

# amritsar

The Golden Temple



Reglamento

El Templo Dorado, o Sri Harmandir Sahib, se encuentra en la ciudad de Amritsar, en el estado de Punjab, India. Además de un lugar sagrado para la comunidad Sij, es uno de los destinos de peregrinaje más famosos de la India. Después de haber sido derruido en numerosas ocasiones por el imperio mogol, el marajá Ranjit Singh, fundador del imperio Sij en la India, reconstruyó el templo a principios del siglo XIX usando mármol y cobre, y cubriendo después los pisos superiores con 750 kilos de pan de oro. Fue entonces cuando adquirió el nombre de Templo Dorado.

En *Amritsar* representaremos a las distintas personalidades de la época que ayudaron al marajá del imperio Sij en la reconstrucción del Templo Dorado durante 3 décadas, proporcionándole los materiales requeridos por cada parte del templo. Para ello, tendremos que organizar a los trabajadores y las acciones que realizan de la manera más óptima. Al final de la tercera década, el jugador que haya logrado más puntos de prestigio se convertirá en el ganador.

## Agradecimientos y créditos

Agradecer en primer lugar a mi familia por apoyarme siempre. En segundo lugar, a todos los miembros de la editorial por confiar en el juego y por el tremendo trabajo de desarrollo que nos hemos pegado: David Prieto, Germán P. Millán, Juan Luque y Rafael Sáiz. En tercer lugar, a todos los testers que siempre están dispuestos a prestarme parte de su tiempo y darme buenos consejos: Antonio “Moonnoise”, Dani García, David Bernal, Ferrán Renalias, Jorge J. Barroso, Kortes Serrano, Toni López, y muchos más. Y, por último, pero no menos importante, a todas aquellas personas que mediante TTS o en físico han jugado al prototipo de *Amritsar*, que por aquél entonces se llamaba *Workala*. Sin vuestra inestimable ayuda esto no habría sido posible. Os estoy eternamente agradecido.

Ludonova quiere dar las gracias a todas las personas que han participado en las pruebas del juego, y en particular al propio autor por confiar en nosotros y por su dedicación constante para hacer de *Amritsar* el mejor juego posible.

**Autor:** David Heras

**Ilustraciones:** Guillaume Berthoumieu

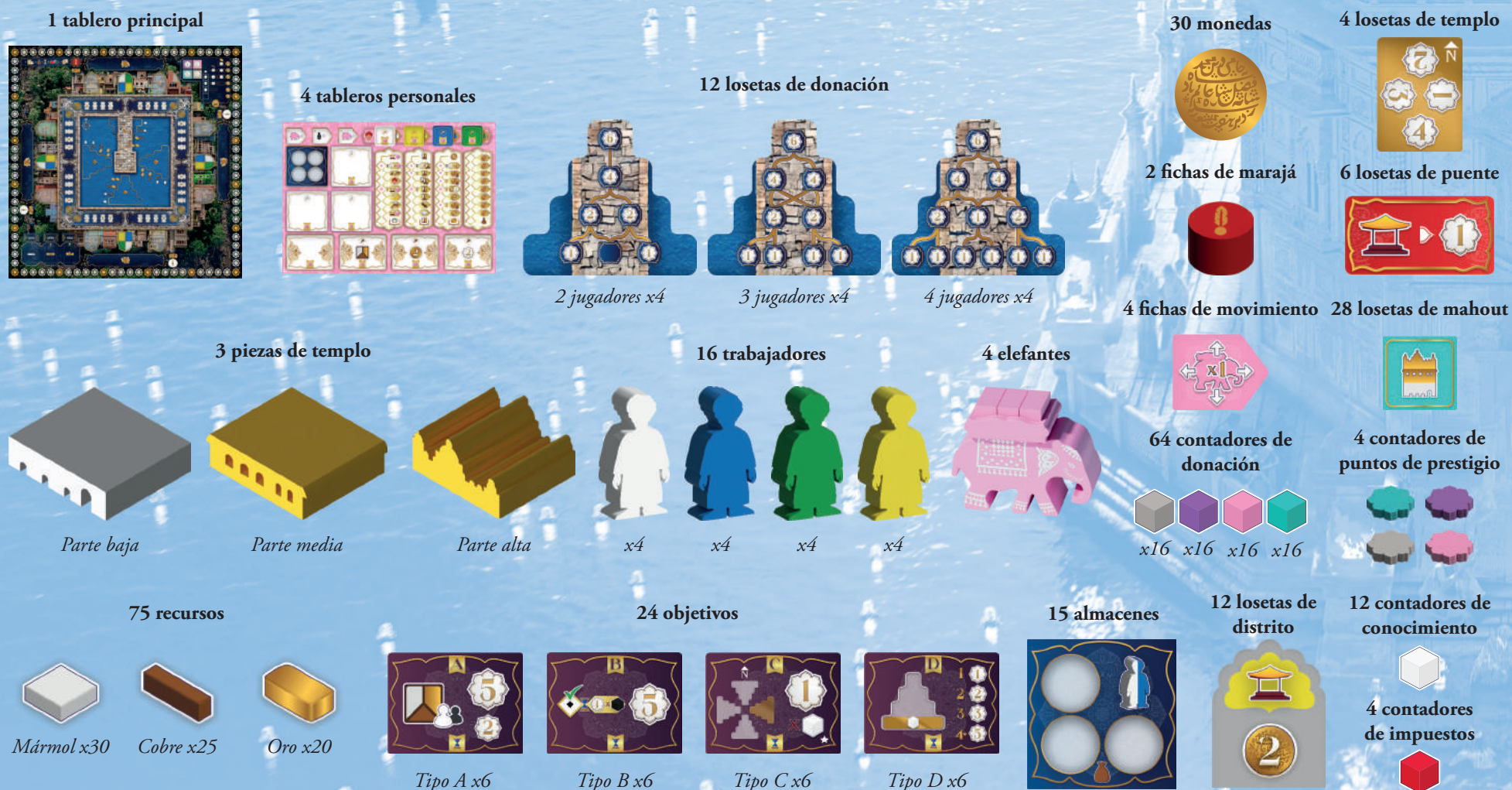
**Diseño gráfico y maquetación:** David Prieto

**Desarrollo y reglamento:** Germán P. Millán, Juan Luque y Rafael Sáiz

© Ludonova S.L., 2023. Todos los derechos reservados.

