Río de Oro

Diseñado por Keith Pigott

Río de Oro

Componentes

En el reino de Rokugán, el legendario Río de Oro es un símbolo de la prosperidad ilimitada. A lo largo de su resplandeciente curso, acaudalados mercaderes navegan de un puerto a otro, forjando con tesón vastos imperios comerciales. Como comerciantes de renombre de los ilustres clanes Cangrejo, Grulla, Mantis o Escorpión, estáis a punto de embarcaros en un viaje extraordinario, forjando vuestras propias rutas comerciales mientras competís ferozmente por ganar Influencia en los altos estamentos de la nobleza. ¿Quién de vosotros desafiará al destino y ganará una fortuna sin precedentes para su clan?

1 tablero

4 dados personalizados
(1 por jugador)

75 fichas de Mercancía

25 de Seda

25 de Arroz

25 de Porcelana

95 Koku
(valores del 1 al 5)

6 piezas de Puntuación de región

8 barcos comunes normales
(2 por jugador)

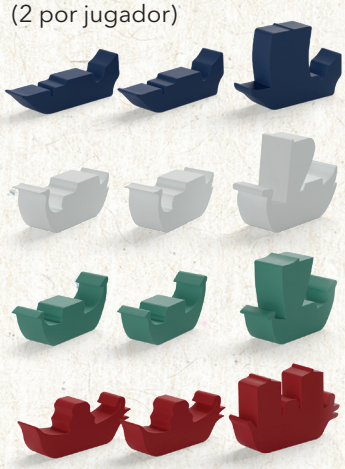
4 Barcos reales
(1 por jugador)

Clan Cangrejo

Clan Grulla

Clan Mantis

Clan Escorpión



88 marcadores de Clan
(22 por jugador)

4 marcadores de Puntuación
(1 por jugador)

4 marcadores de Favor divino de luna
(1 por jugador)

4 marcadores de Favor divino de sol
(1 por jugador)

6 cartas de Maestría

4 tableros de Clan

1 tablero de construcciones

49 piezas de Construcción

24 piezas de la Era 1 (1 punto)

6 piezas iniciales

16 piezas de la Era 2 (2 puntos)

3 piezas de Mercado imperial

Nota: *las piezas de Construcción son idénticas por ambas caras para que puedas orientarlas correctamente en cualquiera de las orillas del río.*

30 cartas de Cliente

4 cartas de ayuda al jugador

Miniexpansión Patrones de los clanes

8 Patrones del clan
(2 por clan, consulta las reglas en la pág. 13)

Leyenda del tablero

Casilla inicial del río superior

Casilla de ribera (30 casillas en total con iconos que indican su región)

Casilla inicial del río intermedia

Casilla de Mercado imperial (3 en total)

Casilla de pieza inicial (6 casillas en total que incluyen este tipo de icono)

Recordatorio de Fin del viaje

Casilla inicial del medidor de puntos de victoria

Tabla de puntuación de cartas de Cliente

Espacio para pieza de Puntuación de región (región 1 resaltada)

Medidor de Influencia (región 2 resaltada)

Dirección del río

Casilla de río (14 casillas en total delimitadas por líneas azules)

Fila de construcciones

Inicio de la fila de construcciones

Fin de la fila de construcciones

Game Setup

Vista ampliada de la colocación de las piezas de región

1. **Tablero:** coloca el tablero en el centro de la mesa.

2. **Piezas de región:** coloca 1 pieza de Puntuación de región al azar en cada uno de los medidores de Influencia de las 6 regiones. Coloca cada pieza por el lado que corresponda al número de jugadores: 2 o 3/4.

3. **Cartas de Maestría:** baraja las 6 cartas de Maestría y reparte 3 bocarriba junto al tablero. Coloca cada carta por el lado que corresponda al número de jugadores: 2 o 3/4. Devuelve el resto a la caja del juego.

4. **Suministro:** baraja el mazo de Clientes y colócalo bocabajo junto al tablero, donde todos lo tengan al alcance. Forma cerca del mazo pilas con las fichas de Koku y Mercancías (Seda, Arroz y Porcelana).

5. **Construcciones iniciales:**

   A. Coloca al azar las 3 piezas de Construcción de **Mercado imperial** en las 3 casillas de Mercado imperial del tablero.

