

# THE RIVER™

*Ante ti se abre un nuevo mundo de tierras vírgenes hasta donde alcanza la vista. Tu barco navega por el río mientras observas las orillas, contemplando la belleza de tu nuevo hogar. Expande tus territorios, cultiva tus tierras y explota tus recursos para levantar los edificios que convertirán tu asentamiento en el más impresionante de toda la región. Pero, ¡vigila a tus oponentes! ¡Si no tienes cuidado, reclamarán las tierras más ricas antes incluso de que tengas la oportunidad de poner un pie en tierra firme!*

Ismaël Perrin

DAYS OF  
WONDER®

Sébastien Pauchon

# Contenido

1 tablero principal de doble cara con 7 islas



4 conjuntos de componentes (1 por jugador) que incluyen



1 tablero de Río de doble cara 1 Barco 5 Colonizadores

44 Recursos de madera



x13

Barros



x13

Maderas



x13

Piedras



x5

Alimentos

65 piezas de Terreno



12 Desiertos



10 Tierras Baldías



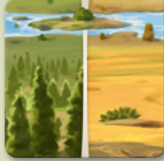
14 Bosques



17 Prados



8 Montañas



4 terrenos mixtos

20 fichas de Bonificación



x2



x2



x2



x2



x2



x1



x9

33 cartas de Edificio

1 marcador de Jugador Inicial



Este libro de reglas



Símbolo de preparación



3 jugadores



4 jugadores



# Preparación

Coloca el tablero principal **1** en el centro de la mesa, con el lado apropiado hacia arriba, dependiendo de si es una partida de 2 o de 3-4 jugadores. Cada jugador coge su conjunto de componentes correspondiente (tablero de Río, Barco y Colonizadores) y coloca su tablero de Río y su Barco, con la cara adecuada boca arriba (dependiendo de si la partida es de 2 o de 3-4 jugadores) frente a sí **2**.



2 jugadores



3-4 jugadores

A continuación, cada jugador coloca 4 de sus Colonizadores en su Barco y el Colonizador restante en la casilla de segunda ronda del lado derecho de su tablero de Río (aquella que contiene un símbolo de Colonizador) **3**.

Mezcla las piezas de Terreno y colócalas boca abajo en su casilla correspondiente del tablero principal **4**. Te sugerimos que hagas dos pilas pequeñas para evitar que las piezas se caigan accidentalmente, pero no es relevante para la partida. Coge las piezas de Terreno que sean necesarias para cubrir las casillas con el símbolo de preparación, correspondiente al número de jugadores de la partida, y colócalas sobre esas casillas boca arriba **5**. Debe haber una pieza más que número de jugadores, esta pieza se usará antes de que la partida comience.

Baraja las cartas de Edificio y coloca el mazo en la primera isla, empezando por la derecha, del tablero principal. A continuación, coloca, boca arriba, una carta en cada espacio de la isla **6**.

A continuación, coloca Recursos en las islas correspondientes del tablero principal en función del número de jugadores (si hay menos de 4 jugadores, devuelve los Recursos restantes a la caja, ya que no se usarán durante la partida) **7**.



3 jugadores  
4 jugadores



2 jugadores

Coge las fichas de Bonificación (en partidas de 2 jugadores, coge sólo aquellas de 2 puntos) y haz dos pilas con ellas. Pon todas las fichas con un "0" boca arriba formando una pila en la casilla de la derecha y coloca las otras en orden descendiente, boca arriba, formando una pila en la casilla de la izquierda, de forma que quede una ficha con un "6" en la parte superior **8**.



Por último, dale el marcador de Jugador Inicial a uno de los jugadores elegido al azar **9** y ¡ya estás listo para comenzar!



3/4 jugadores 2 jugadores



# Objetivo del juego

En este juego, enviarás a tus Colonizadores a navegar por un gran río, reuniendo recursos y construyendo nuevos edificios a lo largo del camino. El jugador que, al final de la partida, tenga el asentamiento más impactante, será el ganador.

# Turno preliminar

Antes de empezar la partida, cada jugador elige una pieza de Terreno inicial. Empezando por el jugador situado a la derecha del Jugador Inicial, y siguiendo el sentido contrario a las agujas del reloj, cada jugador coge una de las piezas boca arriba y la coloca en la primera casilla de su tablero de Río, es decir, aquella situada en la esquina superior izquierda. La pieza restante se elimina de la partida.

A continuación, revela, en función del número de jugadores, suficientes piezas como para cubrir todas las casillas de la isla.

Los efectos de las piezas se explican en mayor detalle más adelante. Por ahora, basta con saber que algunas de ellas producen Recursos (con el Recurso en cuestión ilustrado dentro de un círculo), mientras que otras te permiten almacenar Recursos (con el símbolo de un almacén) y algunas de ellas poseen ambos efectos. También hay piezas de Prado que tienen efectos especiales que se explicarán más en profundidad al final de este libro de reglas.



