Johannes GOUPY Yoann LEVET

DEWAN

REGLAS DE JUEGO

Amanece un nuevo día y, con él, nuestros recursos siguen mermando. Tanto que hemos decidido levantar el campamento y explorar los territorios que nos rodean para asegurar nuestra supervivencia.

Ya sea en el meandro de un río o en el corazón de las montañas, iremos a buscar los recursos que nos faltan. Conforme avanzamos en nuestra travesía por bosques y desiertos, mantendremos vivo el preciado fuego que nos mantiene calientes e ilumina nuestro camino.

Ante la creciente presión de las tribus vecinas, nos mantendremos firmes y lucharemos para seguir escribiendo nuestra historia.

OBJETIVO DEL JUEGO

Para ganar en *Dewan*, competiréis entre vosotros por obtener la mayor cantidad de puntos. Lo haréis colocando vuestros Campamentos de forma estratégica para hacer el mejor uso del terreno y de los recursos, y así satisfacer los requisitos indicados en vuestras piezas de Historia. Durante la travesía, también recolectaréis bayas y dominaréis el fuego para obtener puntos adicionales.

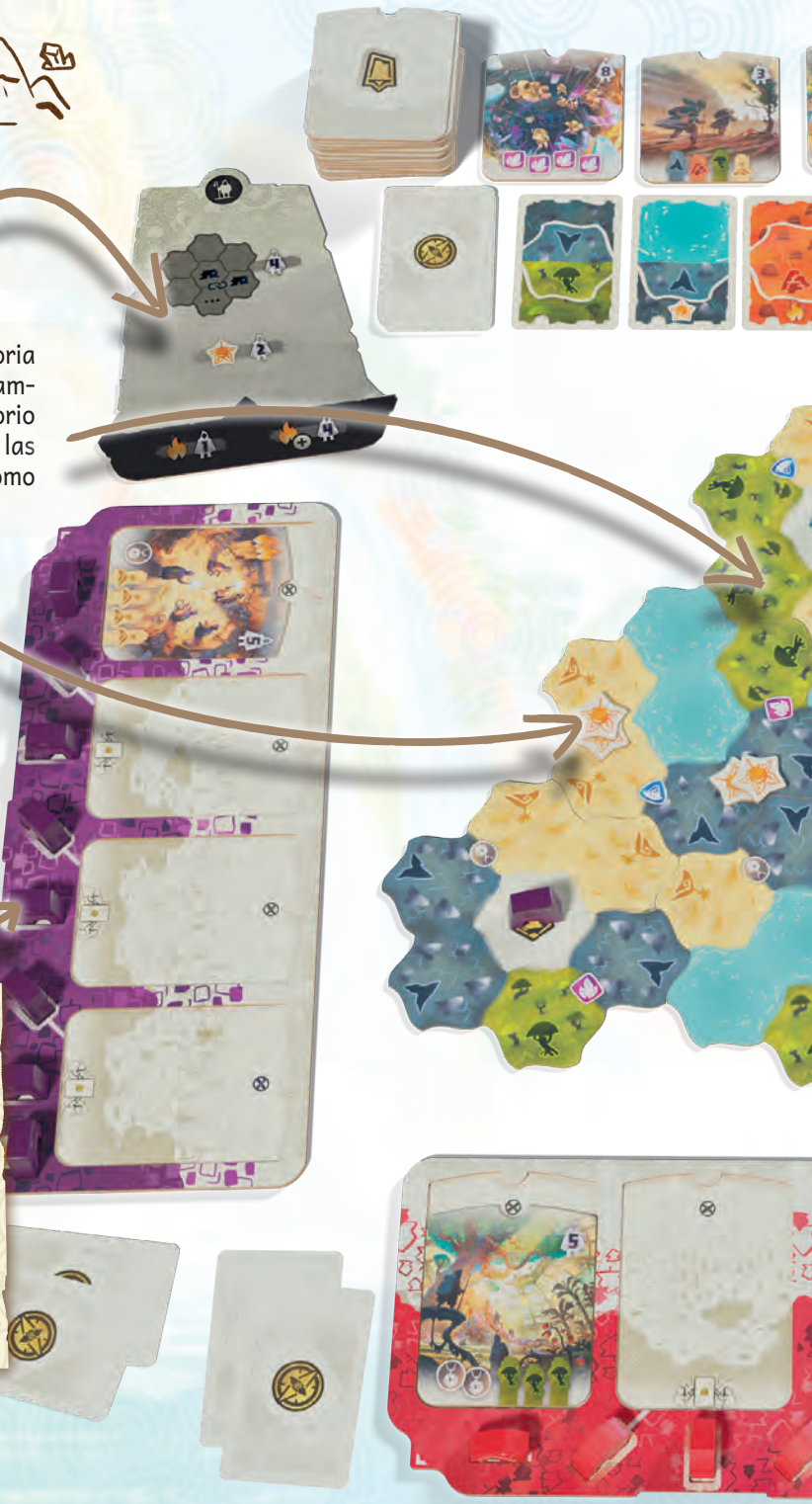
PREPARACIÓN

1. Colocad la pieza de Escenario básico al lado de la zona de juego.

2. Cread el mapa de la partida repartiendo de forma aleatoria 1 pieza de Territorio inicial a cada uno. Después, y también de forma aleatoria, tomad tantas piezas de Territorio neutrales como participantes vayáis a jugar. Poned las piezas iniciales y neutrales (orientadas al azar) tal y como se indica en el reverso de la pieza de Escenario.

3. Colocad 2 fichas de Baya en cada símbolo del mapa.

4. Cada participante toma 1 tablero de Tribu y los 9 Campamentos del mismo color. Colocad 8 de ellos en los espacios correspondientes de vuestro tablero de Tribu y, después, colocad el Campamento restante en el centro de vuestra pieza inicial: ese será vuestro Campamento base.



Recursos

- Artefacto