   B. Mezcla las **6 piezas de Construcción inicial**. Coloca 1 al azar en cada casilla de ribera identificada con el **número de jugadores** que corresponda. Devuelve todas las piezas iniciales no utilizadas a la caja del juego. Si sois 3 jugadores, usa 3 Construcciones iniciales. Si sois 2 jugadores, usa 6 Construcciones iniciales. Si sois 4 jugadores, usa 0 Construcciones iniciales.

6. **Fila de construcciones:**

   A. Coloca el tablero de construcciones junto al tablero principal.

   B. Mezcla las piezas de Construcción de la **Era 1** y apila el número de ellas que corresponda al número de jugadores (como indica la tabla de al lado) en el espacio de la Era 1 del tablero de construcciones, cerca de la fila de construcciones. A continuación, mezcla y apila el número indicado de piezas de la **Era 2** en el espacio de la Era 2 del tablero de construcciones. Devuelve todas las piezas no utilizadas a la caja del juego.

   C. Roba las **4** primeras piezas de la pila de la Era 1 para llenar la fila de construcciones.

N.° de jugadores	Piezas iniciales	Piezas de la Era 1	Piezas de la Era 2
4 jugadores	3 Mercados imperiales	16	13
3 jugadores	3 Mercados imperiales +3	14	11
2 jugadores	3 Mercados imperiales +6	12	9

Preparación de los jugadores

¡Escanea este código para ver nuestro tutorial en vídeo!

1 Elegid al jugador inicial al azar.

2 **Reunid los componentes:** cada jugador elige un **tablero de Clan** y toma los siguientes componentes:

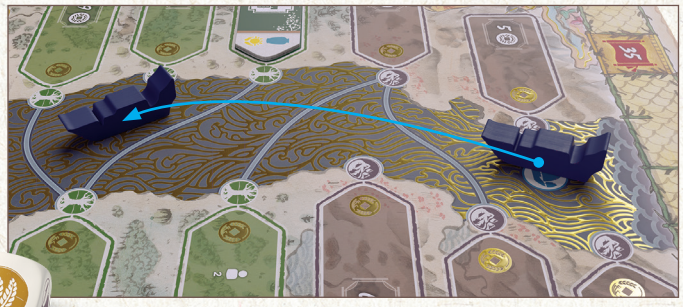
- 2 barcos comunes de su clan
- 1 barco real de su clan
- 22 marcadores de su Clan
- 1 marcador de Puntuación de su Clan
- 1 marcador de Favor divino de luna
- 1 marcador de Favor divino de sol
- 1 dado personalizado
- 1 carta de ayuda al jugador

3 **Colocad los marcadores:** cada jugador coloca su marcador de Puntuación en la casilla 0 del medidor de puntuación y 1 marcador de Clan en la casilla inicial de cada uno de los medidores de Influencia de las 6 regiones.

4 **Colocad y moved los barcos comunes:**

A. Cada jugador coloca 1 de sus barcos comunes en cada una de las casillas iniciales del río **superior** e **intermedia**.

B. A continuación, cada jugador tira su dado y mueve su barco desde la **casilla inicial del río superior** río abajo el número de **casillas de río** que salga en el dado. Cada jugador repite este paso para el barco que tiene en la **casilla inicial del río intermedia**.



Ejemplo: *durante la preparación, el jugador del clan Cangrejo saca un 3 para el barco de la casilla superior del río y lo mueve 3 casillas río abajo.*

A continuación, tira otra vez para su barco de la casilla intermedia.

5 **Obtened vuestro Favor divino, Mercancías, Clientes y Koku iniciales:**

A. Cada jugador coloca su **marcador de sol** en la casilla **2** de su medidor de **Favor divino** y su **marcador de luna** entre las casillas **3** y **4** (para indicar que al inicio de la partida el Favor divino máximo es 3).

B. Cada jugador coloca su barco real junto a su **tablero de Clan**.

C. Cada jugador toma **1 ficha de cada Mercancía** del suministro y las coloca en los espacios correspondientes de su **tablero de Clan**.

