

Un juego de colocación de piezas de
Günter Burkhardt para 2-5 jugadores
de 8 años en adelante.
Duración de la partida: 45 minutos

TIPPERARY

OBJETIVO DEL JUEGO

Vives en el condado irlandés de Tipperary, en un pueblecito rodeado de praderas verdes, vastos pantanos e imponentes colinas. En la campiña hallarás crómlech místicos y ruinas medievales, construirás nuevos pastizales para tus rebaños de ovejas y elaborarás whiskey en destilerías tradicionales.

Explora regiones nuevas en cada ronda, eligiendo piezas de Paisaje que luego deberás conectar de manera eficiente en tu zona. Al mismo tiempo, procura crear el área rectangular más grande posible y aprovechar al máximo los Terrenos de cada Paisaje para ganar la partida.

CONTENIDO



1 tablero de Río a doble cara



1 tablero de Rueda con conector
En tu primera partida, conecta la
rueda al tablero como muestra la
imagen.



60 piezas de Paisaje



5 Pueblos



12 piezas extra



1 ficha de Rebaño mayor



12 Torres



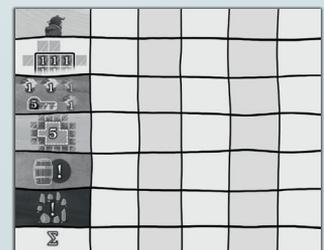
24 Ovejas



6 Toneles



1 bolsa de tela



1 bloc de puntuación

OBJETIVO

CONTENIDO

PREPARACIÓN

- 1 Coloca el **tablero de Rueda** en el centro de la mesa (*en tu primera partida, recuerda conectar la rueda al tablero*).
- 2 Coloca el **tablero de Río** al lado del tablero de Rueda: en partidas de 2-4 jugadores, utiliza el lado que tiene los números 1-12; y en partidas de 5 jugadores, el de los números 1-10. Coloca un **Tonel** en la casilla 1 del tablero de Río.
- 3 Mete todas las **piezas de Paisaje** en la **bolsa**. Después, roba piezas de Paisaje de la bolsa aleatoriamente y distribúyelas por las cinco **zonas** del tablero de Rueda hasta que haya **2** piezas de Paisaje en cada zona.
- 4 Coloca las **piezas extra** con el lado del zorro grande hacia arriba, mézclalas y déjalas al alcance de todos los jugadores.
- 5 Deja las **Ovejas**, las **Torres** y la **ficha de Rebaño mayor** a un lado, para formar la **reserva**.
- 6 Cada jugador elige un **Pueblo** y lo deja en su zona de juego (*con un lado aleatorio bocarriba*), asegurándose de orientar correctamente el rótulo con el nombre. Además, cada jugador toma un **Tonel** y lo coloca en la casilla inicial de su medidor de **Whiskey** (*la casilla con la imagen de un Tonel*). Los Pueblos y los Toneles sobrantes se guardan en la caja; no se utilizarán.
- 7 El último jugador que haya visto una oveja (*viva*) recibe la bolsa (*también se puede determinar aleatoriamente quién la recibe*).



SECUENCIA DE JUEGO

La partida se divide en un número fijo de rondas, cada una de las cuales se compone de las siguientes 3 fases. En partidas de 2-4 jugadores se juegan 12 rondas, y en partidas de 5 jugadores solo se juegan 10 rondas.

1. Fase de Colocación

Gira la rueda. Después, todos los jugadores eligen simultáneamente una pieza de Paisaje y la añaden a su Paisaje.

2. Fase de Rebaño

Comprueba quién tiene el rebaño de ovejas más numeroso.

3. Final de la ronda

Prepara la próxima ronda.

1. Fase de Colocación

El jugador que tiene la bolsa gira la **rueda** central del tablero (*es aconsejable sujetar el tablero con una mano y girar la rueda con la otra*). Cuando la rueda deje de girar, asegúrate de que cada blasón de la rueda señale claramente una de las zonas del tablero. En caso de duda, la rueda se puede ajustar ligeramente en sentido horario.

A continuación, todos los jugadores siguen **simultáneamente** los siguientes 3 pasos.