- Pigmento
- Cristal

Otros

- Baya
- Fuego
- Puntos

Tipos de terreno

- Páramo
- Montaña
- Desierto
- Bosque
- Agua

CONTENIDO

10 piezas de Territorio:
- 4 iniciales
- 6 neutrales

4 tableros de Tribu

36 Campamentos (9 de cada color)

15 fichas de Baya

1 pieza de Escenario básico

55 cartas de Terreno

24 piezas de Historia

1 marcador de Dewan

1 cuadernillo de puntuación

El contenido que se menciona a continuación solo lo utilizaréis si jugáis alguno de los escenarios adicionales (ver página 10), así que dejadlos en la caja durante vuestra primera partida.

4 piezas de Escenario adicional

1 pieza de territorio de Volcán

1 pieza de territorio de Diluvio

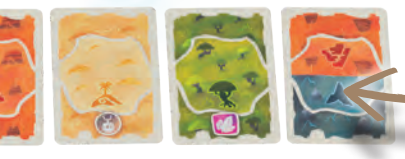
8 indicadores de Lava

8 indicadores de Agua

1 pieza de Evento

20 fichas de Pescado

5 Mezclad las piezas de Historia, robad 5 de ellas y colocadlas bocarriba en una fila al lado del mapa. Dejad el resto de las piezas de Historia en una pila bocabajo al alcance de todos.



6 Barajad todas las cartas de Terreno y repartid 2 bocabajo a cada uno. Después, poned 6 cartas bocarriba en una fila al lado del mapa y dejad el resto en un mazo de robo bocabajo al alcance de todos.

7 Por último, elegid al azar quién será el participante inicial y dadle el marcador de Dewan.

Una vez elegido el participante inicial, quien esté a su derecha elige 1 pieza de Historia de entre las 5 piezas disponibles. Si no quiere ninguna de las piezas de la fila, también puede tomar la pieza superior de la pila. En ambos casos, el participante debe colocar la pieza elegida en el espacio que está más a la izquierda en su tablero de Tribu. Para ello, colocará la pieza bocarriba y la deslizará hacia abajo en el espacio, de tal forma que el símbolo ⊗ sea visible por arriba. Si ha tomado una de las piezas de la fila, debe rellenar el hueco con la pieza superior de la pila.