D. Cada jugador roba **2 cartas de Cliente** y forma con ellas su mano. Se pueden consultar en cualquier momento.

E. Cada jugador toma el número de **Koku** que le corresponda por su **orden de turno** (en el sentido de las agujas del reloj a partir del jugador inicial):

1°: 7 **2°:** 8 **3°:** 9 **4°:** 10

Marcador de Favor divino de luna

Marcador de Favor divino de sol

6 **Primera tirada:** cada jugador tira su dado para obtener el resultado que usará en su primer turno.

¡Estáis listos para empezar la partida!

Resumen del juego

En *Río de Oro*, competiréis para obtener el mayor número de puntos de victoria construyendo un imperio comercial, navegando por el río y aumentando vuestra influencia con la nobleza. Cada turno, construyes algo en la ribera del río, mueves 1 de tus barcos y recoges Mercancías, o haces entregas a tus Clientes.

Tu turno

En tu turno, sigue estos **4 pasos** en orden. Cada paso se describe en detalle posteriormente en su propia sección.

1. **Gasta Favor divino**
2. **Realiza 1 acción:**
   - Construir (págs. 7 y 8)
   - Navegar con un barco (pág. 9)
   - Hacer una entrega a un Cliente (págs. 10 y 11)
3. **Reclama Maestrías** (pág. 10)
4. **Tira el dado y termina tu turno**

Gasta Favor divino

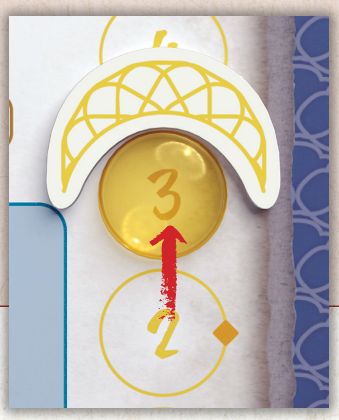
Puedes **gastar** Favor divino para cambiar la cara de tu dado en 1 por cada punto que gastes. Si aumentas tu dado por encima de **6**, «da la vuelta completa» y vuelve al **1**. Del mismo modo, si lo disminuyes por debajo de **1**, pasa a ser un **6**.

Ejemplo: *el jugador del clan Cangrejo saca un 2. Gasta 1 punto de Favor divino para convertirlo en un 1 y 1 punto más para convertirlo en un 6.*

Favor divino

El Favor divino representa la voluntad de los dioses, y puedes gastarlo para alterar tu destino. El **marcador de sol** de tu medidor de Favor divino muestra cuánto tienes en un momento dado. Siempre que obtengas , avanza tu marcador de sol en el medidor.

Tu **marcador de luna** muestra la cantidad máxima de Favor divino que puedes acumular en un momento dado. Tu marcador de sol **nunca** puede avanzar hasta quedar encima de tu marcador de luna. Si tu marcador de sol llega al límite marcado por tu marcador de luna, el Favor adicional que fueras a obtener se pierde. Cada vez que **aumentes tu límite de Favor divino**, coloca tu marcador de luna por encima de la siguiente casilla del medidor para indicarlo.



Realiza 1 acción:

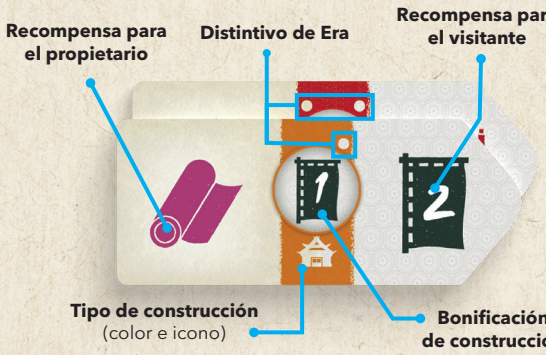
Realiza 1 de las siguientes acciones: construir, navegar con un barco o hacer una entrega a un Cliente. Cada una de ellas se describe a continuación.

Construir

Cuando elijas esta acción, haz lo siguiente:

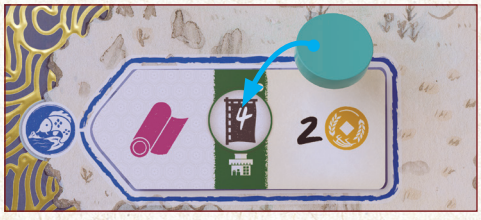
1. Elige una casilla de ribera vacía en cualquier parte de la **región que coincida con el icono/número** de tu dado. Si no quedan casillas vacías en esa región, no puedes construir en este turno.
2. Devuelve al suministro la cantidad de **fichas de Koku** impresa en la casilla de ribera vacía. Si no tienes suficientes Koku, no puedes construir en este turno.
3. Elige cualquier **pieza de Construcción** de la fila de construcciones y colócala en la casilla elegida. Si eliges la **pieza del fin de la fila**, obtén de inmediato 1 punto de **Favor divino**.

