

Un juego de
**ROBERTO
FRAGA** e ilustrado
por **PIERÔ**

Para mayores de 8 años.
De 15 a 45 minutos.
Para 2 a 6 jugadores.

Antes de probar con partidas con
5 o 6 jugadores, os sugerimos que
primero juguéis varias partidas
con solo 2, 3 o 4 jugadores.

ROBERTO FRAGA

RIVER DRAGONS

En el delta del Mekong, cada año, los jóvenes más valientes se enfrentan en una célebre competición.
Deben utilizar tabloncillos y piedras para construir pasarelas con las que cruzar el río y llegar a la aldea que hay al otro lado.
Para conseguirlo, deben programar sus acciones con cautela y evitar las maniobras de sus rivales y las inesperadas intromisiones
de los dragones del Mekong. ¡Quien llegue primero a su destino recibirá un dragón de oro del mismísimo rey!

CONTENIDO

1 tablero
78 cartas de Acción (13 de cada color)
6 peones: 3 chicas y 3 chicos, en diferentes colores
36 tabloncillos numerados en 6 tamaños
y 6 colores diferentes
1 carta de Jugador inicial
27 piedras

OBJETIVO DEL JUEGO

Partiendo desde tu aldea, debes colocar piedras, construir pasarelas y cruzar
el tablero para alcanzar tu aldea de destino.

PREPARACIÓN

- Coloca el tablero **1** en el centro de la mesa, mostrando la cara con las islas.
- Coloca las piedras **2** junto al tablero para crear una reserva al alcance de todos los jugadores.
- Elige un color que coincida con una de las aldeas de inicio. En partidas de menos de 6 jugadores no se utilizan todos los colores/aldeas. El número de jugadores determina qué aldeas se utilizan y cuáles no. La imagen que hay junto a cada aldea indica en qué partidas debe usarse esa aldea.

		
Número de jugadores	Color de aldea/jugador (recordatorio de las acciones posibles)	Aldea de destino

- El jugador más joven recibe la carta de Jugador inicial **3** y la coloca frente a sí sobre la mesa. El jugador inicial cambiará en cada turno, procediendo en sentido horario.

Equipo inicial de cada jugador

- 1 peón **4** colocado en su aldea de inicio.
- 6 tabloncillos **5** del mismo color y de diferentes tamaños que conforman una reserva individual frente a cada jugador.
- 13 cartas de Acción **6**. Antes de comenzar, cada jugador debe retirar a la caja del juego las cartas de Dragón de los colores que se hayan excluido de la partida y colocar el resto de cartas en su mano.

Resumen

Jugadores	Colores incluidos en la partida	Cartas retiradas de la partida
2	Rosa y negro	Dragones rojos, verdes, azules y amarillos
3	Azul, rojo y rosa	Dragones verdes, amarillos y negros
4	Azul, verde, rojo y amarillo	Dragones negros y rosas
5	Todos los colores excepto el rosa	Dragones rosas
6	Todos los colores	-

TURNO DE JUEGO

Una partida se compone de varios turnos. Cada turno se desarrolla de esta manera:

1. Fase de programación

Cada jugador elige 5 cartas de Acción de su mano y las coloca boca abajo, de izquierda a derecha, frente a sí. El orden en el que se colocan las cartas determina el orden en el que se juegan (comenzando por la carta más a la izquierda). Estas cartas representan las 5 acciones de las que dispondrá el jugador durante ese turno. Cuidado, una vez colocadas las cartas NO PUEDEN cambiarse de posición ni intercambiarse por otras cartas de la mano.

2. Fase de acción/resolución

Cuando todos los jugadores hayan colocado las 5 cartas delante de ellos, todos revelan su primera carta al mismo tiempo. El jugador inicial realizará la acción de su primera carta y, de uno en uno y en sentido horario, lo seguirán el resto de los jugadores. Una vez completadas todas las primeras acciones, todos los jugadores revelarán a la vez su segunda carta y procederán a realizar sus acciones de la misma manera. El proceso se repite para las 5 cartas.

Advertencia: es posible que la acción de un jugador quede cancelada por una carta de Dragón (consulta el apartado «Cartas de Dragón» en la cara trasera de este reglamento).

El turno finaliza una vez que se han resuelto todas las acciones:

- El jugador inicial le entrega la carta de Jugador inicial al jugador sentado a su izquierda.
- Los jugadores recuperan a sus manos todas las cartas de Acción utilizadas durante el turno (pueden usar las mismas cartas en el siguiente turno si lo desean).
- Comienza un nuevo turno, empezando por la Fase de programación, etc.

FIN DE LA PARTIDA

El juego termina inmediatamente cuando un peón llega a su aldea de destino, incluso si el turno o las acciones no han terminado.

Coloca 1 piedra

COLOCA 1 PIEDRA

El jugador DEBE colocar 1 piedra en una de las 27 islas.

COLOCA 2 PIEDRAS

El jugador DEBE colocar 2 piedras, cada una de ellas en una isla distinta de entre las 27 disponibles.

- Una piedra no puede colocarse fuera de los límites de una isla.
- Cada isla solo puede albergar 1 piedra como máximo.
- No se puede colocar una piedra en una aldea.
- Una vez que se ha colocado una piedra, no se puede desplazar ni retirar del tablero, excepto mediante la acción «Retira 1 piedra o bien 1 tablón».
- Si no quedan piedras en la reserva de piedras cuando un jugador necesite tomar una, la acción se pierde.



Reglas para expertos

Coloca el tablero mostrando la cara sin islas. En lugar de colocar las piedras en las islas hay que colocarlas directamente en el agua. El resto de las reglas se mantienen iguales.