San Pablo 22 – Córdoba – España

## Componentes

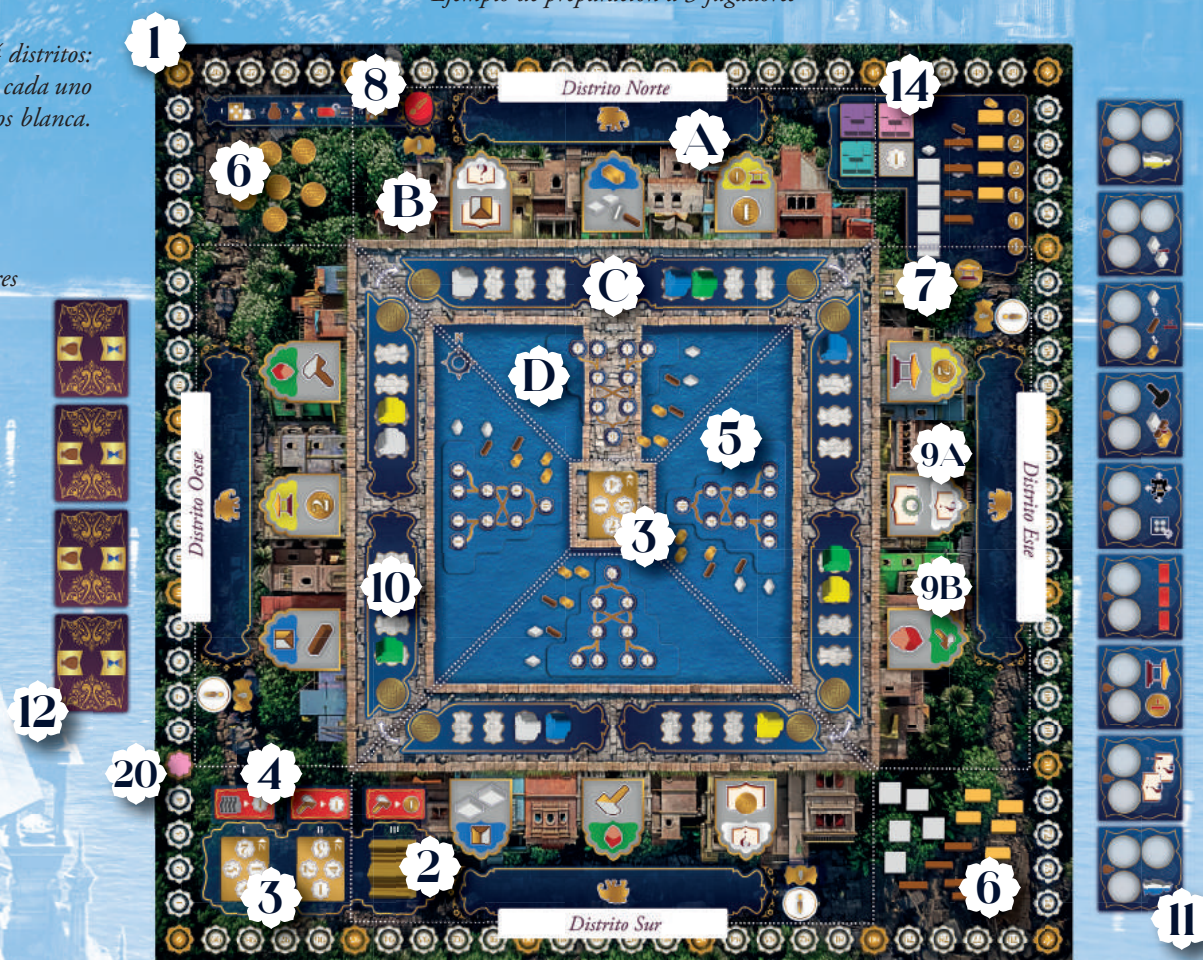


## Preparación de la partida

Ejemplo de preparación a 3 jugadores

El tablero principal se divide en 4 distritos: norte, este, sur y oeste, delimitados cada uno en el dibujo por la línea de puntos blanca. Cada distrito comprende:

- A. 1 senda para elefantes
- B. 3 losetas de distrito
- C. 2 secciones para trabajadores
- D. 1 loseta de donación



Tablero principal

1. Coloca el tablero principal en el centro de la mesa.
  2. Coloca cada pieza de templo en el espacio marcado con su silueta.
  3. Mezcla las losetas de templo. Coloca una al azar boca arriba en el centro del tablero, esta será **la loseta de templo activa** para la primera década; otra encima de la parte baja del templo y otra encima de la parte media del templo. Debes orientar todas estas losetas hacia el norte, para ello toma como referencia la rosa de los vientos impresa en el tablero. Retira del juego la loseta sobrante.
  4. Mezcla las losetas de puente y coloca una boca arriba en cada espacio marcado con . Retira del juego las 3 losetas sobrantes.
  5. Coge las losetas de donación que correspondan al número de jugadores en la partida y coloca cada una de ellas boca arriba en su espacio del lago correspondiente al icono de su dorso.
  6. Reparte las monedas y los recursos entre las 2 esquinas vacías del tablero, formando una reserva general.
- Nota:* Las monedas y los recursos son ilimitados, si se agotan usa cualquier otro componente para sustituirlos.
7. Rellena el mercado colocando el recurso indicado en cada uno de sus espacios.

8. Coloca una ficha de marajá en el espacio .
9. Forma 4 pilas con las losetas de distrito, según el color de su reverso, y mezcla cada una por separado. A continuación:
  - a. Coge la primera loseta de cada pila y colócala boca arriba al azar en el espacio de cada distrito.
  - b. Rellena al azar los demás espacios de cada distrito con las losetas restantes, teniendo en cuenta que no puedes repetir color en un mismo distrito. Al terminar, debe haber en cada distrito 3 losetas boca arriba de 3 colores diferentes (la parte superior de cada loseta de distrito también indica el color de la misma).
10. Coge 3 trabajadores de cada color y coloca uno al azar en cada espacio marcado con en las secciones de cada distrito. Retira del juego los 4 trabajadores sobrantes. **En partidas a 2 jugadores**, coloca al azar los 4 trabajadores sobrantes en los 4 espacios marcados con , que se encuentran junto a los espacios del marajá.
11. Mezcla los almacenes bocabajo, revela 6 almacenes en partidas a 2 jugadores; 9 en partidas a 3 jugadores; 12 en partidas a 4 jugadores; y colócalos junto al tablero. Retira del juego los almacenes sobrantes.
12. Ordena los objetivos por tipo (A, B, C y D), forma 4 pilas bocabajo; mezcla cada pila por separado y colócalas junto al tablero.

## Cada jugador



El tablero personal se divide en 6 zonas, delimitadas cada una en el dibujo por la línea de puntos blanca:

- A. Losetas de mahout
- B. Almacenes
- C. Objetivos
- D. Marcadores de conocimiento
- E. Marcador de impuestos
- F. Secuencia del turno

Cada jugador elige un color y coge:

13. Un tablero personal de su color.
14. Los 16 contadores de donación de su color, de los cuales coloca 11 en los espacios marcados con en su tablero y 5 en su espacio correspondiente de mercado del tablero principal.
15. Un elefante de su color que deja junto a su tablero.
16. Las 7 losetas de mahout de su color que deja junto a su tablero.
17. La ficha de movimiento de su color que coloca en el espacio de su tablero, por la cara que muestra el candado.
18. 3 contadores de conocimiento que coloca en la primera casilla, empezando por abajo, de los 3 marcadores de conocimiento de su tablero.
19. Un contador de impuestos que coloca en la primera casilla, empezando por abajo, del marcador de impuestos de su tablero.
20. El contador de puntos de prestigio de su color que coloca en la casilla 5 del marcador de puntos de prestigio del tablero principal.
21. Una moneda de la reserva que coloca en un espacio de su almacén inicial.
22. Un objetivo al azar de cada tipo (A, B, C y D) que coloca boca abajo junto a su tablero. Cada jugador puede consultar sus objetivos en cualquier momento, pero los mantendrá ocultos al resto de jugadores hasta el final de la partida. Retira del juego los objetivos sobrantes.

## Jugador inicial



23. Decide al azar quién será el jugador inicial y entrega al jugador de su derecha (es decir, el último jugador en sentido horario), la otra ficha de marajá que coloca junto a su tablero: esta ficha tiene como objeto recordarle que, durante la partida, deberá avanzar un paso la ficha de marajá del tablero principal cada vez que complete su turno.

24. El jugador inicial:

- a. Elige uno de sus 4 objetivos, lo coloca boca abajo en el espacio de su tablero y coloca el contador de donación de dicho espacio en su elefante. Ese será su primer objetivo para el final de la partida. A continuación, sube un paso su contador de impuestos.

*Nota: Como veremos más adelante, cada vez que añadas una mejora a tu tablero debes subir un paso tu contador de impuestos por cada que contenga esa mejora.*

- b. Coloca la loseta de mahout en uno de los 4 espacios de su zona de mahout y coloca el contador de donación de dicho espacio en su elefante.

*El mahout es la persona que cuida y entrena a un elefante para que conviva y trabaje con los humanos. A menudo, la relación entre el mahout y el elefante es de por vida, y comienza cuando ambos son muy jóvenes.*

25. Cada jugador, en sentido horario, repite los pasos realizados por el jugador inicial, teniendo en cuenta que no puede colocar su loseta de mahout en el mismo espacio de color (trabajador asociado) que otro jugador. De este modo, cada jugador tendrá colocada esa loseta en un espacio distinto al resto.