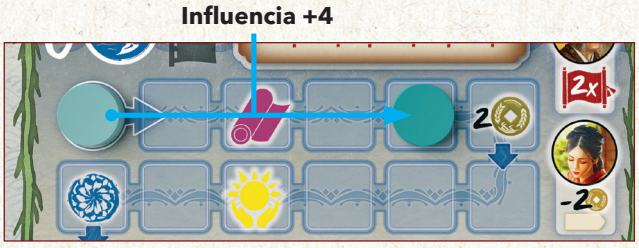
Piezas de Construcción



Nota: **no** necesitas tener un barco adyacente a la casilla de ribera en la que construyes. Cuentas con mercaderes por todo Rokugán que pueden construir en tierra firme por ti, ¡no importa dónde estén tus barcos!

4. Coloca 1 de tus **marcadores de Clan** en la bonificación de construcción de la Construcción y obtén esa cantidad de **Influencia** en el medidor de Influencia de la región elegida, moviendo tu ficha a lo largo de su medidor y obteniendo cualquier recompensa que alcances o pases. Si llegas al final del medidor, el resto de la Influencia obtenida se pierde.





5. Desliza las piezas restantes de la fila de construcciones hacia abajo y añade una nueva del tablero de construcciones al inicio de la fila. Cuando la última pieza de la pila de la Era 1 se mueva a la fila de construcciones, se activa la Visita del Emperador (consulta la pág. 12). A partir de ahora, cuando necesites rellenar la fila de construcciones, usa piezas de la Era 2. Cuando la última pieza de la pila de la Era 2 se mueva a la fila de construcciones, el jugador activo desencadena el final de la partida (consulta la pág. 12).

Tipos de Construcción

Hay 4 tipos de Construcción: Puertos, Santuarios, Mansiones y Mercados. Las capacidades de los Clientes que interactúan con los Mercados también interactúan con los Mercados imperiales.

Puertos
La recompensa para los visitantes de Puertos es Koku

Santuarios
La recompensa para los visitantes de Santuarios es puntos de victoria

Mansiones
La recompensa para los visitantes de Mansiones es Influencia

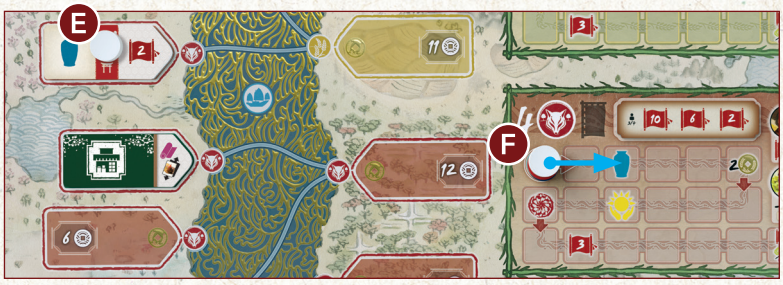
Mercados
La recompensa para los visitantes de Mercados es Mercancías

EJEMPLO DE CONSTRUCCIÓN

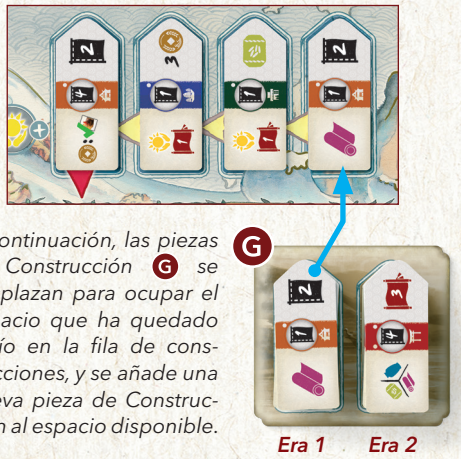
Ejemplo: *el jugador del clan Grulla saca un 4* (A) *y decide construir en la región 4. Elige una casilla vacía* (B) *con un coste impreso en Koku de 9* (C).

