>	Cuando los niveles de oxígeno en el agua bajan, a veces, el pez del tiempo obtiene aire de la superficie.	
Q03	Carpa común	<i>Cyprinus carpio</i>	La carpa común se cría en China desde el siglo V a. C., y los registros más antiguos de la piscicultura en Europa datan de alrededor del 350 a. C.	
Q04	Acerina	<i>Gymnocephalus cernua</i>	La acerina es un pez que prefiere vivir en aguas estancadas. Ocasionalmente puede encontrarse en ríos.	
Q05	Carpín	<i>Carassius carassius</i>	El carpín no se lleva bien con otras especies de peces. Las cuencas donde hay menos peces distintos es donde suele haber más carpines.	
Q06	Espinoso	<i>Gasterosteus aculeatus</i>	Los machos de espinoso construyen nidos en forma de túnel en aguas arenosas y arcillosas pegando materiales vegetales con una sustancia que segrega en los riñones.	
Q07	Mosca verde (larvas)	<i>Lucilia sericata</i>	Estas larvas se utilizan para tratar heridas difíciles de curar. Digieren el tejido muerto y aceleran el proceso de cicatrización, al mismo tiempo que desinfectan la herida con sustancias bactericidas que secretan mientras se alimentan.	
Q08	Cigüeña negra	<i>Ciconia nigra</i>	A diferencia de las cigüeñas blancas, las cigüeñas negras prefieren los hábitats desolados. A veces anidan en bosques profundos. También habitan humedales.	
Q09	Sapo corredor	<i>Epidalea calamita</i>	Debido a sus pequeñas patas traseras, los sapos corredores, en lugar de saltar, andan con dificultad.	
Q10	Castor europeo	<i>Castor fiber</i>	Los castores están perfectamente adaptados a la vida en el agua. Están cubiertos de una piel gruesa y aceitosa y tienen colas planas y escamosas. Sus patas traseras presentan membranas entre los dedos, pueden tapar sus orejas y fosas nasales con pliegues de piel y sus ojos tienen párpados transparentes que los protegen bajo el agua.	
Q11	Galápago europeo	<i>Emys orbicularis</i>	En 1998, un par de científicos polacos encontraron unas tortugas con fechas grabadas en sus caparazones que databan de antes del siglo XIX. Resultó que las fechas fueron grabadas por pastores de la zona. Gracias a esto sabemos que las tortugas pueden anidar en la misma zona durante muchas décadas.	
Q12	Molino junto al agua		La rueda tenía que ser especialmente resistente, por lo que se fabricaba generalmente de madera maciza de roble o carpe. Mediante el uso de separadores y de engranajes de madera, el movimiento de la rueda se transfería a un disco que accionaba la muela y otras herramientas para moler el grano.	
Q13	Lucio europeo	<i>Esox lucius</i>	El lucio es un depredador que se alimenta de peces más pequeños, así como de ranas y cangrejos.	
Q14	Nutria europea	<i>Lutra lutra</i>	Las nutrias son predominantemente nocturnas. Sus bigotes les permiten determinar su posición en el agua y esto les ayuda a cazar.	
Q15	Nenúfar blanco europeo	<i>Nymphaea alba</i>	Las hojas de los nenúfares blancos flotan en el agua porque los tejidos de sus hojas y tallos presentan una modificación esponjosa conocida como aerénquima.	
Q16	Río de montaña		Los ríos y arroyos de montaña esculpen las rocas del suelo con la fuerza del agua y del sedimento que arrastran, creando lugares muy pintorescos: saltos de agua, barrancos, cascadas y pozas.	
Q17	Serreta grande	<i>Mergus merganser</i>	La serreta grande tiene un pico rojo y delgado que termina en forma de gancho. Es un pico aserrado, con una especie de dientes dirigidos hacia atrás que le ayudan a capturar resbaladizas presas.	
Q18	Pigargo europeo	<i>Haliaeetus albicilla</i>	Se alimentan principalmente de peces y otras aves. A veces cazan en parejas.	