Pieza de Producción (Piedra)



Pieza de Almacenamiento



Pieza de Producción y Almacenamiento



Pieza de Prado

# Curso de la partida

La partida se desarrolla durante varias rondas en las que los jugadores juegan por turnos (en el sentido horario y empezando por el Jugador Inicial) moviendo uno de sus Colonizadores de su Barco a una de las islas del tablero principal y realizando la acción correspondiente.

Una vez que todos los Barcos estén vacíos, la ronda termina y se lleva a cabo la fase de Limpieza. Entonces, la partida continúa con otra ronda hasta que se cumpla uno de los requisitos de final de partida.

**Nota:** Es posible que, en algún punto de la partida, no todos los jugadores tengan el mismo número de Colonizadores en sus Barcos. En ese caso, cuando sea tu turno y tu Barco esté vacío, tu turno se salta. Esto significa que es posible que el mismo jugador juegue varios turnos seguidos al final de una ronda.

# Turno de un jugador

Lo primero que **puede** hacer un jugador durante su turno es **intercambiar Recursos por Alimentos**. Simplemente devuelve 3 Recursos a la reserva y coge 1 Alimento. Esta acción se puede realizar varias veces, siempre y cuando tengas suficientes Recursos y haya suficientes Alimentos disponibles.



A continuación, **debes** coger un Colonizador **de tu Barco** y colocarlo en una casilla del tablero principal, realizando la acción correspondiente.



# Colocar un Colonizador

Hay 3 tipos diferentes de casillas en el tablero principal en las que es posible colocar los Colonizadores:



En esta casilla, hay espacio para 1 Colonizador de cada color



En estas áreas, hay espacio para 2 Colonizadores de cada jugador



En esta casilla, puede haber varios Colonizadores de cualquier color

Todas las acciones son obligatorias. No puedes colocar un Colonizador en una casilla si no puedes realizar la acción correspondiente a esa ubicación.

# Realizar la acción de la ubicación

La acción que puedes llevar a cabo depende de la ubicación en la que hayas colocado tu Colonizador.



Reclamar una pieza de Terreno

Construir un Edificio

Reservar un Edificio

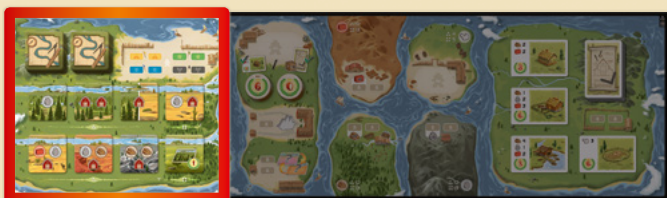


Coger el marcador de Jugador Inicial

Intercambiar piezas de Terreno

Producir Recursos

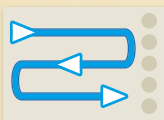
## Reclamar una pieza de Terreno



Coge una pieza de Terreno boca arriba y colócala en la siguiente casilla que se encuentre libre siguiendo el curso del río de tu tablero de Río.

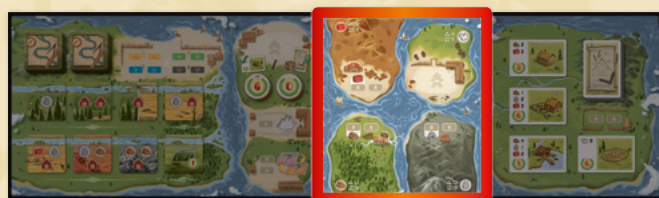
Si, al colocar una pieza, cubres un símbolo de Producción o de Almacenamiento, este se pierde. Sin embargo, si había Recursos colocados sobre los símbolos de Almacenamiento que acabas de cubrir, puedes moverlos a cualquier otra casilla disponible, e incluso sobre la pieza que acabas de colocar.

❌ **No puedes elegir esta acción** si tu tablero de Río está completo (12 piezas) o si ya has llevado a cabo esta acción dos veces durante esta ronda.



Curso del río

## Producir Recursos



La Madera, la Piedra y el Barro funcionan de la misma manera. Coge tantos Recursos del tipo elegido como indique el número de símbolos de Producción de ese tipo visibles en tu tablero de Río.

**Nota:** En partidas de 3 o 4 jugadores, el primer Colonizador colocado sobre una isla de Producción obtiene un Recurso extra indicado en el tablero.

Los Recursos que hayas cogido se almacenan en tu tablero de Río (en cada almacén puedes almacenar un Recurso **de cada tipo**). Si no tienes suficiente espacio, puedes renunciar a algunos de los Recursos que acabas de coger o bien deshacerte de recursos que ya tengas, colocando éstos últimos de nuevo en sus islas correspondientes.