El jugador devuelve 9 Koku al suministro y elige un Santuario (D) *de la fila de construcciones para colocarlo allí.*

EJEMPLO DE CONSTRUCCIÓN (CONTINUACIÓN)



Luego, el jugador coloca su marcador de Clan (E) *en la pieza de Construcción, con lo que obtiene 2 puntos de Influencia en la región 4. Por tanto, mueve su marcador* (F) *hasta la casilla de porcelana del medidor de Influencia de la región, y al hacerlo obtiene 1 Mercancía de Porcelana del suministro.*



A continuación, las piezas de Construcción (G) *se desplazan para ocupar el espacio que ha quedado vacío en la fila de construcciones, y se añade una nueva pieza de Construcción al espacio disponible.*

RECOMPENSAS DEL MEDIDOR DE INFLUENCIA

Obtén 1 ficha de la Mercancía indicada

Obtén 2 fichas de Koku (monedas)

Obtén 1 punto de Favor divino

Obtén 3 puntos de victoria

Obtén 3 puntos de victoria y 1 Mercancía cualquiera

- Aunque haya un marcador de otro jugador en la casilla del medidor, sigues obteniendo su recompensa.
- Alcanzar la flor imperial no otorga por sí misma ninguna recompensa al jugador (la flor imperial tiene que ver con una carta de Maestría específica). Si llegas al final del medidor, el resto de la Influencia obtenida se pierde.

Recursos máximos:

Un jugador no puede tener más de 25 Koku ni más de 6 fichas de cada Mercancía. Si un jugador va a superar estos límites al obtener fichas, las sobrantes se pierden.

Navegar con un barco

Cuando elijas esta acción, haz lo siguiente:

1. Elige 1 de tus barcos y muévelo río abajo el número de casillas de río que indique tu dado.
2. Recoge las recompensas para el visitante (indicadas en el extremo en forma de flecha de la pieza de Construcción) de cada una de las **4 casillas de ribera** adyacentes a la casilla de ribera donde termine su movimiento el barco. Las casillas de ribera vacías tienen una recompensa para el visitante de 1 Koku.
3. Los propietarios de cualquier Construcción que haya en las 4 casillas de ribera adyacentes a tu barco (también tú si eres el propietario de cualquiera de ellas) obtienen ahora las recompensas para el propietario de dichas piezas (los recursos indicados en el extremo rectangular de la pieza de Construcción). Las Construcciones iniciales (incluidos los Mercados imperiales) no son propiedad de ningún jugador, por lo que nunca otorgan recompensas para el propietario. Si una Construcción otorga Influencia a un visitante o a un propietario, esta Influencia siempre se obtiene en el medidor de la región en la que se encuentra la Construcción.
4. Si tu barco ha alcanzado el fin del viaje, es decir, ha llegado al final del río, obtén 3 Koku adicionales o 1 ficha de cualquier Mercancía y descarta la pieza de Construcción del fin de la fila de construcciones. Desliza las piezas restantes hacia abajo y añade una nueva pieza al inicio de la fila de la forma habitual. Cuando la última pieza de la pila de la Era 1 se mueva a la fila de construcciones, se activa la Visita del Emperador (consulta la pág. 12). La próxima vez que necesites una pieza para llenar la fila de construcciones, usa piezas de la Era 2. Cuando la última pieza de la pila de la Era 2 se mueva a la fila de construcciones, el jugador activo desencadena el final de la partida (consulta la pág. 12).

Nota: *la casilla de Mercader del final del río solo se usa cuando un jugador ha completado una carta de Cliente de Mercader (consulta la pág. 11).*

Ejemplo: *el jugador del clan Cangrejo saca un 2 y decide navegar, así que elige un barco y lo mueve 2 casillas río abajo. La casilla en la que acaba el barco está adyacente a 4 casillas de ribera. La primera Construcción A le otorga al jugador visitante 1 ficha de Porcelana. El propietario, del clan Escorpión, obtiene entonces 1 Koku y 1 punto de victoria. La segunda casilla B no tiene ninguna Construcción, pero le otorga al jugador visitante 1 Koku. La tercera casilla tiene una Construcción C que otorga al jugador visitante 1 ficha de Arroz, y el jugador del clan Mantis propietario de la Construcción obtiene 1 punto de Favor divino y 1 punto de victoria. La última Construcción D otorga al jugador visitante 2 puntos de victoria, y como el jugador del clan Cangrejo es el propietario de ella, además obtiene 1 ficha de Porcelana.*