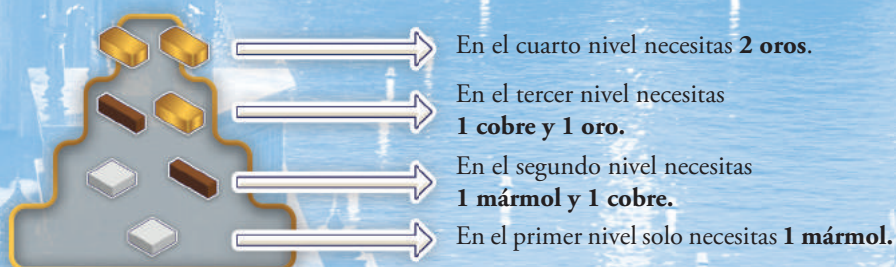
## Jugando


Una partida de *Amritsar* transcurre a lo largo de 3 décadas, señaladas con I, II y III en el tablero principal. Cada década consta de 4 rondas y en cada ronda, cada jugador jugará un turno, empezando por el jugador inicial y continuando los demás en sentido horario. Al término de cada década se puntúa la loseta de templo activa, se pagan impuestos y se obtienen ingresos. Tras completar la tercera década, se realizará una puntuación final y con ella finalizará la partida.

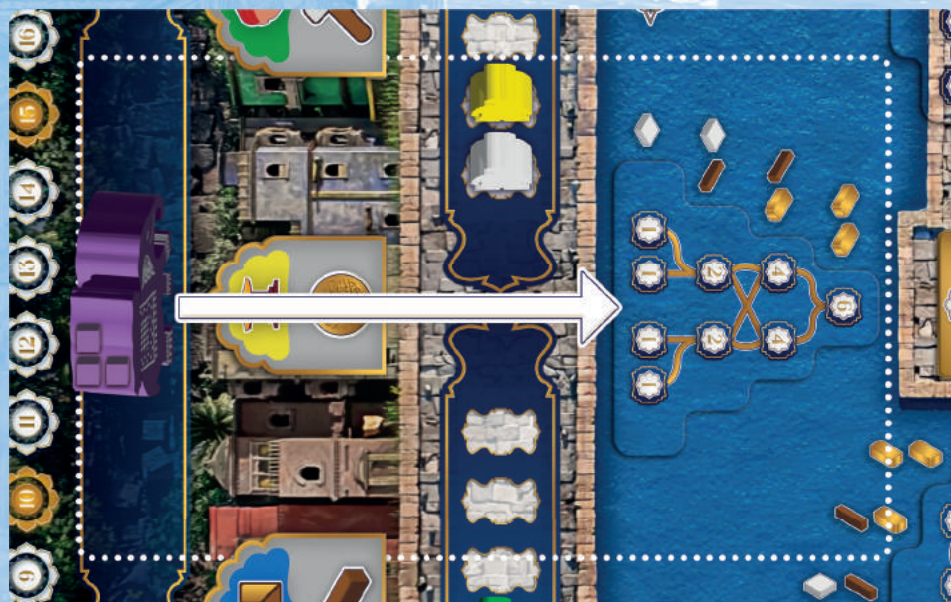
### El Templo Dorado y las donaciones

El Templo Dorado es el centro del juego en todos los sentidos. Todo gira a su alrededor, y es donde los jugadores, haciendo donaciones para su reconstrucción, conseguirán la mayor cantidad de puntos de prestigio, a los que a partir de ahora llamaremos PP.

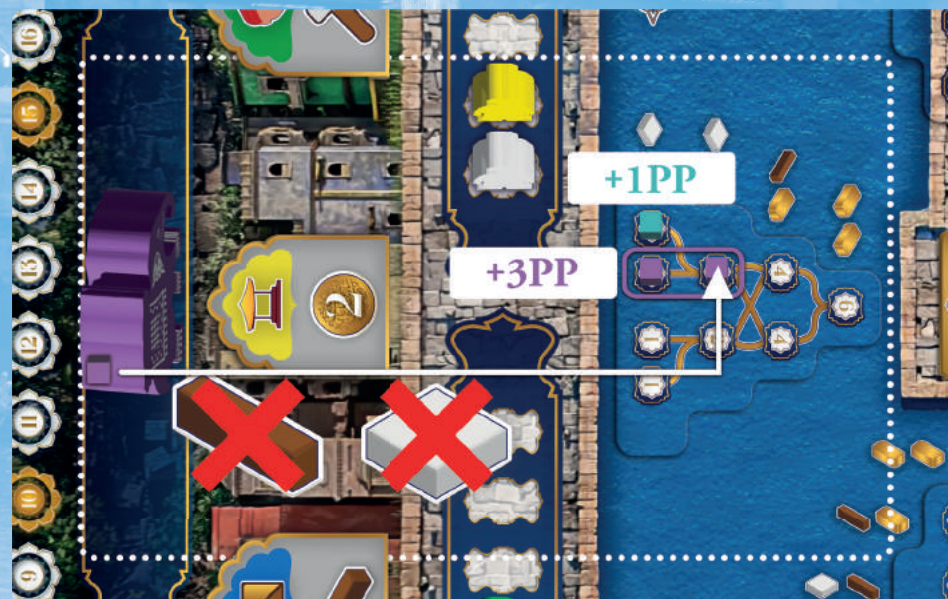
Cada loseta de donación está dividida en 4 niveles y cada nivel requiere entregar unos recursos específicos para poder realizar **una donación**:



Solo puedes realizar donaciones usando la acción de tu loseta de mahout , con la que todos los jugadores empiezan la partida, **y solo puedes hacer una donación en el distrito donde se encuentra tu elefante**, ya que transporta tus contadores de donación.



Para hacer una donación, elige una casilla libre de la loseta, entrega los recursos que requiere su nivel y coloca un contador de tu elefante en la casilla, teniendo en cuenta que para donar en una casilla de un nivel superior es necesario que las 2 casillas sobre las que se apoya estén ya ocupadas por otros contadores de donación (no importa a quien pertenezcan). Al realizar la acción, ganas los PP indicados en la casilla que tapas y cada uno de los contadores de las 2 casillas sobre los que se apoya proporcionan 1 PP a sus dueños, incluso a ti mismo si son tuyos. Lógicamente, si no dispones de contadores en tu elefante o de los recursos necesarios, o si no quedan casillas libres en la loseta, no podrás realizar esta acción.



La loseta de templo activa indica los PP que otorga cada distrito, **norte, este, sur y oeste**, al final de cada década por tener mayoría de contadores de donación en cada uno de ellos.



### El puente

El puente da acceso al templo y se divide en 3 secciones (losetas), cada una de ellas asociada a una década. Cada loseta de puente muestra un requisito [A] y un beneficio [B]. Cada vez que cumplas el requisito de la loseta correspondiente a la década en juego, recibirás su beneficio.



### Turno de juego

Tu turno consta de las siguientes fases:

1. Mover tu elefante
2. Mover los trabajadores
3. Mover tu elefante (si has desbloqueado la ficha de movimiento de tu tablero)