Q19	Pequeña marca china (imago)	<i>Cataclysta lemnata</i>	Para poner huevos, la hembra se posa sobre la gruesa capa de hojas de lenteja de agua que flotan en la superficie. Allí pone entre 100 y 500 huevos semitransparentes y de un diámetro de aproximadamente 0,5 mm bajo las hojas que servirán de alimento a sus crías.
Q20	Garza real	<i>Ardea cinerea</i>	Las garzas a menudo construyen sus nidos cerca unos de otros. Así construyen colonias que se conocen como "pajareras".
Q21	Sauce blanco	<i>Salix alba</i>	La madera de sauce es blanda y se moldea con facilidad. Como resultado, los animales hacen huecos con facilidad dentro de estos árboles que les sirven de hogar. Según las historias populares, estos árboles también eran habitados frecuentemente por demonios.
Q22	Chorlito chico	<i>Charadrius dubius</i>	Para distraer a un depredador cuando se acerca a su nido, el chorlito chico finge estar herido. Cuando el depredador se aleja del nido con el objetivo de atrapar al pájaro, el chorlito levanta el vuelo y desaparece.
Q23	Perca europea	<i>Perca fluviatilis</i>	La perca es una especie poliandria con un comportamiento bastante inusual. Una hembra puede aparearse con hasta 25 machos.
Q24	Mapache boreal	<i>Procyon lotor</i>	Los mapaches utilizan sus zarpas delanteras con tanta habilidad que consiguen abrir cerraduras y acceder a lugares donde los humanos almacenan comida.
Q25	Flotador de pesca		Antiguamente los flotadores de pesca se fabricaban con trozos de corteza de árbol, palos y plumas. Hoy en día están hechos de materiales de diferente flotabilidad que los hacen más versátiles.
Q26	Libélula de vientre plano	<i>Libellula depressa</i>	La hembra pone sus huevos en agua estancada o de poca corriente. Si la cuenca se seca, las larvas se entierran en el cieno e hibernan.
Q27	Tenca	<i>Tinca tinca</i>	La tenca se alimenta de lo que encuentra enterrado en el cieno que se deposita en el fondo de las pozas: caracoles, mariscos y otros organismos. A menudo hibernan enterrándose en el mismo cieno.
Q28	Musaraña campestre	<i>Crocidura suaveolens</i>	No hibernan. En invierno, las musarañas permanecen en nidos en pequeños grupos de hasta una docena.
Q29	Piscardo	<i>Phoxinus phoxinus</i>	Son peces muy pequeños que son muy populares para los acuarios.
Q30	Cangrejo de río europeo	<i>Astacus astacus</i>	Muchos creen que la presencia de cangrejos de río es signo de que el agua está limpia. Sin embargo, este no es siempre el caso, ya que no todas las especies de cangrejo de río requieren de agua tan limpia como el cangrejo de río europeo.
Q31	Paisaje con nenúfares		La belleza de los nenúfares siempre ha servido de inspiración para los artistas. En la historia de la pintura, los nenúfares saltaron a la fama gracias a una serie de pinturas del impresionista Claude Monet.
Q32	Paisaje con un puente		El puente peatonal cubierto de madera más antiguo de Europa y en buen estado de conservación es el Kapellbrücke (en español, 'puente de la capilla'), que atraviesa el río Reuss en Lucerna, Suiza.
Q33	Nidos en la escarpa		Los aviones zapadores fabrican nidos muy característicos en las escarpas. Cavan agujeros en las paredes arenosas y forman túneles de hasta 1 m de profundidad.
Q34	Sendero en el río		Los senderos que hay junto a los lagos y ríos son el lugar perfecto para pasear. Caminar, incluso a un ritmo lento, es muy bueno para la salud física y mental.
Q35	Una perla dentro de una concha		Cuando un elemento irritante, como la arena, se introduce en una especie particular de ostra, la capa del manto interior de la concha se irrita. Al irritarse, comienza a producir sustancias de aragonita y conchiolina para cubrir el elemento extraño. Capa tras capa, las sustancias se endurecen sobre el irritante, creando así una perla.
Q36	Gran cascada		Las gotas de agua que se dispersan al caer de una cascada quedan en suspensión en el aire, formando niebla.
Q37	Casa junto a una presa		Las presas se construyen para prevenir inundaciones, pero desafortunadamente, también dañan los ecosistemas de los ríos.
Q38	Amonites		Los extintos ammonoideos eran cefalópodos con conchas en espiral que hace millones de años habitaban las aguas poco profundas de todo el planeta. Son fósiles importantes porque nos permiten determinar la edad de las rocas en las que se encuentran.
Q39	Peces buscando alimento al amanecer		Muchas especies de peces buscan comida justo antes del amanecer; por eso, el mejor momento de pesca es por la mañana temprano.