Fin del viaje

Si mueves tu barco de modo que salga del tablero, vuelve a ponerlo en la casilla inicial del río superior, y sigue moviendo el barco río abajo hasta que hayas usado todo tu movimiento. Esto se llama **fin del viaje** y se indica con este icono:

Nota: *cuenta solo las casillas doradas del río cuando muevas tu barco.*

Hacer una entrega a un Cliente *(más información en la pág. 11)*

Cuando elijas esta acción, haz lo siguiente:

1. Elige **1** carta de Cliente de tu mano cuyo **número de región coincida con el icono/número** de tu dado.
2. Descarta los tipos y el número de Mercancías que indique el **pedido** del Cliente. Si no dispones de suficientes Mercancías o del tipo adecuado, no puedes hacer una entrega a un Cliente en este turno.
3. Coloca la carta de Cliente bocarriba junto a tu tablero de Clan y obtén cualquier recompensa que te otorgue. Si el Cliente tiene una capacidad continua, estará activa durante el resto de la partida.
4. Roba 2 cartas del mazo de Clientes y luego descarta 1 carta de Cliente de tu mano a tu elección bocarriba. Si no quedan cartas en el mazo, vuelve a barajar la pila de descartes para formar uno nuevo.

Cartas de Cliente

Ejemplo: *el jugador del clan Grulla tiene en la mano un Mercader de la región 6 cuyo pedido es 1 ficha de Seda y 2 de Arroz. Ha sacado un 6 en el dado, así que decide devolver al suministro las Mercancías que pide el Cliente para hacer una entrega, y coloca al Mercader junto a su tablero de Clan. El jugador del clan Grulla obtiene 3 puntos de Influencia en la región 6 y coloca su marcador de Clan sobre el icono de capacidad del Mercader al final del río. A partir de ahora, cada vez que un barco del clan Grulla llegue al fin del viaje, obtendrá 3 Koku además de la bonificación de fin del viaje que elija (3 Koku o 1 Mercancía), y al final de la partida, el jugador del clan Grulla obtendrá 1 punto de victoria por cada 5 Koku que le queden. Antes de terminar su turno, el jugador del clan Grulla roba 2 nuevas cartas de Cliente y luego descarta 1 carta de su mano bocarriba en la pila de descartes.*

Reclamar Maestrías

Las Maestrías son **objetivos competitivos** que recompensan a los clanes por progresar en distintas áreas. Durante este paso, reclama cada Maestría cuyos requisitos cumplas (o superes).

Para reclamar una Maestría, coloca 1 de tus marcadores de Clan en la recompensa de mayor valor no reclamada de la parte inferior de la carta y obtén **de inmediato** los puntos de victoria indicados.

Solo puedes reclamar cada Maestría una vez por partida, pero puedes reclamar varias distintas en el mismo turno.

Ejemplo: *el jugador del clan Grulla es el primero en tener al menos 1 de Influencia en las 6 regiones, así que coloca un marcador de Clan aquí y obtiene 7 puntos de victoria. El siguiente jugador que reclame esta Maestría obtendrá 5 puntos de victoria.*

Lanza tu dado

Al final de tu turno, tira el dado para prepararte para tu siguiente turno.

En cualquier momento

Puedes intercambiar recursos en cualquier momento. Puedes realizar las siguientes operaciones varias veces:

- Intercambiar 2 fichas de la misma Mercancía por 1 de cualquier otra.
- Intercambiar 5 Koku para obtener 1 punto de Favor divino.

Capacidades de los Clientes

Monjes

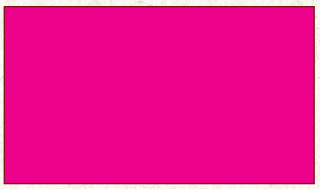
Al entregar el pedido: aumenta tu **límite de Favor divino** colocando tu marcador de luna por encima de la siguiente casilla.

Continua: coloca un segundo marcador de Clan en una Construcción de cualquier región (una propia o de un adversario, según se indique en la carta).