Nota: si lo preferís, podéis seguir estos pasos por turnos, empezando por el jugador que tiene la bolsa de tela y continuando en sentido horario; en su turno, cada jugador sigue los 3 pasos antes de que le toque al siguiente.

a. Determina qué zona de la rueda señala tu **blasón** y toma las 2 piezas de Paisaje de dicha zona.

Tu blasón se encuentra en el centro de tu Pueblo.



Las ramas que sobresalen del muro del tablero representan las líneas divisorias entre las distintas zonas.



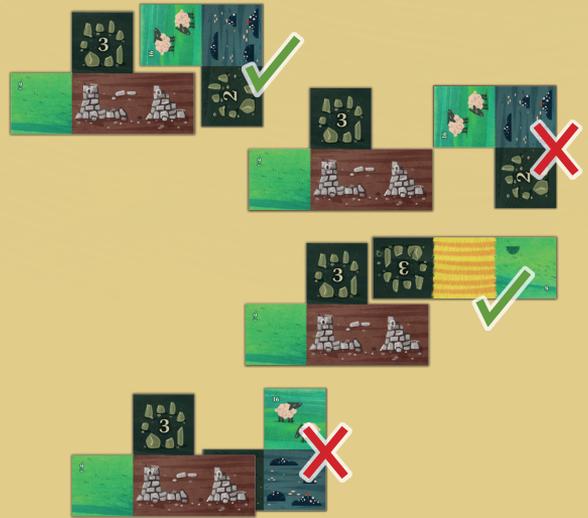
Ejemplo: AN CHATHAIR (blasón: castillo) toma las piezas de Paisaje resaltadas en la imagen.



b. Elige **una** de las 2 piezas de Paisaje y **colócala** en tu Paisaje respetando las reglas de colocación (*puedes hacer todas las pruebas que quieras antes de tomar una decisión*). Vuelve a dejar la otra pieza de Paisaje en la zona en la que estaba.

Reglas de colocación

- Debes colocar cada pieza de Paisaje **ortogonalmente adyacente** a otra pieza de tu Paisaje, asegurándote de que las casillas de las piezas adyacentes queden **alineadas**.
- Si lo deseas, puedes **girar** la pieza de Paisaje o **darle la vuelta** (*no pasa nada si las ilustraciones de una pieza de Paisaje quedan bocabajo*).
- Las piezas de Paisaje no se pueden superponer.
- Una vez colocadas, las piezas de Paisaje no se pueden reordenar.
- Tu Paisaje no tiene límite de tamaño; puedes ampliarlo en cualquier dirección.
- No pasa nada si dejas huecos.



c. Las piezas de Paisaje se componen de varias casillas con diferentes **Terrenos**; algunas casillas también incluyen el símbolo . Al colocar la pieza, comprueba si se desencadena algún **efecto**: ciertos Terrenos tienen un efecto inmediato y otros solo se tienen en cuenta al final de la partida. Los diferentes efectos se explican en las siguientes páginas.

Terrenos



Una casilla de Pradera con una Oveja de madera cuenta como un Pastizal. Por lo tanto, las Ovejas de madera te permiten conectar 2 Rebaños separados o ampliar un Rebaño preexistente.



Ejemplo: ❶ En tu Paisaje hay 2 Rebaños separados, compuestos por 2 y 3 Ovejas respectivamente. ❷ Colocas esta pieza de Paisaje que te ofrece una Oveja de madera. ❸ Colocas la Oveja de tal forma que conecte tus 2 Rebaños en un solo Rebaño de 6 Ovejas (el símbolo + del Pantano que acabas de colocar no cuenta como Oveja).

¿Para qué sirven las Ovejas?

Al final de la partida, obtienes 1 punto de victoria por cada Oveja que haya en tu Rebaño de mayor tamaño; los demás Rebaños que tengas no valen ningún punto. El jugador que tenga el Rebaño más grande de todos obtiene 5 puntos de victoria adicionales.