Después, quien esté a su derecha elige su pieza de Historia de la misma forma; y así sucesivamente hasta que todos hayáis elegido 1 pieza de Historia.

¡Ya podéis empezar la partida!

UNA RONDA DE JUEGO

Dewan se divide en rondas en las que jugaréis por turnos, empezando por el participante que tenga el marcador de Dewan y, después, en el sentido de las agujas del reloj. Una ronda se da por completada cuando todos hayáis jugado un turno, tras lo que comienza una nueva ronda.

En tu turno, **debes** realizar 1 de las siguientes 2 acciones:

Robar 2 cartas o **Colocar un Campamento**

Robar 2 cartas

Elige 2 cartas de Terreno de la fila **adyacentes entre sí** y añádelas a tu mano. Es decir, **no puedes** robar cartas del mazo. Por otro lado, en *Dewan* no hay un número límite de cartas que puedas tener en la mano.

Empezando por la carta más cercana al mazo de robo, reemplaza las cartas que acabas de robar con las 2 cartas superiores del mazo.

Nota: *si no quedan cartas en el mazo de robo cuando tengas que reemplazar una carta, baraja la pila de descartes y colócalas bocabajo, creando un nuevo mazo.*

En su turno, Carolina roba 2 cartas de Terreno adyacentes, que añade a su mano. Después, reemplaza de una en una esas 2 cartas por otras 2 nuevas del mazo de robo.

pila de descartes ***mazo de robo*** ***fila de cartas***

Colocar un Campamento

Elige 1 Campamento de tu color que tengas en el mapa como punto de partida y, después, selecciona una casilla libre (es decir, una en la que no haya ningún Campamento todavía) como lugar de destino. Ten en cuenta que una casilla de Agua no puede ser un lugar de destino.

A continuación, descarta 1 carta bocarriba de tu mano que se corresponda con el tipo de terreno de cada una de las casillas por las que vayas a pasar, incluidas las del punto de partida y del lugar de destino. Cuando una carta muestra 2 tipos de terreno, elige cuál de ellos descartas para cruzar una casilla. Para hacer esto, asegúrate de seguir estas reglas:

- Si el punto de partida es tu **Campamento base**, la primera carta que descartes puede ser de cualquier tipo de terreno. Al contrario, si tu punto de partida no es tu Campamento base, esa primera carta debe corresponderse con el tipo de terreno sobre el que se encuentra el Campamento que has elegido.

(A) *Carolina empieza descartándose de 1 carta cualquiera para su punto de partida y después descarta 1 carta de Montaña, pues la siguiente casilla que va a cruzar es una casilla de Montaña.*

- Las zonas de Agua se cruzan de forma distinta: al descartar 1 única carta de Agua, ya puedes cruzar **todas** las casillas que forman parte de la zona de Agua en cuestión.

(B) *A continuación, Carolina descarta 1 carta de Agua para cruzar las 2 casillas que forman esa zona de Agua.*

- Tu ruta puede requerir que cruces 1 o más casillas ocupadas por Campamentos de otros participantes. En estos casos, en vez de descartar la carta que vas a utilizar para cruzar esa casilla, dásela al participante correspondiente, que la añadirá a su mano. Si cruzas el Campamento base de otro participante, dale la carta de Terreno que tú elijas.

(C) *Carolina le da a Belén 1 carta de Páramo al cruzar el Campamento de Belén. Por último, descarta 1 carta de Páramo para colocar su Campamento en la casilla de destino.*

Una vez que hayas descartado (o entregado a otros participantes) todas las cartas de Terreno requeridas, coloca el Campamento que está más a la izquierda en tu tablero de Tribu sobre el lugar de destino.

Efectos tras colocar un Campamento

- Si la zona en la que colocas tu Campamento contiene al menos 1 Baya, toma 1 de ellas y guárdala a la izquierda de tu tablero de Tribu.