Q40	Remolinos en el río		En condiciones naturales, los remolinos se forman por corrientes en el agua y por características del terreno.
Q41	Martín pescador	<i>Alcedo atthis</i>	Son increíblemente territoriales, a veces llegan a luchar incluso contra sus parejas y crías. Cuando se pelea, el martín pescador trata de agarrar a su rival por el pico y sumergirlo bajo el agua.
Q42	Anguila europea	<i>Anguilla anguilla</i>	La sangre de anguila es tóxica para los mamíferos. Contiene una sustancia peligrosa que provoca temblores musculares y parálisis cardíaca. Sin embargo, si se calienta más allá de los 58 °C, pierde sus propiedades nocivas.
Q43	Somormujo lavanco	<i>Podiceps cristatus</i>	Los somormujos se comen sus propias plumas cuando la comida escasea.
Q44	Fresa silvestre	<i>Fragaria vesca</i>	Las fresas silvestres se utilizan en la medicina popular. Fortalecen el cuerpo y tienen un ligero efecto diurético.
Q45	Ganado en un abrevadero		Los estanques que se forman en los bosques son importantes para el ecosistema por varias razones. Son una fuente de agua, un hogar para muchas especies, un punto de referencia en las rutas migratorias de las aves y aumentan la retención de agua en el ecosistema.
Q46	Siluro europeo	<i>Silurus glanis</i>	El siluro es el depredador más grande de los ríos europeos. No son agresivos, pero cuando tienen hambre comen todo lo que les quepa en la boca, no solo peces, sino también patos.
Q47	Lucioperca	<i>Sander lucioperca</i>	El tamaño de sus ojos, la pigmentación y la membrana reflectante que tienen detrás de la retina aumentan la sensibilidad de estos animales a los estímulos visuales.
Q48	Caballito del diablo azul	<i>Coenagrion puella</i>	Viven solo un año y pasan la mayor parte de ese tiempo como larvas bajo el agua.
Q49	Aguilucho lagunero occidental	<i>Circus aeruginosus</i>	Los aguiluchos construyen nidos en el suelo, lo cual es poco común para las aves depredadoras de gran tamaño.
Q50	Gran caracol de estanque	<i>Lymnaea stagnalis</i>	La concha del gran caracol de estanque puede llegar a tener hasta 7 giros. Esta especie tiene la concha más gruesa de todos los caracoles.
Q51	Sauce blanco (desmochado)	<i>Salix alba</i>	El desmoche es un método de poda que elimina todas las ramas de un árbol. Es necesario desmochar los sauces cada 5 años para evitar que se partan.
Q52	Rata almizclera	<i>Ondatra zibethicus</i>	Los ratas almizcleras llegaron a Europa en 1905 con la industria peletera. La población europea desciende de animales que escaparon de esas granjas.
Q53	Nenúfar amarillo	<i>Nuphar lutea</i>	Las hojas de nenúfares amarillos que están bajo el agua tienen estructuras diferentes de las otras que tienen sobre el agua. En las cuencas donde hay agua corriente, es posible que los nenúfares estén totalmente sumergidos.
Q54	Banco de espinosos	<i>Gasterosteus aculeatus</i>	Durante la temporada de apareamiento, los machos crean nidos y cambian de color para atraer a las hembras. Sus vientres se vuelven de color rojo brillante, y sus ojos se vuelven azules.
Q55	Cisne vulgar	<i>Cygnus olor</i>	Los cisnes simbolizaban la belleza desde mucho antes de que Hans Christian Andersen escribiera <i>El patito feo</i> . En la mitología griega, los cisnes se asociaban con Afrodita, la diosa del amor y la belleza.
Q56	Escarabajo buceador	<i>Dytiscus marginalis</i>	Estos escarabajos pasan mucho tiempo bajo el agua, aunque necesitan aire fresco para respirar. Antes de bucear, acumulan una burbuja de aire bajo sus alas. Regresan a la superficie de vez en cuando para renovar el aire.
Q57	Aliso negro	<i>Alnus glutinosa</i>	La madera de aliso tolera el agua muy bien. Recién cortada, tiene un color naranja que oscurece con el tiempo.
Q58	Río rocoso		Las rocas que se encuentran en los ríos a menudo tienen una forma ovalada provocada por el desgaste de la corriente.
Q59	Pino silvestre (pino relicto)	<i>Pinus sylvestris</i>	El pino relicto es un raro tipo de pino escocés que tiene una apariencia característica debido a su ubicación y clima. Su crecimiento anual es muy lento y sus ramas se tuercen muy peculiarmente, lo que da lugar a una copa de apariencia interesante.
Q60	Musgos y líquenes sobre un bloque errático		Los líquenes son simbioses de hongos y algas.