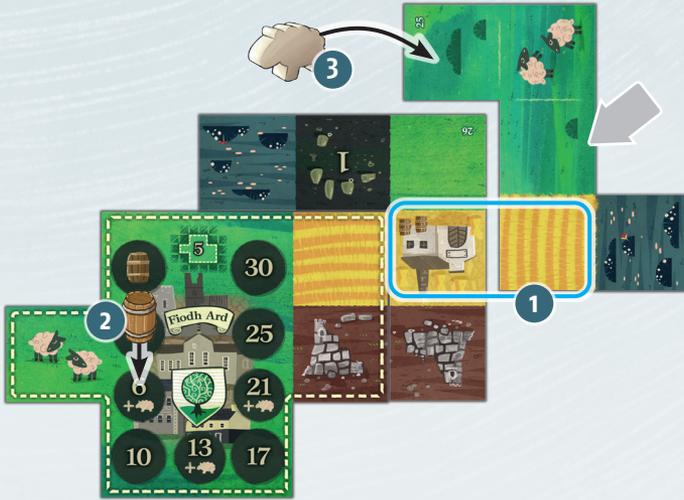
Campos de cereal y Destilerías: *Whiskey*

Al colocar un Campo de cereal **ortogonalmente adyacente** a una Destilería (o viceversa), produces **Whiskey** (es decir, haces avanzar tu **Tonel** una casilla en tu medidor de Whiskey).



Ejemplo: ❶ Colocas una Destilería al lado del Campo de cereal preexistente y produces tu primer Whiskey. ❷ Por lo tanto, el Tonel de tu medidor de Whiskey avanza hasta la casilla «3».

Tres de las casillas del medidor de *Whiskey* (las que tienen los valores 6, 13 y 21) incluyen el símbolo . Cuando tu Tonel pase por (o se detenga en) una casilla con el símbolo , toma una **Oveja de madera** de la reserva y colócala **inmediatamente** en tu Paisaje (ver la sección «Colocar Ovejas de madera» en la página 5).



Ejemplo: 1 Colocas un Campo de cereal al lado de la Destilería que has colocado antes y produces tu segundo Whiskey. 2 Por lo tanto, el Tonel de tu medidor de Whiskey avanza hasta la casilla «6», tomas una Oveja de madera de la reserva 3 y la colocas inmediatamente en una casilla de Pradera.

Como indica el ejemplo anterior, una misma casilla puede servir para producir más de un Whiskey, porque el Tonel avanza por el medidor de Whiskey con **cada nueva adyacencia** entre un Campo de cereal y una Destilería. Por lo tanto, es posible obtener más de un Whiskey al colocar una misma pieza (ver el siguiente ejemplo).



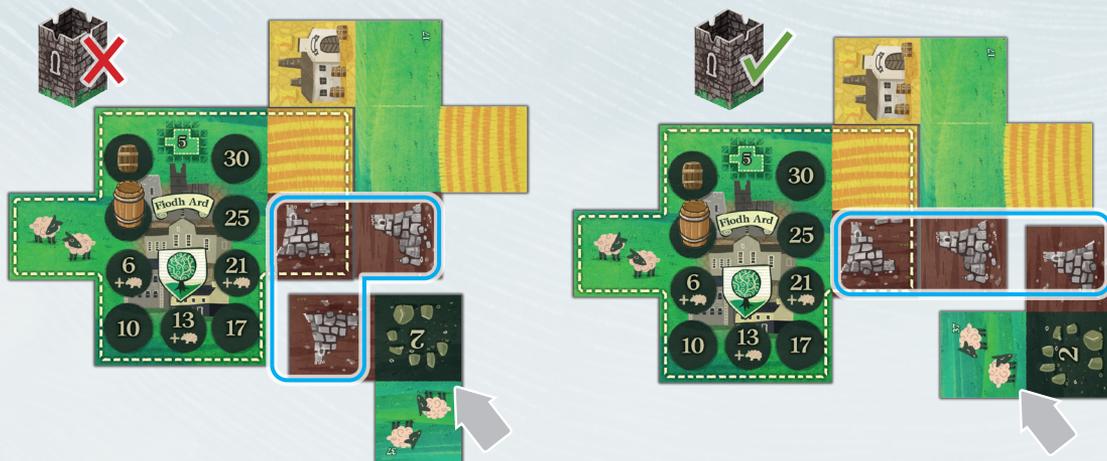
Ejemplo: 1 En tu Paisaje hay 2 Campos de cereal diagonalmente adyacentes entre sí. 2 Colocas esta pieza de Paisaje de tal forma que la Destilería toque los 2 Campos de cereal, lo cual produce 2 Whiskeys al mismo tiempo. 3 Por lo tanto, el Tonel de tu medidor de Whiskey avanza 2 casillas.