## Fase 1. Mover tu elefante



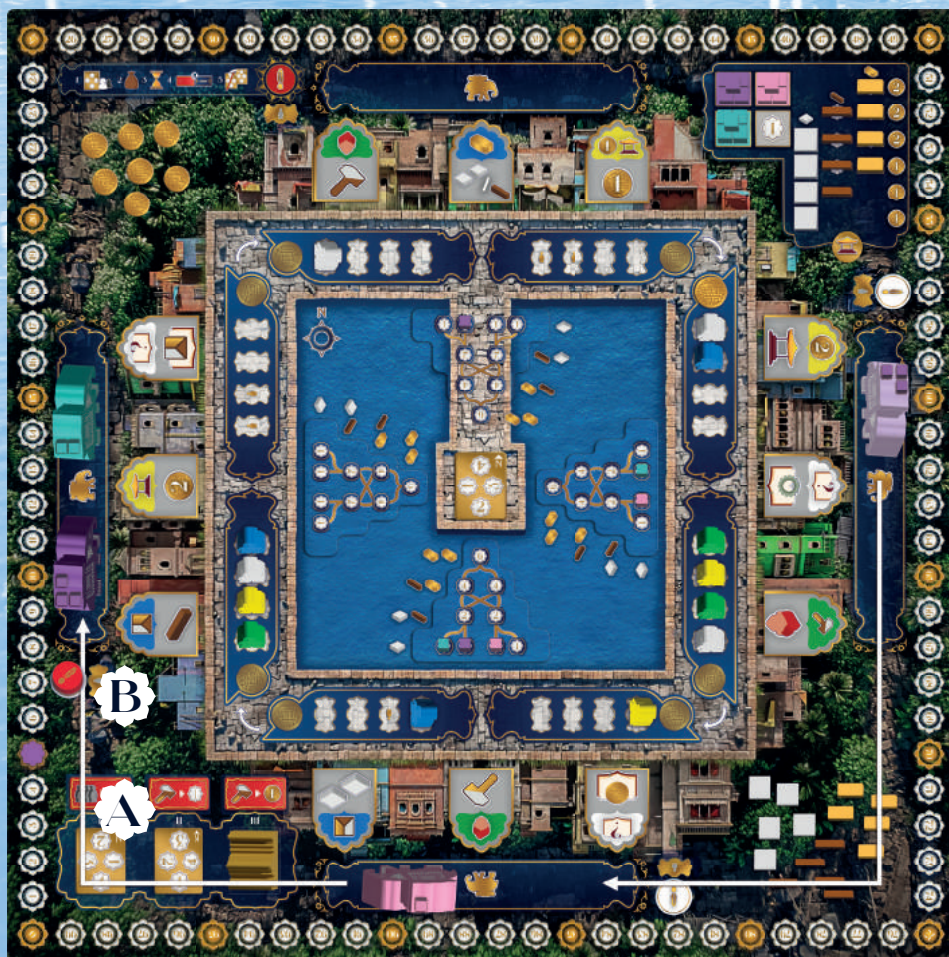
Los elefantes se mueven de un distrito a otro usando las sendas. En cada distrito puede haber cualquier número de elefantes.

Esta acción es **opcional**, de modo que tu elefante siempre puede permanecer en el distrito donde se encuentra.

Si decides mover tu elefante, hazlo siempre **en sentido horario**, hasta el distrito de tu elección. **El primer paso no cuesta nada, pero cada paso adicional después del primero te costará una moneda.** Además, si al mover tu elefante, pasas por encima de la ficha de marajá, sufres una penalización:

- En la década I pierdes 1 PP.
- En la década II pierdes 2 PP.
- En la década III pierdes 3 PP.

*Nota:* En tu primer turno de la partida, coloca tu elefante directamente en una de las 4 sendas a tu elección.



El jugador morado mueve 2 pasos su elefante, desde el distrito este al oeste. Dicho movimiento le cuesta 1 moneda ya que ha movido 1 paso adicional [A]. Además, pierde 1 PP (estamos en la década I) porque ha pasado por encima de la ficha de marajá [B].

Recuerda que los elefantes son los encargados de transportar los contadores de donación y, por tanto, **solo podrás hacer donaciones en el distrito donde se encuentra tu elefante.**

## Fase 2. Mover los trabajadores



Los trabajadores se mueven de una sección a otra. Cada distrito contiene 2 secciones y cada sección admite un máximo de 4 trabajadores.

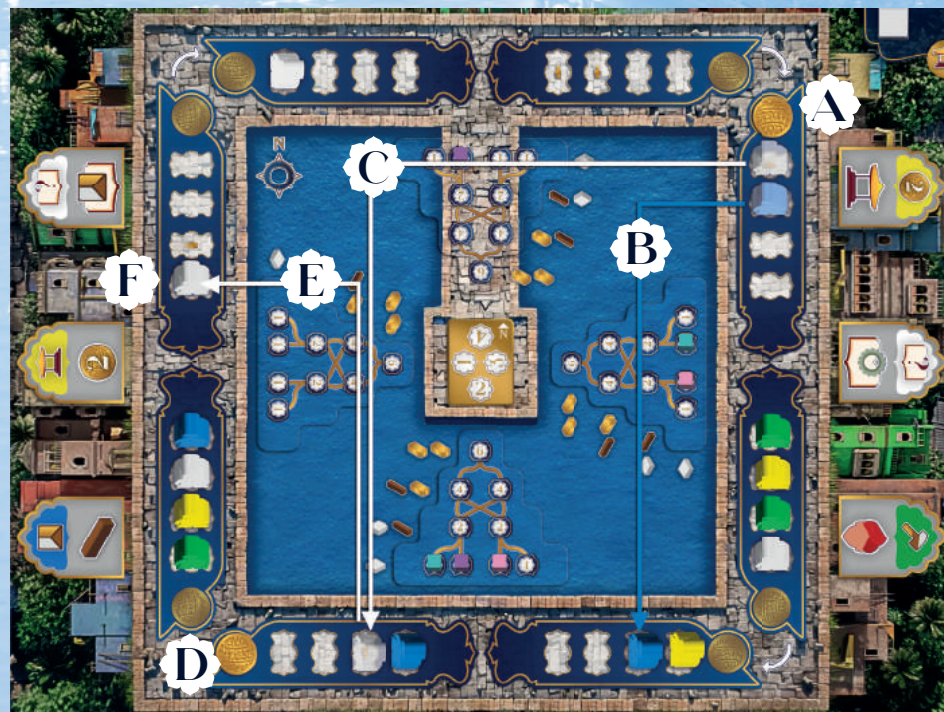
Esta acción es **obligatoria** y para realizarla usarás la mecánica de siembra de los juegos clásicos de mancala.

Elige una sección que tenga al menos un trabajador, coge todos los que tenga y, **en sentido horario**, ve dejando **un trabajador en cada una de las secciones siguientes** hasta que los hayas colocado todos. Tú decides que trabajador (color) dejar en cada sección. Si una sección ya está completa (tiene 4 trabajadores), sáltala. **El último trabajador que coloques será el trabajador activo** y el que te permitirá realizar entre 1 y 3 acciones en el distrito en el que se pare. Cualquiera de las 2 secciones de un distrito te sirve para realizar acciones en el mismo.

*Nota:* Procura colocar siempre los trabajadores en la primera casilla vacía de cada sección. Te ayudará a recordar que trabajadores estás usando, en caso de que quieras deshacer algún movimiento.

Si lo deseas, **en vez de colocar al último trabajador en la sección que le correspondería, puedes hacer que salte esa o más secciones**, pero deberás **dejar 1 moneda** en el espacio de cada sección que salte. Esta es la manera que llegue más lejos.

*Importante:* Si la sección de origen, donde coges los trabajadores, y/o la sección de destino, donde termina el trabajador activo, contienen una o más monedas, las obtienes inmediatamente.