  Nota: *más adelante, si colocas otro Campamento en esa misma zona, puedes volver a tomar otra Baya.*

- Aplica el efecto correspondiente al espacio del Campamento que has tomado de tu tablero de Tribu, tal y como se explica a continuación:

Zonas

Una zona está formada por 1 o más casillas del mismo tipo de terreno conectadas entre sí.

En el ejemplo de arriba, las casillas marcadas muestran 2 zonas de Montaña diferentes.

A No tiene ningún efecto.

B Cuando coloques tu 2.º, 4.º y 6.º Campamento, toma 1 pieza de Historia de entre las 5 que hay bocarriba en la fila o, si ninguna de ellas se adapta a lo que necesitas, toma la pieza superior de la pila y revélala. En ambos casos, coloca la pieza elegida en el espacio que está más a la izquierda en tu tablero de Tribu. Si tomas 1 de las 5 piezas de la fila, rellena el hueco inmediatamente con la pieza superior de la pila.

C Cuando coloques tu 3.º, 5.º y 7.º Campamento, puedes tomar 1 carta de Terreno de tu mano y deslizarla en el hueco correspondiente debajo de tu tablero de Tribu, de tal forma que solo 1 terreno quede visible. El terreno que elijas también puede tener un símbolo. Si no tienes cartas en la mano o decides no aplicar este efecto, el hueco se queda vacío.

D Cuando coloques tu último Campamento, desencadenas el final de la partida (ver página 8). Este Campamento te da 1 🔥 adicional durante el recuento de puntos.

Carolina toma el Campamento que está más a la izquierda en su tablero de Tribu y lo coloca en la casilla de destino. Como lo ha puesto en una zona de Páramo que todavía tiene 1 ficha de Baya, se la lleva.

Carolina coloca el Campamento del 3.º espacio de su tablero de Tribu en el mapa. Después, elige 1 carta de su mano y la desliza en el hueco que hay debajo de ese espacio de Campamento.

Piezas de Historia

Las piezas de Historia son la forma principal que tenéis para ganar puntos en el juego. Para obtener los puntos de estas piezas (y para poder incluir su en vuestro recuento al final de la partida), debéis cumplir los requisitos de terreno y recurso indicados en ellas.

Los requisitos de cada pieza de Historia se comprueban de forma individual. Tanto los Campamentos que coloquéis como las cartas que tengáis debajo de vuestro tablero de Tribu os permitirán cumplir los requisitos de distintas piezas de Historia.

Nota: *los Campamentos base no cuentan a la hora de cumplir los requisitos de estas piezas.*

- Si una pieza de Historia muestra los símbolos , , o varias veces, debes colocar Campamentos **en** tantas zonas diferentes de ese tipo de terreno como veces aparezca el símbolo en la carta.

Carolina tiene 2 Campamentos en la misma zona de Bosque y adyacentes a la misma zona de Agua. Por lo tanto, Carolina solo tiene 1 y 1 . Por otro lado, también tiene 1 .

- Si una pieza de Historia muestra el símbolo varias veces, debes colocar Campamentos **adyacentes** a tantas zonas de Agua diferentes como veces aparezca el símbolo en la carta. Un único Campamento puede estar adyacente a más de 1 zona de Agua.

- Si una pieza de Historia muestra los símbolos , o varias veces, debes colocar Campamentos en casillas **adyacentes** a tantos símbolos de ese recurso **diferentes** como veces aparezca el símbolo en la carta.

  Cada símbolo solo cumple 1 requisito de ese tipo, independientemente de los Campamentos que tengas adyacentes a él.

Adrián tiene 1 y 1 , mientras que Belén tiene 1 , 1 y 1 .
Ambos participantes pueden utilizar el mismo para cumplir sus requisitos.
Por último, Carolina tiene 1 , 1 , 2 y 1 único .

- Cada carta de Terreno que tengas debajo del tablero de Tribu cuenta como 1 zona del tipo de terreno correspondiente. Además, si la carta tiene un símbolo, este también cuenta como 1 recurso de ese tipo.