¿Para qué sirve el Whiskey?

Además de las 3 Ovejas de madera que puedes conseguir con el medidor de Whiskey, al final de la partida el Whiskey vale tantos puntos de victoria como el valor de la casilla en la que se encuentre tu Tonel.

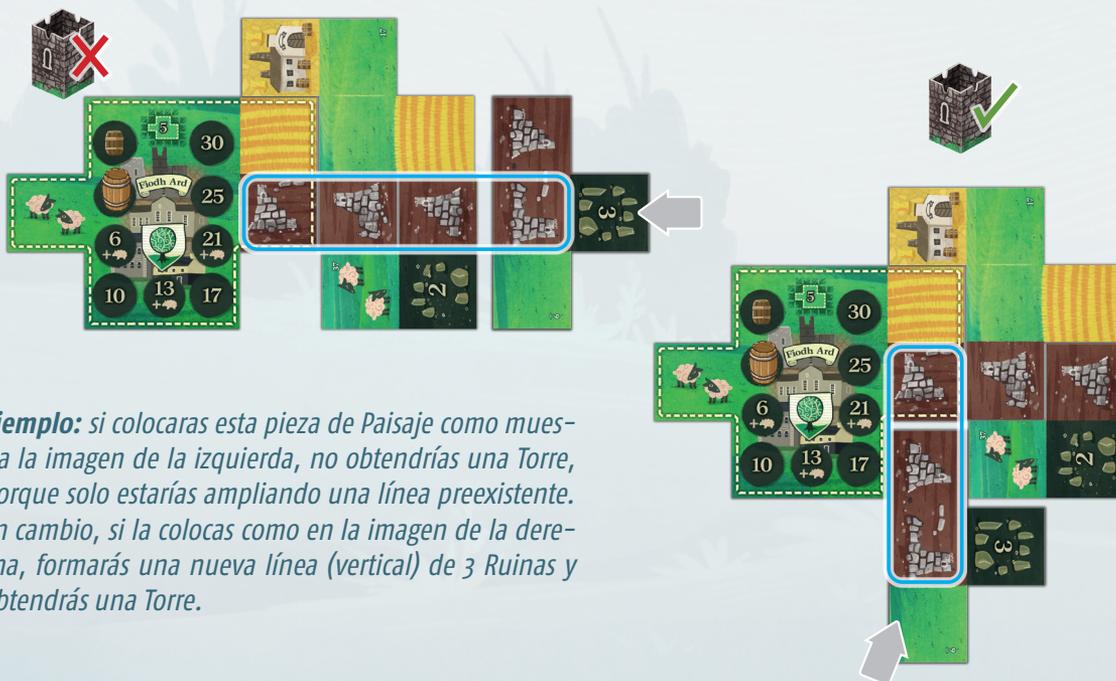
Ruinas: Torres

Cada vez que **3 Ruinas** formen una **línea recta** ininterrumpida (*horizontal o vertical*) en tu Paisaje, obtienes una **Torre** de la reserva y la dejas a un lado. Las Torres no se colocan en el Paisaje hasta el final de la partida (*ver la sección «Final de la partida» en la página 11*).



Ejemplo: si colocaras esta pieza de Paisaje como muestra la imagen de la izquierda, las 3 Ruinas no formarían una línea recta y, por lo tanto, no obtendrías una Torre. Si la colocas como en la imagen de la derecha, en cambio, formarás una línea horizontal de 3 Ruinas y obtendrás una Torre.

Si amplías lateralmente una línea de 3 Ruinas, no obtienes otra Torre. Sin embargo, puedes «reutilizar» una casilla de Ruina si la aprovechas para formar una nueva línea perpendicular a la existente.



Ejemplo: si colocaras esta pieza de Paisaje como muestra la imagen de la izquierda, no obtendrías una Torre, porque solo estarías ampliando una línea preexistente. En cambio, si la colocas como en la imagen de la derecha, formarás una nueva línea (vertical) de 3 Ruinas y obtendrás una Torre.

¿Para qué sirven las Torres?

Al final de la partida, obtienes puntos de victoria por tu área rectangular de mayor tamaño. Justo antes de calcularla, puedes colocar las Torres que hayas conseguido a lo largo de la partida para rellenar huecos.