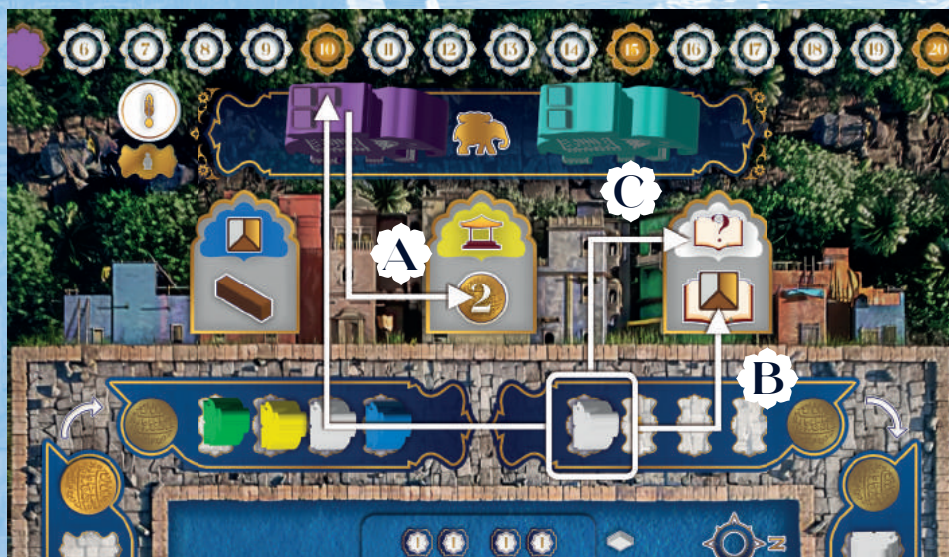
Después de mover su elefante al distrito oeste, el jugador morado quiere realizar acciones allí con un trabajador blanco. Para ello, elige el grupo de 2 trabajadores (azul y blanco) de la primera sección del distrito este, donde ya hay 1 moneda que obtiene inmediatamente [A]. Coge los 2 trabajadores, salta la segunda sección de ese distrito por estar completa y deja el trabajador azul en la primera sección del distrito sur [B]. Debería dejar el trabajador blanco en la segunda sección de ese distrito [C], pero como quiere llegar a donde está su elefante, deja una moneda en esa sección para saltarla [D], salta también la primera sección del distrito oeste por estar completa [E] y llega así a su destino [F].



Una vez que completes el movimiento, puedes elegir una de las 3 losetas del distrito donde has colocado al trabajador activo y realizar su **acción principal** [A]. Además de esta acción, a la que tendrás derecho siempre, también podrás:

- Realizar la **acción secundaria** de la loseta que has elegido, **si el color del trabajador activo coincide con el color de fondo de esa acción secundaria** [B].
- Activar **tu elefante** si este se encuentra en el **mismo distrito** que el trabajador activo. Activar tu elefante te permite realizar **la acción principal de cualquiera de las losetas del distrito** (incluso la misma que realiza el trabajador) o **la acción de una de las losetas de mahout** de tu tablero. Recuerda que empiezas la partida con la loseta de mahout (donar al templo) en tu tablero.

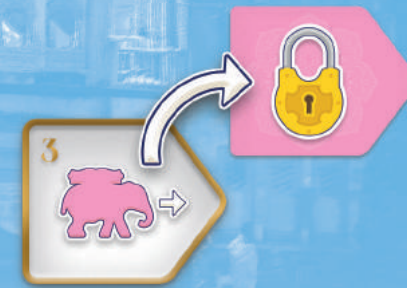
**Importante:** Cuando el trabajador activo te permite realizar las 2 acciones de una loseta de distrito (principal y secundaria), puedes realizarlas en cualquier orden, completando siempre una antes de realizar la otra. Si además puedes activar tu elefante, solo podrás hacerlo antes o después de realizar todas las acciones de la loseta de distrito (nunca entre medias).



Tras completar el movimiento de los trabajadores y estando su elefante en el mismo distrito que el trabajador activo (blanco), el jugador morado realiza sus acciones. En primer lugar, activa su elefante para realizar la acción principal de la loseta central del distrito [A]. A continuación, elige la loseta situada a la derecha para realizar su acción principal [B] y, como el color de fondo de la acción secundaria coincide con el del trabajador activo, también realiza dicha acción [C].

Realizar la acción secundaria y activar tu elefante es lo óptimo, pero ninguna de las 2 cosas es obligatoria ni a veces posible, siempre podrás realizar la acción principal de una de las 3 losetas del distrito sin más.

### Fase 3. Mover tu elefante



Puedes volver a mover tu elefante de la forma habitual si has conseguido desbloquear la ficha de movimiento de tu tablero.

### Seguir al jugador activo

Inmediatamente después de que el jugador activo complete su turno, recordará en voz alta el color del trabajador que ha activado y **los demás jugadores**, en sentido horario, podrán seguirlo si tienen en su tablero una loseta de mahout asociada al color de ese trabajador: en tal caso, pueden realizar la acción de esa loseta. El jugador activo ganará **1 PP** por cada jugador que lo siga. Una vez completadas las acciones de seguimiento, el turno pasa al siguiente jugador en sentido horario.



El jugador morado recuerda a los demás que el trabajador activado era blanco. Tanto el jugador gris como el rosa tienen una loseta de mahout asociada al trabajador blanco en sus tableros, pero el jugador gris no puede seguirlo ya que no tiene los recursos necesarios para realizar la acción de donación de su loseta [A]. El jugador rosa sí lo sigue para obtener 1 moneda y 1 mármol [B], ganando el jugador morado 1 PP por ello.

### Fin de ronda



La ronda acaba después de que el último jugador haya completado su turno (acciones de seguimiento incluidas). Dicho jugador debe mover, en **sentido horario**, la ficha de marajá del tablero principal al espacio de marajá siguiente (la ficha de marajá junto a su tablero sirve para recordárselo), lo que inicia una nueva ronda. **Si la ficha de marajá vuelve a su posición inicial, termina también la década** (ver más abajo).



En partidas a 2 jugadores, la ficha de marajá activará el trabajador situado en el nuevo espacio al que se mueva, de modo que ambos jugadores, empezando por el jugador inicial, pueden seguir al marajá si tienen en su tablero una loseta de mahout asociada al color de dicho trabajador.

## Fin de década



Una década termina cuando la ficha de marajá vuelve a su posición inicial en el tablero principal.

Al final de cada una de las 3 décadas, debes realizar los siguientes pasos en orden:

### Donaciones

Puntúa las donaciones de cada distrito **por separado**: el jugador que más contadores tenga en un distrito gana los PP que indica la loseta de templo activa para ese distrito. En caso de empate en un distrito, todos los jugadores empatados ganan los PP de ese distrito.



Al final de la primera década, el jugador morado es quien tiene más donaciones (2) en el distrito sur, junto con el jugador rosa, de modo que ambos ganan los 2 PP que indica la loseta de templo activa para ese distrito.

### Impuestos

Paga tantas monedas como indique tu contador de impuestos, teniendo en cuenta los posibles descuentos que puedas aplicar. **Por cada moneda que no puedas pagar, sufres una penalización:**

- En la década I pierdes 1 PP por moneda.
- En la década II pierdes 2 PP por moneda.
- En la década III pierdes 3 PP por moneda.



*Nota:* Antes de pagar, asegúrate que tu contador de impuestos está correctamente actualizado recontando las visibles en tu tablero.

### Ingresos

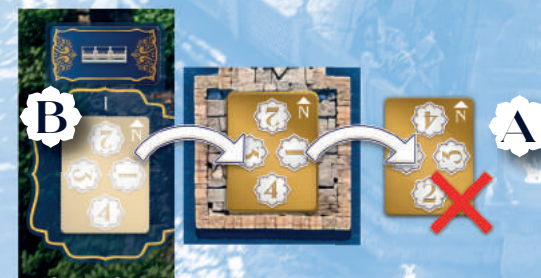


Recibe **todos** los ingresos de fin de década, señalados con en tu tablero, que hayas alcanzado o sobrepasado con sus contadores de conocimiento.

### Puente

Voltea la loseta de puente correspondiente a la década que acaba de terminar.

### Templo



Retira del juego la loseta de templo que se acaba de puntuar [A] y coloca en el centro del tablero principal la pieza de templo correspondiente a la década que termina [B], apilándola sobre las piezas que ya hubiera ahí y manteniendo la loseta de templo que se encuentra encima siempre orientada hacia el norte: esta se convierte en la nueva loseta de templo activa. Al final de la tercera década, coloca la parte alta del templo, aunque su propósito es meramente estético ya que la partida habrá terminado.



## Fin de partida

Tras realizar los pasos correspondientes al fin de la tercera década, la partida termina. Suma a los PP conseguidos durante la partida, lo siguiente:

### Conocimiento



Puntúa **todas** las casillas, señaladas con en tu tablero, que hayas alcanzado con sus contadores de conocimiento. Estas casillas son las últimas de cada marcador.

### Objetivos



Revela los objetivos que hayas logrado jugar en tu tablero y puntúalos.