Para producir Barro, colocas un Colonizador en la isla de barro. En esta partida de 4 jugadores tienes 3 símbolos de Producción de Barro y eres el primer jugador en producir este Recurso, por lo que te obtienes 4 Barros.



Por desgracia, sólo te quedan libres 3 almacenes. Puedes coger 3 Barros o devolver una Piedra para coger los 4 Barros.





El Alimento es un Recurso comodín que se puede reemplazar por cualquier otro tipo de Recurso. Puedes coger 1 Alimento colocando tu Colonizador en la isla del Alimento. Recuerda que también puedes obtener Alimento intercambiando Recursos al comienzo de tu turno.

Los Recursos son limitados. No puedes producir más Recursos de los que hay disponibles en la isla. **Si no queda Alimento, puedes colocar un Colonizador en la isla del Alimento y coger 1 Recurso a tu elección de la isla correspondiente.**

✗ **Sólo puedes elegir esta acción** si consigues al menos 1 Recurso (ya sea por medio de tus símbolos de Producción o gracias al Recurso extra que obtienes como bonificación por el primer Colonizador).

## Reservar un Edificio



Escoge una de las cartas de Edificio que se encuentran boca arriba y colócala boca abajo frente a ti. Esto te permitirá construirla más adelante a precio reducido.

✗ **No puedes elegir esta acción** si ya tienes 2 cartas boca abajo frente a ti.

## Construir un Edificio



Al colocar un Colonizador en esta casilla, puedes construir 1 Edificio de entre las cartas boca arriba del tablero principal o de una de las cartas de Edificio reservadas anteriormente.

Para construir un Edificio, debes pagar los Recursos indicados en la carta de Edificio devolviéndolos a sus respectivas islas. No olvides que el Alimento es un Recurso comodín. Puedes usarlo en lugar de cualquier otro tipo de Recurso.



Si construyes un Edificio reservado, te beneficias de la reducción de precio de 1 Recurso a tu elección.



Mete la carta de Edificio bajo el lado derecho de tu tablero de Río para mantener tus puntos de victoria en secreto y, a continuación, coge la primera ficha de Bonificación de la parte superior de la pila. Colócala boca abajo en la primera casilla de fichas de Bonificación libre, empezando por la parte superior, de tu tablero de Río.

La segunda ficha de Bonificación que cojas te proporcionará un Colonizador adicional para unirse a tu expedición. Quitá al Colonizador extra de su casilla y colócalo en tu Barco. Ahora puedes usarlo durante tu siguiente turno de esa ronda, incluso aunque seas el último jugador.



Cuando la primera pila de fichas de Bonificación se acabe, continúa cogiendo fichas de Bonificación al construir Edificios, incluso aunque su valor sea de "0" puntos. Esto ayudará a controlar uno de los requisitos de final de partida. Además, una de las piezas de Prado puede dar algo de valor a esas fichas al final de la partida.

Si no te quedan casillas libres para las fichas de Bonificación, puedes seguir construyendo Edificios, pero ya no obtendrás las fichas correspondientes.

✗ **No puedes elegir esta acción** si no puedes pagar el precio de construcción del Edificio.

## Coger el marcador de Jugador Inicial



Simplemente coge el marcador de Jugador Inicial y ponlo frente a ti. Tú comenzarás la siguiente ronda.



Puedes asegurar la casilla de Jugador Inicial poniendo un Colonizador en ella, incluso aunque ya tengas el marcador de Jugador Inicial. Si nadie coloca un Colonizador en dicha casilla, el jugador que tenga el marcador de Jugador Inicial se lo queda.

## Intercambiar piezas de Terreno



Intercambia dos piezas de Terreno en tu tablero de Río. Esto afectará a la puntuación (ver más abajo).

Si hay Recursos sobre las piezas intercambiadas, éstos se quedan en sus almacenes, es decir, se mueven con las piezas.

## Fase de Limpieza



Cuando todos los Barcos estén vacíos, la ronda finaliza. Antes de comenzar la nueva ronda, sigue los siguientes pasos:

Quita todas las piezas de Terreno restantes de la isla y, a continuación, coge tantas piezas como sean necesarias para rellenar las casillas. En el caso de que no queden suficientes piezas deberás barajar las piezas descartadas con el fin de rellenar las casillas restantes.

Deja las cartas de Edificio restantes en sus casillas y coge cartas nuevas para reponer aquellas que se hayan construido o reservado.

Todos los jugadores cogen sus Colonizadores del tablero principal y los colocan de nuevo en sus Barcos.

El Jugador Inicial comienza la nueva ronda.