Pantanos: piezas extra

Las **casillas de Pantano** ortogonalmente adyacentes se consideran **Parajes protegidos**. Cada vez que estableces un nuevo **Paraje protegido**, obtienes una **pieza extra** de la reserva. Ampliar un Paraje protegido preexistente con otro Pantano no te otorga una nueva pieza extra.

Las piezas extra muestran un zorro grande en el reverso y un Terreno en el anverso (*Pradera, Pastizal, Destilería, Campo de cereal, Ruina, Pantano o Crómlech*). Cuando consigas una pieza extra, colócala **inmediatamente** en tu Paisaje con el lado del Terreno bocarriba: puedes colocarla ortogonalmente adyacente a otra pieza o **encima** de una casilla de Pradera (*que no tenga Ovejas de madera ni otra pieza extra*). A continuación, comprueba si la colocación de la pieza extra desencadena algún efecto (*ver ejemplo*).

Ejemplo:

- 1 Colocas esta pieza de Paisaje como indica la imagen, estableciendo un Paraje protegido.
- 2 Como recompensa, robas una pieza extra: ¡otro Pantano! Lo colocas adyacente al Pantano de la izquierda, creando así un nuevo Paraje protegido.
- 3 La segunda pieza extra que robas es una Ruina; la colocas encima de una casilla de Pradera para completar una línea de 3 Ruinas y conseguir una Torre.
- 4 Si hubieras colocado la primera pieza extra (el Pantano) encima de la casilla de Pradera resaltada, no habrías podido robar una segunda pieza extra, porque solo habrías ampliado un Paraje protegido preexistente.



Nota: los Parajes protegidos no tienen por qué estar formados exactamente por 2 casillas de Pantano. Por ejemplo, si conectas 2 casillas de Pantano diagonalmente adyacentes con un tercer Pantano (*ver imagen de la derecha*), también obtienes una pieza extra (*pero solo una*).



¿Para qué sirven los Parajes protegidos?

Los Parajes protegidos no valen puntos de victoria al final de la partida. Sin embargo, las piezas extra que consigues con ellos pueden modificar tu puntuación si las utilizas para desencadenar otros efectos (*como la producción de Whiskey*).

Crómlech: Puntos de victoria

Al final de la partida, los Crómlech valen tantos puntos de victoria como indica su casilla.



Ejemplo: este Crómlech vale 2 puntos de victoria al final de la partida.