El jugador con más PP será el vencedor. En caso de empate, ganará el jugador, de entre los empatados, que haya realizado más donaciones al Templo Dorado. Si persiste el empate, los jugadores empatados comparten la victoria.

## Las losetas de distrito



Las losetas de distrito muestran una acción principal en su parte central [A] y una acción secundaria en su parte superior, con un color de fondo específico (amarillo, azul, blanco o verde) [B]. Siempre podrás realizar la acción principal de una loseta con el trabajador activo, cualquiera que sea su color, y solo podrás realizar la acción secundaria de la loseta que has elegido si el color de ese trabajador coincide con el color de fondo de esa acción secundaria. A continuación, se explican las distintas acciones clasificadas por categoría:

### Recursos



Obtienes 2 mármoles de la reserva.



Obtienes 1 cobre de la reserva.



Obtienes 2 mármoles o bien 1 cobre de la reserva.



Obtienes 1 oro de la reserva.



Obtienes 1 recurso a tu elección de la reserva.

## Economía



Realiza una acción de mercado para **comprar y/o vender tantos recursos como quieras**. En un mismo turno, **no puedes comprar y vender el mismo tipo de recurso, aunque realices más de una acción de mercado**.

### Comprar



Elige un recurso del mercado, coge el primero disponible empezando por abajo [A], y paga las monedas indicadas en la fila correspondiente (1 o 2 monedas) [B]. Si no quedan más recursos de ese tipo en el mercado, compra al precio más alto (2 monedas) y cógelo de la reserva.

### Vender



Coloca uno de tus recursos en su primer espacio libre del mercado, empezando por arriba [A], y recibe las monedas indicadas en la fila correspondiente (1 o 2 monedas) [B]. Si al hacerlo tapas un espacio con PP, ganas inmediatamente los PP indicados (1 o 2 PP) [C]. Si no quedan espacios libres de ese recurso, vende al precio más bajo (1 moneda) y devuélvelo a la reserva.

Debes completar cada compra o venta que realices antes de hacer otra, de modo que vayas colocando en tus almacenes tanto las monedas como los recursos que obtengas en cada una de ellas.



Cada vez que realices una acción de mercado en la que hagas al menos una compra o una venta, recupera un contador de donación de tu espacio de mercado del tablero principal y colócalo en tu elefante. Si no te quedan contadores en el mercado, gana 1 PP cada vez que debas recuperar uno y no puedas hacerlo. Si no compras ni vendes nada, no podrás recuperar un contador de donación del mercado.

**Importante:** La capacidad de tu elefante es de 6 contadores de donación, si debes recuperar un contador del mercado cuando tu elefante ya tiene 6, déjalo en su sitio.

1

Obtienes 1 moneda de la reserva.

2

Obtienes 2 monedas de la reserva.

1 

Obtienes 1 moneda de la reserva y realiza una acción de mercado. Puedes hacerlo en cualquier orden.

## Mahout y mejoras



Realiza la acción de una de las losetas de mahout de tu tablero, sin importar a qué color de trabajador esté asociada.



Realiza una mejora de almacén u objetivo en tu tablero.



Realiza una mejora de almacén o mahout en tu tablero.



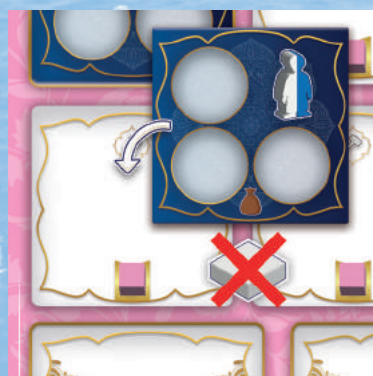
Realiza cualquiera de las mejoras descritas anteriormente.



Mejora de almacén




Mejora de objetivo

Mejora de mahout



**Mejora de almacén:** Entrega **1 mármol** para añadir un almacén de los disponibles a un espacio de almacén **libre** de tu tablero. Estas mejoras te permitirán aumentar tu capacidad de almacenamiento, y obtener beneficios inmediatos y/o permanentes.




**Mejora de objetivo:** Entrega **1 cobre** para añadir uno de tus objetivos **boca abajo** a un espacio de objetivo **libre** de tu tablero. Estas mejoras te permitirán conseguir PP al final de la partida, si cumples sus requisitos, y, además, obtener los beneficios inmediatos del espacio donde los juegues:  1 recurso a tu elección de la reserva /  2 monedas de la reserva /  2 PP



**Mejora de mahout:** Entrega **1 oro** para añadir una de tus losetas de mahout a un espacio de mahout **libre** de tu tablero. Estas mejoras te permitirán ampliar tus acciones disponibles cuando actives tu elefante, y aumentar tus posibilidades de seguir a otros jugadores en su turno.

Si no queda espacio libre en tu tablero para realizar un tipo de mejora, ya no podrás hacer más mejoras de ese tipo.

**Cada vez que añadas una mejora a tu tablero, sube un paso tu contador de impuestos por cada  que contenga esa mejora y coloca en tu elefante el contador de donación que había en el espacio que has tapado.**

**Importante:** La capacidad de tu elefante es de 6 contadores de donación, si debes recuperar un contador de tu tablero cuando tu elefante ya tiene 6, colócalo en tu espacio de mercado del tablero principal.

## Conocimiento



Sube un paso tu contador del marcador de desarrollo.



Sube un paso tu contador del marcador de recursos.



Sube un paso tu contador del marcador de dinero.







Sube un paso tu contador de un marcador a tu elección.

## Los marcadores de conocimiento






Cada paso en un marcador te permite obtener el beneficio indicado justo a la derecha. En cada marcador encontrarás 3 tipos de beneficios:






### De fin de década








	Al final de cada década, <b>durante la fase de impuestos</b> , paga 1 moneda menos de lo indicado por tu contador de impuestos.
	Al final de cada década, <b>durante la fase de ingresos</b> , recupera un contador de donación de tu espacio de mercado del tablero principal. Colócalo en tu elefante.
	Al final de cada década, <b>durante la fase de ingresos</b> , obtienes 1 recurso a tu elección de la reserva.
	Al final de cada década, <b>durante la fase de ingresos</b> , obtienes 1 moneda de la reserva y 1 PP.

### De fin de partida




	Al final de la partida, <b>durante la fase de conocimiento</b> , ganas 1 PP por cada contador de donación que quede en tu elefante.
	Al final de la partida, <b>durante la fase de conocimiento</b> , ganas 1 PP por cada recurso, de cualquier tipo, que quede en tus almacenes.
	Al final de la partida, <b>durante la fase de conocimiento</b> , ganas 1 PP por cada moneda que quede en tus almacenes.

### Inmediatos






	Recupera un contador de donación de tu espacio de mercado del tablero principal. Colócalo en tu elefante.
	Realiza cualquier mejora en tu tablero.
	Retira la ficha  de tu tablero, voltéala  y colócala junto a tu tablero. A partir de ahora, podrás volver a mover tu elefante en tu turno, de la forma habitual, después de completar tus acciones con el trabajador activo y antes de que los demás jugadores puedan seguirte. Además, una vez durante la partida, y solo cuando muevas tu elefante, podrás descartar la ficha para colocarlo en cualquier distrito sin pagar dinero ni sufrir la penalización del marajá.



	Realiza cualquier mejora en tu tablero, <b>sin entregar el recurso correspondiente</b> .
	Obtienes 1 mármol de la reserva.
	Obtienes 1 cobre de la reserva.
	Obtienes 1 recurso a tu elección de la reserva.
	Obtienes 2 recursos a tu elección de la reserva.
	Obtienes 1 moneda de la reserva.
	Obtienes 2 monedas de la reserva.

**Si, durante la partida, ya estás en la última casilla de un marcador y debes subir ese contador, obtienes inmediatamente el beneficio señalado por la flecha, por cada paso que debas subir:**

	Recupera 1 contador de donación de tu espacio del mercado. Colócalo en tu elefante.
	Obtienes 1 recurso a tu elección de la reserva.
	Obtienes 1 moneda de la reserva.