**Importante:** En los tableros de Río, hay 4 casillas de Terreno especiales señaladas dentro de un recuadro. Si has ocupado alguna de estas casillas durante la ronda anterior, uno de tus Colonizadores decide asentarse en ella. Coloca uno de tus Colonizadores, tumbado, en el espacio con forma de Colonizador del asentamiento, en lugar de ponerlo de nuevo en tu Barco. Ese Colonizador se quedará ahí hasta el final de la partida y ya no podrás usarlo más.








## Final de la partida

La partida termina al final de la ronda en la que algún jugador tenga 5 fichas de Bonificación en su tablero de Río (4 fichas en partidas de 2 jugadores) o reclame su duodécima pieza de Terreno. Cuando esto ocurra, se lleva a cabo una última fase de Limpieza y, a continuación, se resuelve la puntuación final.

## Puntuación final

Los jugadores suman los puntos de sus fichas de Bonificación y de sus Edificios. Suma las siguientes bonificaciones:

-  1 punto por cada 3 Recursos del mismo tipo 
-  2 puntos por cada columna con dos piezas de Terreno consecutivas en tu tablero de Río (siempre y cuando comiencen por la parte superior),  
..... **o bien** .....
-  6 puntos por columna con las 3 piezas de Terreno consecutivas.
-  Puntos por cada pieza de Prado (ver más abajo).

El jugador que tenga más puntos gana la partida. En caso de empate, los jugadores empatados comparten la victoria.

## Ejemplo de puntuación



= 6

= 2

= 2

 4

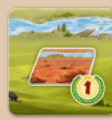
+

 3

+

 0

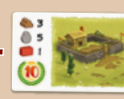
= 7



= 2



= 3



= 23

En este tablero hay un total de 45 puntos.

Fíjate en que las piezas de Terreno de dos colores se consideran ambos tipos de Terreno, lo que es útil para intentar conseguir puntos por las columnas o para las bonificaciones de las piezas de Prado.

Además, en este ejemplo, fíjate en que la segunda columna no tiene valor, ya que las dos piezas superiores no son del mismo tipo.



# Apéndice

## Piezas de Prado

Las piezas de Prado son especiales. Algunas de ellas proporcionan beneficios inmediatos, otras se utilizan durante la partida y otras proporcionan puntos extra durante la puntuación final.



Esta pieza proporciona 1 punto por cada pieza del tipo indicado que haya en tu tablero de Río al final de la partida.



Ésta es una pieza de Producción. Además, al final de la partida, proporciona 1 punto por cada símbolo de Producción del mismo Recurso en tu tablero de Río, incluyendo éste mismo. Esta bonificación de final de partida tiene un límite máximo de 3 puntos.



Durante cada fase de Limpieza, coge un Recurso (si queda alguno disponible) y almacénalo. Fíjate en que el Recurso indicado no cuenta como un símbolo de Producción. Al final de la partida, esta pieza tiene un valor de 2 puntos.



Coge inmediatamente hasta 4 de los Recursos indicados (si queda alguno disponible) y almacénalos (bonificación de un solo uso).



Juega inmediatamente la acción "Intercambiar piezas de Terreno" dos veces seguidas (bonificación de un solo uso).

Esta pieza proporciona 1 punto por cada Colonizador que quede en tu Barco al final de la partida.

Esta pieza proporciona 1 punto por cada ficha de Bonificación que haya en tu tablero de Río, incluyendo las fichas de valor "0".

## Days of Wonder Online

Registra tu juego de tablero



Te invitamos a unirse a nuestra comunidad de jugadores de todo el mundo en Days of Wonder Online, donde podrás jugar a varios de nuestros juegos online. Para usar tu número de Days of Wonder Online añádelo a tu cuenta o crea una nueva cuenta en [www.daysof wonder.com/the-river](http://www.daysof wonder.com/the-river), pulsa en el botón "New Player Signup" de la página de inicio y sigue las instrucciones. También puedes ver nuestros otros juegos en:

[www.daysof wonder.com](http://www.daysof wonder.com)

## Créditos

Diseño de juego:

Ismaël Perrin y Sébastien Pauchon

Ilustraciones: Andrew Bosley

Diseño gráfico: Cyrille Daujean

Traducción: Luís Alejandro Álvarez Dato

Los diseñadores quieren dar las gracias a todos los jugadores de Vevey que ayudaron con las pruebas de juego, y en particular a Andréa, Anne-Valérie, Antoine, Aurore, Benjamin, Catherine, Céline, Christophe, Coraly, Éric-André, Laurent, Lucas, Maëlle, Myriam, Nini, Salomé, Sandro y Sélène

Agradecimientos especiales para Marc-Antoine por su ayuda y el incontable número de partidas que ha jugado.

Days of Wonder y el logotipo de Days of Wonder son marcas comerciales registradas de Days of Wonder, Inc y copyright © 2018 Days of Wonder, Inc. Todos los derechos reservados.