Q61	Monte isla		Un monte isla es una colina que suele tener pendientes rocosas empinadas que se crearon principalmente por la erosión y el desgaste. Son los restos de grandes macizos rocosos.
Q62	Muflón común	<i>Ovis aries musimon</i>	La jerarquía de los machos la determina el tamaño de sus cuernos.
Q63	Arroyo en el bosque		No debes beber agua de los arroyos del bosque, podría estar contaminada.
Q64	Las cuevas de Mechowo		Las cuevas de Mechowo son de las pocas cuevas que hay en el norte de Polonia. Están hechas de piedra arenisca. En su interior, entre otras cosas, pueden verse estalactitas y formaciones kársticas únicas.
Q65	Cabaña de pescadores sobre pilotes		Las casas edificadas sobre pilotes se encuentran por todo el mundo. Es un método de construcción que se utiliza en el mar, en marismas, en tierras secas y en el permafrost. Los pilotes protegen la casa de peligros como la humedad y los parásitos.
Q66	Amatista		La palabra amatista viene del griego antiguo "amethystos", que significa 'no borracho'. El nombre proviene de la creencia de que si bebes de una copa hecha de esta piedra no te emborrachas.
Q67	Redes colgantes		La forma y el tamaño de la malla de una red dependen del tipo de pez que se quiere capturar. Los tamaños de la malla también pueden estar regulados por ley para evitar la captura de especies protegidas.
 Z01	Laguna del Vístula		La laguna del Vístula conecta con el mar Báltico a través del estrecho de Baltisk, que está situado en la parte rusa de la cuenca. Allí, las aguas del mar vierten en su interior cuando hay fuertes tormentas.
Z02	Rebeco de tatra	<i>Rupicapra rupicapra tatrica</i>	Los bordes afilados de las pezuñas del rebeco de tatra se endurecen durante el invierno para permitirles moverse con seguridad por la nieve y el hielo. En el verano, la pezuña se desgasta al contacto con el suelo rocoso, revelando el suave interior del pie, que mejora su agarre.
Z03	Asprete	<i>Romanichthys valsanicola</i>	El asprete es una especie de pez increíblemente rara. Se descubrió recientemente, en 1957, en Rumanía. Está declarada en peligro de extinción.
Z04	Caléndula acuática	<i>Caltha palustris</i>	La caléndula acuática, también llamada "verruquera", es tóxica, ya que contiene una sustancia que irrita el sistema digestivo. Después de recogerlas su efecto se debilita gradualmente.
Z05	Porrón moñudo	<i>Aythya fuligula</i>	Para bucear a mayor velocidad, los porrones moñudos toman impulso dando un pequeño salto hacia agua.
Z06	Foca común	<i>Phoca vitulina</i>	Los focas tienen una gruesa capa de grasa bajo de la piel que les proporciona aislamiento térmico, aumenta su flotabilidad y actúa como reserva de energía.
 Q68- Q71	Dique de castor		Algunas personas creen que los castores construyen sus presas para pescar. Esto no es cierto; los castores son herbívoros.
 Q72- Q75	Atardecer		Los rayos de sol llegan a la tierra y chocan con la atmósfera. Durante el día, cuando esos rayos atraviesan las finas capas de aire de forma directa, su componente de luz azul se esparce e ilumina el cielo de este color. Al atardecer y al amanecer, los rayos de sol inciden sobre la tierra en ángulo y al reflejarse en la atmósfera recorren más distancia hasta nosotros. La mayoría de la luz azul se dispersa y podemos ver su luz roja, amarilla y naranja.

Índice de cartas: Agnieszka Możejko
Gracias Maja Gruca por toda tu ayuda.

Créditos:

Diseñador del juego: Klemens Kalicki
Ilustraciones: Karolina Kijak
Diseño gráfico: Artur Mikucki
Desarrollo del juego: Przemek Wojtkowiak, Andrzej Olejarczyk
Reglamento: Rebel studio
Coordinación del proyecto: Sławek Gacal
Maquetación: Artur Mikucki
Traducción al inglés y edición: Bryan Gerding, Tabletop Polish, Russ Williams
Traducción al español: Cristóbal Morales Capita
Revisión: Marina Temprano Benítez



rebel
STUDIO

studio@rebel.pl
www.rebelstudio.eu

rebel

Rebel Sp. z o.o.
ul. Budowlanych 64c
80-298 Gdańsk, Polonia
wydawnictwo@rebel.pl
www.wydawnictworebel.pl