## Las losetas de mahout

	Realiza <b>una donación</b> al templo <b>en el distrito donde se encuentra tu elefante</b> . (Ver la explicación detallada de las donaciones en EL TEMPLO DORADO Y LAS DONACIONES, página 5). Recuerda que empiezas la partida con esta loseta en tu tablero.
	Realiza cualquier mejora en tu tablero.
	Obtienes 1 moneda de la reserva y 1 PP.
	Realiza una acción de mercado.
	Obtienes 1 moneda y 1 mármol de la reserva.

	Obtienes 1 recurso a tu elección de la reserva.
	Sube un paso tu contador de un marcador de conocimiento a tu elección.

## Los almacenes




Siempre que consigas monedas y/o recursos, guárdalos en tus almacenes. Cuando tengas que pagar dinero o entregar recursos, usa siempre los que tengas en tus almacenes.







Cada hueco de almacén solo puede albergar una moneda o un recurso. En el caso de que no tengas suficientes huecos para almacenar las monedas y/o los recursos que obtengas durante la partida, puedes redistribuir las monedas y/o los recursos en tus almacenes como quieras, antes de decidir qué descartar.







El almacén inicial de tu tablero tiene 4 huecos, pero ningún beneficio, a diferencia los almacenes disponibles que puedes adquirir durante la partida, que presentan entre 2 y 3 huecos, así como un beneficio inmediato, señalado con !, o permanente.

### Beneficio inmediato

	Obtienes inmediatamente 1 moneda y 1 recurso a tu elección de la reserva.
	Obtienes inmediatamente 2 mármoles de la reserva.
	Sube inmediatamente 2 pasos tu contador de un marcador de conocimiento o bien 1 paso dos contadores distintos.

### Beneficio permanente

	A la hora de activar una loseta de distrito, puedes usar un trabajador <b>blanco</b> como si fuera del color indicado ( <b>amarillo, azul o verde</b> ) y viceversa. <i>Nota: Para poder seguirte, los demás jugadores solo tienen en cuenta el color real del trabajador que estás usando.</i>
	Cuando compres en el mercado, paga 1 moneda menos sobre el coste total de tu compra.
	Al final de cada década, <b>durante la fase de impuestos</b> , paga 1 moneda menos de lo indicado por tu contador de impuestos.
	A la hora de mover los trabajadores, puedes saltar una sección con el trabajador activo sin dejar moneda.

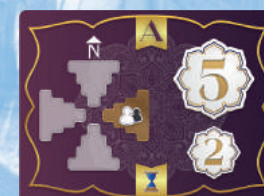
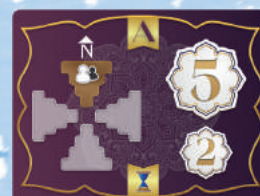
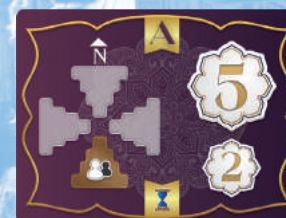
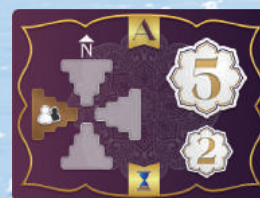
	A la hora de mover tu elefante, no sufres penalización alguna cuando pases por encima de la ficha de marajá.
	Obtienes los beneficios de las losetas de puente de la década actual y <b>las futuras</b> (es decir todas las que están boca arriba) cuando cumplas sus requisitos.
	Siempre que debas subir tu contador de un marcador de conocimiento específico, puedes subir otro contador a tu elección en su lugar.
	Una vez por turno, <b>y solo en tu turno</b> (no al seguir a otro jugador), puedes intercambiar 1 mármol por 1 cobre (y viceversa) o bien 1 cobre por 1 oro (y viceversa).
	A la hora de realizar una mejora, puedes entregar un recurso distinto del que te exige la acción (por ejemplo, entrega 1 mármol para añadir una loseta de mahout a tu tablero, que normalmente requeriría 1 oro).
	A la hora de mover tu elefante, puedes colocarlo en cualquier distrito sin pagar dinero ni sufrir la penalización del marajá. En cuanto uses este efecto, voltea el almacén: se convierte en un almacén de 4 huecos sin ningún beneficio, igual que tu almacén inicial.

## Los objetivos

Dispones desde el principio de 4 objetivos, uno de cada tipo (A, B, C y D) para toda la partida y uno de ellos ya colocado en tu tablero. Los objetivos que hayas logrado jugar te otorgarán PP si al final de la partida, **durante la fase de objetivos**, has conseguido cumplir con los requisitos que indican.

**Cada jugador solo puntúa sus propios objetivos, incluso los de mayorías** que solo otorgan PP por ser primero o segundo. Si empatas en una posición, ganas los PP de esa posición.

### Tipo A



Ganas 5 PP si tienes más contadores de donación que los demás en el distrito señalado (norte, este, sur u oeste). Ganas 2 PP si eres el segundo jugador con más contadores. Debes tener al menos un contador para poder puntuar.

*Nota: Todos estos objetivos indican el norte para ayudarte a localizar el distrito que se puntúa.*

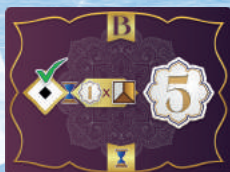


Ganas 5 PP si tienes más monedas [A] o recursos [B] que los demás. Ganas 2 PP si eres el segundo jugador con más monedas o recursos. Debes tener al menos una moneda o un recurso para poder puntuar.

### Tipo B

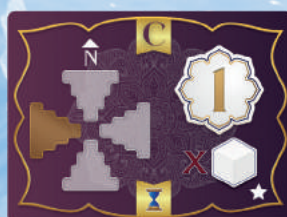
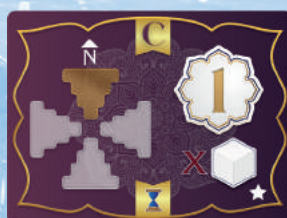


Ganas 6 PP si has alcanzado o sobrepasado las 2 casillas indicadas con sus contadores de conocimiento.



Ganas 5 PP si has llegado a la casilla indicada con su contador de conocimiento. Son las últimas casillas de cada marcador.

### Tipo C



Ganas 1 PP por cada contador de donación que hayas colocado en distrito señalado (norte, este, sur u oeste).

**Nota:** Todos estos objetivos indican el norte para ayudarte a localizar el distrito que se puntúa. El icono ★ solo se usa para el modo solitario.



Ganas 1, 2, 3 o 5 PP si has colocado al menos un contador de donación en 1, 2, 3 o 4 distritos distintos (norte, este, sur y oeste).



Ganas 1, 2, 4 o 6 PP si has colocado al menos un contador de donación en 1, 2, 3 o 4 niveles distintos. Los contadores pueden estar repartidos entre varias losetas de donación.

### Tipo D



Ganas 6 PP si has colocado al menos 6 contadores de donación entre el primer y el segundo nivel. Los contadores pueden estar repartidos entre varias losetas de donación.



Ganas 5 PP si has colocado al menos 4 contadores de donación entre el segundo y el tercer nivel. Los contadores pueden estar repartidos entre varias losetas de donación.



Ganas 1, 2, 3 o 5 PP si has colocado 1, 2, 3, 4 o más contadores de donación en el primer nivel. Los contadores pueden estar repartidos entre varias losetas de donación.



Ganas 2, 3, 4 o 6 PP si has colocado 1, 2, 3, 4 o más contadores de donación en el segundo nivel. Los contadores pueden estar repartidos entre varias losetas de donación.



Ganas 3, 4, 5 o 7 PP si has colocado 1, 2, 3, 4 o más contadores de donación en el tercer nivel. Los contadores pueden estar repartidos entre varias losetas de donación.



Ganas 5 PP si has colocado al menos un contador de donación en el cuarto nivel de alguna loseta de donación.