2. Fase de Rebaño

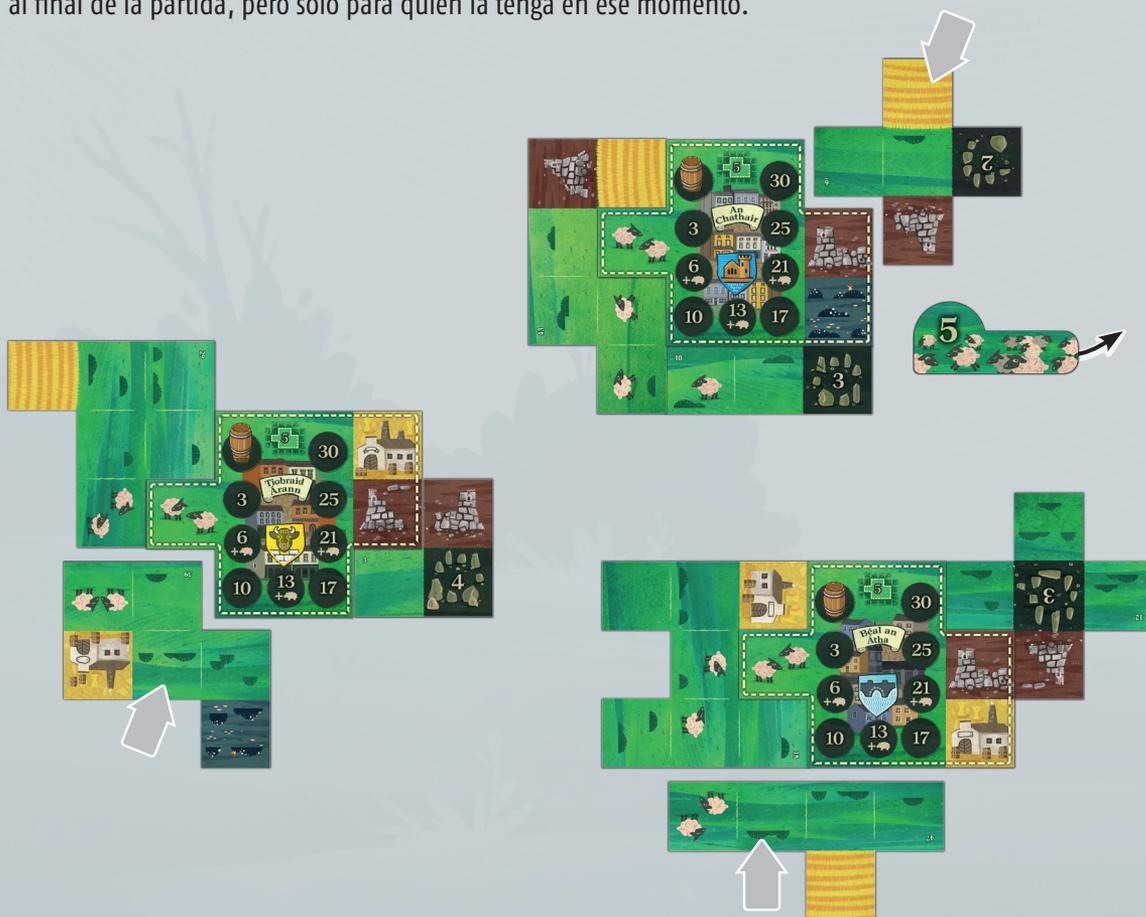
Cuando todos los jugadores hayan colocado la pieza de Paisaje elegida, comprobad qué jugador **individual** tiene el Rebaño más grande; ese jugador recibe la **ficha de Rebaño mayor** de la reserva o de su dueño anterior (*en la página 5 se explica qué constituye un Rebaño*).



En caso de **empate**, pueden darse estos 3 casos:

- i. **Ningún jugador tiene la ficha:**
La ficha permanece en la reserva.
- ii. **Uno de los jugadores empatados tiene la ficha:**
Ese jugador conserva la ficha.
- iii. **El dueño de la ficha no es ninguno de los jugadores empatados:**
La ficha se devuelve a la reserva.

El jugador que recibe la ficha de Rebaño mayor la deja al lado de su Paisaje (*las ovejas que aparecen en la ilustración de la ficha no aumentan el tamaño del Rebaño*). La ficha vale **5 puntos de victoria** adicionales al final de la partida, pero solo para quien la tenga en ese momento.



Ejemplo: gracias a su Rebaño de 5 Ovejas, AN CHATHAIR (arriba) es el dueño actual de la ficha de Rebaño mayor. En esta ronda, TIOBRAID ÁRANN (izquierda) y BÉAL AN ÁTHA (derecha) han aumentado su Rebaño más grande a 6 Ovejas; por lo tanto, ahora los 2 superan el Rebaño más grande de AN CHATHAIR, que debe devolver a la reserva la ficha de Rebaño mayor, ya que AN CHATHAIR no es uno de los jugadores empatados por tener el Rebaño más grande.