Coloca 2 piedras

Coloca 1 tablón

COLOCA 1 TABLÓN

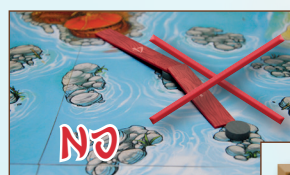
El jugador DEBE colocar 1 tablón que esté apoyado sobre dos piedras, o bien sobre una piedra y una aldea.

COLOCA 2 TABLONES

El jugador DEBE colocar 2 tabloncillos cumpliendo las mismas reglas de colocación.

El jugador DEBE evaluar la distancia existente entre las dos piedras, o la piedra y la aldea y, a continuación, elegir un tablón de su reserva. Una vez elegido el tablón, no se puede cambiar, ¡incluso si resulta ser una mala opción!

- Si el tablón es demasiado largo, no hay ningún problema, el tablón puede sobresalir más allá de los límites de la piedra.
- Pero si el tablón no puede colocarse de manera estable (es demasiado corto), el jugador DEBE colocarlo en otro lugar.
- Si el jugador no puede encontrar un lugar apropiado para el tablón, retirará el tablón de la partida.
- Está prohibido desplazar una piedra para acomodar un tablón.
- **¡Importante!** Un tablón no puede descansar sobre otro tablón a no ser que haya una piedra o una aldea apoyando el punto de contacto.
- **¡Importante!** Una piedra puede soportar hasta un máximo de 3 tabloncillos. Siguiendo la misma regla, una aldea puede soportar hasta un máximo de 3 tabloncillos.



Coloca 2 tabloncillos

RETIRA 1 TABLÓN O BIEN 1 PIEDRA

El jugador DEBE elegir una de estas dos opciones:

- retirar 1 tablón de cualquier color y tamaño del tablero y añadirlo a su reserva individual de tabloncillos (podrá usarlo más adelante).
- retirar 1 piedra del tablero a la reserva común de piedras.

Está prohibido:

- retirar un tablón ocupado por un peón.
- tener 2 tabloncillos del mismo tamaño (con el mismo número) en la reserva individual.
- tener tabloncillos de más de dos colores diferentes en la reserva individual.
- retirar una piedra que sirva de apoyo para al menos un tablón.

Si no hay tabloncillos o piedras que puedan retirarse, la acción se pierde.

Retira 1 tablón
O BIEN 1 piedra

1 Movimiento

1 MOVIMIENTO

El jugador DEBE mover su peón a un tablón adyacente libre (no ocupado por otro peón) o bien a una aldea adyacente (consultar el ejemplo 1).

2 MOVIMIENTOS

El jugador DEBE mover su peón a una distancia de dos tabloncillos o bien de un tablón y una aldea (consultar el ejemplo 2).

- Un peón puede moverse en cualquier dirección y a cualquier tablón sin importar su color.
- Un peón no puede subirse a un tablón que esté ocupado por otro peón. Sin embargo, las aldeas pueden acoger a un número ilimitado de peones.
- Si no hay movimientos posibles en ninguna dirección, el peón cae al río y regresa a su aldea de inicio.
- En el caso de 2 MOVIMIENTOS, está permitido avanzar y luego retroceder para terminar el movimiento en el mismo tablón de partida.



Ejemplo 1: el peón verde debe moverse a un tablón adyacente libre. Puede avanzar al tablón verde a su izquierda o al tablón rojo a su derecha. No puede avanzar al tablón rosa ya que está ocupado por el peón amarillo.



Ejemplo 2: el peón verde debe moverse dos tabloncillos. Salvo por el tablón rojo, los tabloncillos que lo rodean están ocupados por otros peones. El peón verde puede usar el tablón rojo para llegar hasta la aldea roja o para avanzar y luego retroceder y así terminar sobre el mismo tablón que estaba.

2 Movimientos

SALTA POR ENCIMA DE OTRO PEÓN

El jugador DEBE hacer que su peón salte por encima de un peón que esté en un tablón adyacente.

- El resultado del salto equivalente a una acción de 2 MOVIMIENTOS (consulta el ejemplo 3).
- Para que la acción sea válida, el peón debe aterrizar sobre una aldea o sobre un tablón libre.
- Si no puede realizarse el salto (no hay un peón en un tablón adyacente o no hay una casilla libre donde aterrizar), el peón salta para nada, cae al río y regresa a su aldea de inicio (consulta el ejemplo 4).



Ejemplo 3: el peón amarillo debe saltar por encima de otro peón. Solo puede saltar por encima del peón verde (no tiene otros peones adyacentes) y aterrizar sobre el tablón rojo.



Ejemplo 4: el peón amarillo no tiene ningún peón adyacente que pueda saltar. Pierde su salto, cae al río y regresa a su aldea de inicio.

LOS DRAGONES DEL RÍO

Durante la Fase de resolución, si un jugador revela una carta de Dragón, en ese momento cancelará la acción del jugador que coincida con el color del dragón. La carta cancelada es la que se encuentra en la misma posición que la carta de Dragón.

- Un jugador no puede jugar más de una carta de Dragón por turno. Los jugadores no están obligados a jugar una carta de Dragón si prefieren no hacerlo.
- Una carta de Dragón no cancela a otra carta de Dragón. Si varios jugadores utilizan una carta de Dragón en la misma posición, se aplican todos los efectos (consulta el ejemplo 5).



Ejemplo 5: el jugador rosa colocó un dragón verde en la 4ª posición y el jugador verde colocó un dragón azul en la 4ª posición. El dragón verde no cancela al dragón azul y, por lo tanto, el dragón azul cancelará la acción que el jugador azul tiene en su 4ª posición.

Recuerda

En partidas con menos de 6 jugadores cada jugador debe retirar las cartas de Dragón de los colores excluidos de la partida.