## Las losetas de puente

Solo habrá una loseta activa en cada década y cada vez que cumplas su requisito durante esa década, obtendrás el beneficio correspondiente. Al terminar una década, **durante la fase de puente**, voltea la loseta de puente correspondiente a la década que termina; la loseta de la década siguiente será la nueva loseta de puente activa.



Si a la hora de mover los trabajadores eliges un grupo de 4, obtienes inmediatamente 1 recurso a tu elección de la reserva.



Si a la hora de mover los trabajadores eliges un grupo de 4, ganas inmediatamente 1 PP.



Cada vez que realices una donación al templo, obtienes inmediatamente 1 moneda de la reserva.



Cada vez que realices una mejora en tu tablero, ganas inmediatamente 1 PP.



Cada vez que realices una mejora en tu tablero, obtienes inmediatamente 1 moneda de la reserva.



Cada vez que realices la acción de mercado, ganas inmediatamente 1 PP.

## Modo solitario

En el modo solitario te enfrentarás al propio marajá con el objetivo de conseguir más PP que él. El marajá tendrá su propio almacén, su propia cantera de recursos y reaccionará a cada uno de tus turnos, ¿aceptas el reto?



## Preparación

Prepara el modo solitario de la misma manera que una partida a 2 jugadores y, a continuación, realiza los siguientes pasos para el marajá:

1. Elige cualquier tablero de jugador y colócalo cerca del tuyo por la cara del marajá.
2. Rellena el espacio correspondiente de su tablero con los contadores de donación de su color y coloca el contador sobrante en el elefante del mismo color. A continuación, coloca su elefante en el distrito que otorga 4 PP por mayoría de donaciones al final de la década.

**Importante:** Los contadores que recupera el marajá van siempre de su tablero a su almacén, y cuando los usa vuelven de su almacén a su cantera. Es decir, ningún recurso sale o entra de la su tablero durante la partida. Cuando el marajá debe obtener un recurso que no está en su cantera, obtiene en su lugar el siguiente recurso disponible de su cantera, siempre de arriba abajo y de izquierda a derecha. En caso de que no haya ningún recurso en su cantera, gana 1 PP por cada recurso que no pueda obtener.

3. Rellena la cantera personal del marajá con los recursos indicados en la misma y, después, mueve un mármol de la cantera a su almacén.

**Importante:** El marajá solo obtiene recursos de su cantera personal, que van a su almacén, y cuando los usa vuelven de su almacén a su cantera. Es decir, ningún recurso sale o entra de la su tablero durante la partida. Cuando el marajá debe obtener un recurso que no está en su cantera, obtiene en su lugar el siguiente recurso disponible de su cantera, siempre de arriba abajo y de izquierda a derecha. En caso de que no haya ningún recurso en su cantera, gana 1 PP por cada recurso que no pueda obtener.

4. Coge 3 contadores de conocimiento, coloca uno en la casilla más a la izquierda del marcador del trabajador blanco y deja los otros dos cerca de su tablero, los usarás para marcar las acciones que deba realizar en su turno.

- Roba un objetivo de tipo C y colócalo en el espacio de su tablero, si muestra el icono . De lo contrario, retíralo del juego y roba el siguiente. Este será el único objetivo del marajá para toda la partida.
- Coloca la otra ficha de marajá junto a su tablero.

## Tu turno

Durante toda la partida serás el jugador inicial, por lo que el marajá siempre terminará la ronda. Juega tu turno de la forma habitual.

## Turno del marajá

El marajá juega su turno siguiendo estos pasos en orden:

### 1. Realizar una donación

Al comienzo de cada uno de sus turnos, el marajá intenta siempre realizar una donación. Para ello debe cumplir los requisitos habituales: tener los recursos necesarios en su almacén y al menos un contador de donación en su elefante.

Siempre intenta donar en el distrito que otorga más PP por mayoría de donaciones al final de la década: 4, 3, 2 o 1 PP, en ese orden. En caso de que su elefante no esté en el distrito donde va a donar, lo mueve, siempre sin pagar monedas ni recibir penalizaciones, al distrito donde pueda donar y elige siempre la casilla de la loseta de donación que le otorga más puntos inmediatos (en caso de empate, la de más a la izquierda).

En caso de que no pueda donar en ningún distrito, no mueve su elefante y recupera el primer contador de donación disponible de su tablero (el de más arriba y a la izquierda), que coloca en su elefante.

### 2. Activar 2 acciones de su tablero

El marajá dispone de 4 acciones en su tablero, cada una de ellas asociada a un color de trabajador. En cada turno realiza 2 acciones: **una determinada por el color del trabajador activo que has usado en tu último turno, y otra por el color del trabajador que se encuentre junto a la ficha de marajá del tablero principal.** Usa sus 2 contadores de conocimiento para marcarlas. Debe realizar esas 2 acciones en orden, de arriba abajo, y completar una antes de realizar la otra. Es posible que ambos colores coincidan, en este caso realiza 2 veces la misma acción.

Las acciones del marajá, según el color del trabajador, son las siguientes:

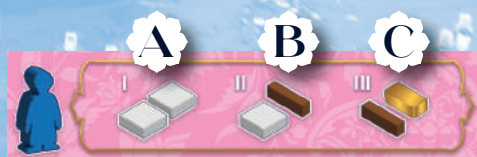
### Trabajador amarillo



Coloca el primer contador de donación disponible de su tablero en su elefante [A]. A continuación, obtiene un mármol de su cantera que coloca en su almacén [B]. Por último, devuelve del mercado a la reserva un recurso del mismo tipo que el que acaba de obtener [C]. Si no quedan recursos de ese tipo en el mercado, no devuelve nada a la reserva.

### Trabajador azul

Obtiene 2 recursos de su cantera que van a su almacén:



- En la primera década 2 mármoles [A].
- En la segunda década 1 mármol y 1 cobre [B].
- En la tercera década 1 cobre y 1 oro [C].

### Trabajador blanco



Avanza un paso su contador [A] y obtiene el beneficio de la casilla a la que llega: PP, 1 o 2 mármoles y/o 1 contador de donación de su tablero.

Si el contador llega a una de las 2 últimas casillas, además de 1 PP inmediato, el marajá ganará PP al final de la partida (ver FIN DE PARTIDA). Si debe mover el contador y ya se encuentra en la última casilla, volverá la penúltima, es decir, una vez que el contador esté en una de las 2 últimas casillas se moverá entre una y otra, obteniendo 1 PP cada vez que lo haga [B].

### Trabajador verde



El marajá intenta realizar una donación en el distrito de su objetivo [A]. Si no es posible, intenta hacerlo en el distrito que le otorga más PP por mayorías al final de la década (4, 3, 2 o 1 PP, en ese orden) [B]. En caso de que no pueda donar en ningún distrito, recupera el primer contador de donación disponible de su tablero (el de más arriba y a la izquierda), que coloca en su elefante [C].

## Fin de ronda

Al ser el marajá el último jugador de cada ronda, mueve la ficha de marajá del tablero principal al final de su turno y podrás seguir el color del trabajador que se encuentre junto a esa ficha, como ocurre en partidas a 2 jugadores. El marajá no gana PP por ello.

## Fin de década

El final de década se realiza de la forma habitual. El marajá obtiene PP por las mayorías que gane, pero no paga impuestos y, por tanto, no sufre penalizaciones.

## Fin de partida

El fin de partida se realiza de la forma habitual. El marajá solo suma los PP de su objetivo y, si ha llegado a una de las 2 últimas casillas del marcador del trabajador blanco, puntúa como sigue:

- Si su contador está en la casilla gana 1 PP por cada recurso, de cualquier tipo, que quede en su almacén.
- Si su contador está en la casilla gana 1 PP por cada moneda visible, es decir, sin recurso en su almacén.

Si quieres que el reto sea aún mayor, el marajá comienza la partida con 2 contadores de donación en su elefante, en lugar de uno, y, al final de la partida, puntúa su objetivo 2 veces.



*Escanea este código si prefieres aprender a jugar  
con nuestro videotutorial*