Si es tu **propia** Construcción, obtienes **el doble** de la recompensa para el propietario cuando la visite un barco.

Si es una Construcción **de un adversario**, obtienes **tú también** la recompensa para el propietario cuando la visite un barco.

Todos los jugadores que tengan marcadores en una Construcción se consideran **propietarios** de ella a efectos de recompensas para el propietario, Maestrías y otros efectos. **Nunca** puedes colocar un marcador en una Construcción que ya tenga **2** marcadores. **No** obtienes Influencia por colocar un segundo marcador en una Construcción. A diferencia de otros tipos de Clientes, los monjes no otorgan nada de Influencia, sino que te otorgan 2 puntos de Favor divino cuando les haces una entrega.



Ejemplo: *el jugador del clan Grulla ha colocado un marcador en la Construcción del clan Mantis. Cada vez que un barco la visite, tanto el jugador del clan Grulla como el del clan Mantis obtendrán la recompensa para el propietario.*

Mercaderes

Al entregar el pedido: si es el **primer** Mercader al que haces una entrega en esta partida, coloca un marcador de Clan en la **casilla de Mercader** del final del río. Servirá como recordatorio para cualquier capacidad de Mercader que se active al llegar al fin del viaje (cualquier número de jugadores puede tener su marcador de Clan en la casilla de Mercader).

Continua: la **capacidad única** de este Mercader se activa siempre que cualquiera de tus barcos llegue al fin del viaje (al final del río). Esto sucede además de obtener 3 Koku o 1 ficha de cualquier Mercancía (consulta la pág. 9).

Al final de la partida: obtén 1 punto de victoria por cada 5 Koku que te queden (redondeando hacia abajo).

Si has hecho entregas a varios Mercaderes, activas **todas** sus capacidades cuando llegues al final del río. Solo necesitas poner 1 marcador de Clan al final del río como recordatorio. Cada Mercader te da su bonificación al final de la partida por separado. *Por ejemplo, si tienes 12 Koku y has hecho entregas a 2 Mercaderes, cada uno de ellos te otorga 2 puntos de victoria, lo que hace un total de 4 puntos.*

Ejemplo: *cuando el jugador del clan Cangrejo llega al final del río, activa a todos sus Mercaderes.*

Nobles

Al entregar el pedido: si este es el **primer** Noble al que haces una entrega en esta partida, elige 1 de tus barcos comunes y sustitúyelo por tu **barco real**.

Continua: tu barco real obtiene la **capacidad única** de este noble.

Al final de la partida: obtén 1 punto de victoria por cada Construcción propia del tipo indicado.

Si has hecho entregas a varios Nobles, tu barco real obtiene las capacidades de **todos**.

Ejemplo: *cada vez que el jugador del clan Mantis mueve su barco real, activa a todos sus Nobles.*

Artesanas

Al entregar el pedido: coloca un marcador de Clan en la **casilla de Artesana** de la región indicada en su carta.

Continua: durante el resto de la partida, te cuesta 2 Koku menos construir en esa región.

Al final de la partida: obtén 1 punto de victoria por cada 3 Mercancías que te queden en el tablero de Clan (redondeando hacia abajo).

Cada Artesana te da su bonificación al final de la partida por separado. *Por ejemplo, si tienes 7 Mercancías y has hecho entregas a 2 Artesanas, cada una de ellas te otorga 2 puntos de victoria, lo que hace un total de 4 puntos.*

Ejemplo: *a partir de ahora, el jugador del clan Escorpión paga 2 Koku menos por construir en la región 3.*

Ancianos

Al entregar el pedido: coloca un marcador de Clan en la **casilla de Anciano** de la región indicada en su carta.

Al final de la partida: obtén **el doble** de puntos de victoria otorgados al final de la partida por el medidor de Influencia de la región de este Cliente. Solo los obtienes una vez al puntuar la Influencia regional.

A diferencia de otros tipos de Cliente, los Ancianos no tienen bonificaciones por hacer una entrega ni capacidades continuas. La bonificación del Anciano solo duplica los puntos que otorgan las regiones al final de partida, no los que otorgan las casillas de 3 puntos de sus medidores.

Ejemplo: *al final de la partida, el jugador del clan Cangrejo obtendrá el doble de puntos de victoria por la pieza de la región 4.*