Gracias a las cartas que tiene colocadas debajo de su tablero de Tribu, Carolina tiene 1 , 1 , 1 y 1 .

Asentamientos flotantes

La partida se prepara de forma normal. Colocad las fichas de Pescado al lado del mapa.

En este escenario adicional, cuando realizáis la acción *Colocar un Campamento*, podéis colocar vuestro Campamento en una casilla de Agua. Para ello, seleccionad cualquier casilla de Agua como lugar de destino y descartad 1 carta de Agua en último lugar.

Cada zona de Agua solo puede albergar 1 Campamento, que pasa a considerarse Asentamiento flotante. En cuanto una zona de Agua ya tenga 1 Asentamiento flotante, no podrán colocarse más Campamentos en esa misma zona.

Podéis utilizar vuestros Asentamientos flotantes como puntos de partida para vuestras travesías. En este caso, la primera carta que descartéis tendrá que ser de Agua; mientras que la siguiente podrá ser de cualquiera de los tipos de terreno de las casillas adyacentes a la zona de Agua inicial.

Si uno de vuestros oponentes cruza una zona de Agua donde tenéis un Asentamiento flotante, deben entregaros la carta de Agua en vez de descartarla.

Importante: un Asentamiento flotante NO se considera adyacente a la zona de Agua que ocupa.

Cuando se desencadena el evento, cada uno de vosotros que tenga al menos 1 Asentamiento flotante puede descartarse de exactamente 1 carta de Terreno del tipo que quiera de su mano. Después, cada uno toma 1 ficha de Pescado por cada Asentamiento que tenga.

Las fichas de Pescado se toman por orden de turno, empezando por el participante que haya desencadenado el evento.

Gana puntos por tus piezas de Historia completadas y por tus símbolos de 🔥 como en una partida básica.

Cada zona de Agua otorga 6 puntos al participante que tenga más Campamentos adyacentes a ella. En caso de empate, los participantes empatados se llevan 3 puntos cada uno.

Los Asentamientos flotantes NO están adyacentes a las zonas de Agua sobre las que se encuentran, así que no se tienen en cuenta para los requisitos de Agua de las piezas de Historia o para el recuento de puntos de los Campamentos adyacentes a estas zonas.

Gana 3 puntos por cada pareja formada por 1 ⭐ y 1 símbolo de 💧 que consigas durante la partida.

Gana 3 puntos por cada ficha de Pescado que consigas durante la partida.

Diana ha colocado un Asentamiento flotante en la zona de Agua A y otro en la zona de Agua B, mientras que Carolina ha colocado uno en la zona de Agua C. Cada vez que se resuelve el evento, ambas pueden descartarse 1 carta cualquiera de su mano; si lo hacen, Diana toma 2 fichas de Pescado y Carolina 1.

Al final de la partida, se otorgan puntos por cada zona de Agua, tal y como se indica a continuación:

-ZONA A: *Diana tiene 4 Campamentos adyacentes a esta zona (el Asentamiento flotante no cuenta). Mientras que Belén solo tiene 2 Campamentos adyacentes y Carolina 1. Por lo tanto, Diana se lleva los 6 puntos.*

-ZONA B: *Belén y Carolina están empatadas con 2 Campamentos adyacentes a esta zona, así que ambas se llevan 3 puntos.*

-ZONA C: *Diana y Belén están empatadas con 3 Campamentos adyacentes a esta zona, así que ambas se llevan 3 puntos.*

Traducción al español: Laura Castro Trullén
Revisión: Natalia Delgado Mendoza

Dewan es un juego publicado por Asmodee Group - SPACE Cowboys, 18 rue Jacqueline Auriol Quartier Villaroy - BP 40119, 78041 Guyancourt Cedex - Francia

© 2026 SPACE Cowboys. Todos los derechos reservados.

Mantente al día de las últimas novedades de *Dewan* y de SPACE Cowboys en www.spacecowboys.fr, SpaceCowboysFR y space_cowboys_officiel.