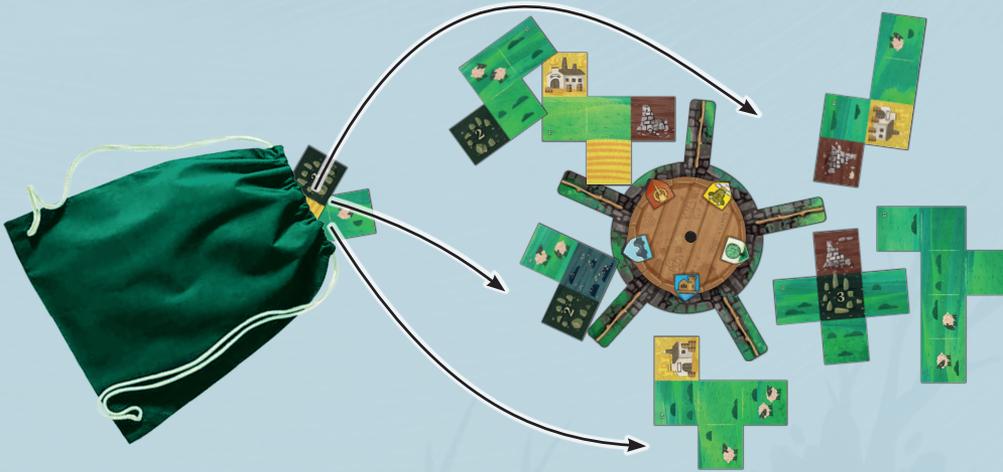
3. Final de la ronda

La ronda termina al final de la fase de Rebaño. Para preparar la próxima ronda, haz avanzar el Tonel hasta la siguiente casilla del tablero de Río. Cuando el Tonel entre en la casilla «12» o, en partidas de 5 jugadores, en la casilla «10» (es decir, en la última casilla del tablero de Río), se juega la última ronda de la partida.

Ejemplo: al final de la primera ronda, el Tonel avanza hasta la casilla «2».



Por último, si aún quedan rondas por jugar, la bolsa de tela pasa al siguiente jugador en sentido horario, que vuelve a robar piezas de Paisaje aleatoriamente y a colocarlas en el tablero de Rueda hasta que vuelva a haber **exactamente 2** piezas de Paisaje en cada zona.



Ejemplo: en una partida de 3 jugadores, se añaden 3 nuevas piezas de Paisaje al final de cada ronda. No se reabastecen las zonas del tablero que ya tengan 2 piezas.

FINAL DE LA PARTIDA

Al terminar la fase de Rebaño de la ronda 12 (o de la ronda 10 en partidas de 5 jugadores), puedes colocar en tu Paisaje las **Torres** que hayas conseguido a lo largo de la partida. Al igual que las piezas de Paisaje, las Torres se colocan ortogonalmente adyacentes a otras piezas preexistentes (no encima de las piezas) para tapar huecos o ampliar tu Paisaje (antes del recuento de puntuación).

PUNTUACIÓN

Después de que todos los jugadores hayan tenido la oportunidad de colocar las Torres que tuvieran, utiliza el bloc de puntuación para sumar los puntos de los Paisajes y determinar quién ha ganado. Puedes obtener puntos de victoria (PV) en cinco categorías:

1. Área:

Determina el **área rectangular más grande** de tu Paisaje que **no tenga huecos** (has tenido la oportunidad de tapar los huecos con las piezas extra durante la partida y con las Torres al final). Obtienes 1 PV por cada casilla de esa área.

Nota: las nueve casillas que componen tu Pueblo pueden formar parte de tu área rectangular más grande. Aunque las seis casillas interiores (las que muestran el medidor de Whiskey, el blasón y el nombre del Pueblo) no están claramente diferenciadas entre sí, cuentan como casillas individuales.



2. Ovejas:

Independientemente de que tengas o no la ficha de Rebaño mayor, obtienes **1 PV** por cada Oveja de tu **Rebaño más grande** (si tienes 2 o más Rebaños del mismo tamaño en tu Paisaje, solamente se tiene en cuenta uno de ellos). La ficha de Rebaño mayor otorga **5 PV** adicionales en esta categoría.

3. Exploración:

Obtienes **5 PV** si has conseguido rodear completamente tu Pueblo con piezas. Para ello, las 18 casillas circundantes (ortogonal y diagonalmente adyacentes a tu Pueblo) deben estar ocupadas por piezas de Paisaje, piezas extra o Torres (en la parte superior del Pueblo hay una imagen que sirve como recordatorio).



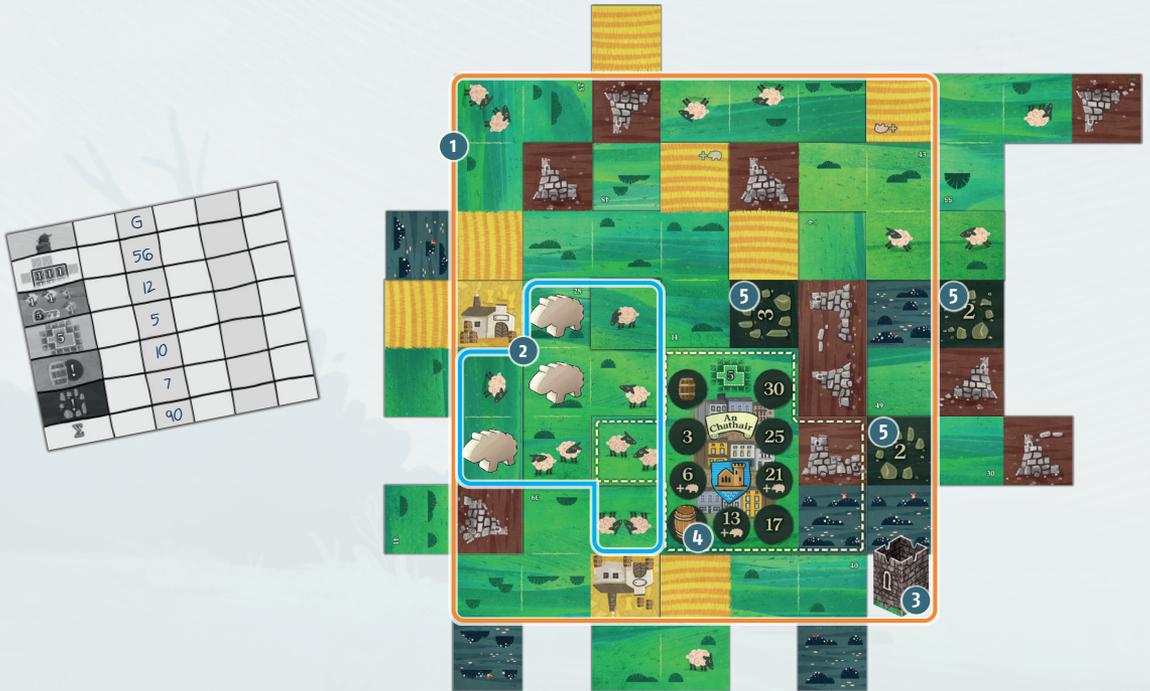
4. Whiskey

Comprueba la posición actual del Tonel de tu medidor de Whiskey. Obtienes los PV que indica esa casilla.

5. Crómlech

Suma los PV de todos los Crómlech que haya en tu Paisaje.

Tu puntuación final es la suma de estos 5 valores. Quien haya conseguido la puntuación más alta gana la partida. ¡En caso de empate, disfrutad de la victoria compartida!



Ejemplo: este Paisaje tiene una puntuación final de 90 PV, compuesta por los siguientes valores:

- 1 **Área:** tu área rectangular más grande es de 7x8 casillas, por lo que obtienes 56 PV.
- 2 **Ovejas:** tu Rebaño más grande está compuesto por 12 ovejas. Sin embargo, otro jugador tiene un Rebaño más grande que este, así que solo obtienes 12 PV en esta categoría.
- 3 **Exploración:** gracias a la Torre de la esquina inferior derecha, has conseguido rodear completamente tu Pueblo, por lo que obtienes 5 PV.
- 4 **Whiskey:** el Tonel se encuentra en la casilla «10», así que obtienes 10 PV.
- 5 **Crómlech:** los 3 Crómlech de tu Paisaje suman un total de 7 PV.

Diseño: Günter Burkhardt

Edición: Maren Holderbaum, Grzegorz Kobiela, Ralph Bienert

Ilustraciones: Anna Block (caja) y Klemens Franz (componentes)

Diseño gráfico: atelier198

Traducción: Carlos Loscertales Martínez

Revisión: Marina Temprano



© 2023 Lookout GmbH
Elsheimer Straße 23
55270 Schwabenheim
Alemania
www.lookout-games.de

¿Tienes preguntas o sugerencias?
Envíalas a:
rules@lookout-games.de
En caso de piezas perdidas o dañadas,
contacta con tu punto de venta.
Para cualquier otro asunto, entra en:
https://lookout-spiele.de/en/contact.php

Distribuido en español por Asmodee Spain, Zurbano 76, Planta 3, Puerta 1B, 28010 Madrid, España y Asmodee Chile, Carlos Antúnez 1934, Providencia, Chile. Conserve esta información para su referencia. Los componentes de la caja pueden variar de los mostrados. Fabricado en Alemania. ATENCIÓN: No apropiado para menores de 3 años por contener piezas pequeñas. Peligro de Asfixia.