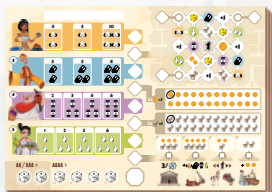


# CORINTH™

Sébastien Pauchon

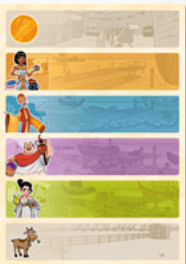
## CONTENIDO

1 bloc de hojas de puntuación



Este reglamento

1 tablero de Puerto



9 dados de color blanco



3 dados de color amarillo



## OBJETIVO DEL JUEGO

Una partida de *Corinth* te traslada a vivir unas semanas en un puerto de la Antigua Civilización. Juega en el papel de un Mercader entregando bienes y cabras para convertirte en el Mercader más prestigioso entre tus pares...

Después de los 18 turnos (en partidas de 2 o 3 jugadores) o de los 16 turnos (en partidas de 4 jugadores) que dura la partida, quedará claro para todos quién será recordado como el mejor mercader de Corinto.

## PREPARACIÓN

Coloca el tablero de Puerto **1** en el centro de la mesa y entrega a cada jugador una hoja de puntuación y un lápiz **2**.

Elige quién será el jugador inicial de la manera que prefieras y dale los 9 dados blancos **3**.

Por ahora, deja aparte los dados amarillos **4**.

Cada jugador comienza la partida con 1 Moneda de oro y 1 Cabra (los símbolos señalados en la hoja).

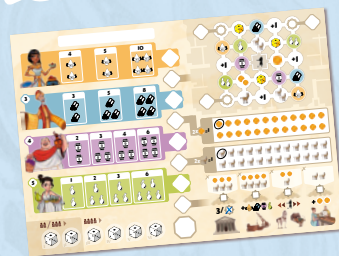
En una partida de 4 jugadores, cada jugador tacha los 2 dados que se encuentran a la izquierda del Marcador de turno.



**2**



**3**



Oro

Distrito

Cabras

**Puerto**



**Hoja de puntuación**

Tiendas

Mercado

Representante

Mercancías

Oro

Cabras

Edificios

Turnos



# ABASTECIMIENTO DEL PUERTO

El jugador inicial tacha el dado disponible que tenga más a la izquierda en su Marcador de turno.

Después puede adquirir hasta 3 dados amarillos si así lo desea. Cada dado cuesta 1 Moneda de oro (para gastar una Moneda de oro solo tiene que tachar uno de los símbolos de Moneda de oro que tenga señalados). A continuación coge los 9 dados blancos y los lanza.

El jugador inicial deberá ordenar los dados por su valor. Todos los dados que muestren el valor más alto se ponen en el Distrito de Oro en el tablero de Puerto. Los demás dados se colocan formando un grupo por Distrito en el tablero de Puerto, comenzando con los valores más bajos en el Distrito de las Cabras y subiendo Distrito a Distrito.



**Atención:** Los dados amarillos sólo benefician al jugador inicial de cada ronda. El Representante puede proporcionar algún dado amarillo (ver más adelante).

**Atención:** En el extraño caso de que todos los dados muestren el mismo valor, felicidades, acabas de ganar esta partida y todas las que vayas a jugar a Corinth... Saca una fotografía, súbela a tus redes sociales, enmárcala en tu salón y dale este juego a tu mejor amigo/a.

## CÓMO JUGAR

**Atención:** Las reglas para partidas de 2 jugadores son ligeramente distintas. Puedes consultar las diferencias al final de este reglamento.

El jugador inicial elige un grupo de dados, lo retira del tablero de Puerto y realiza la acción correspondiente. Después, puede construir cualquier número de Edificios si así lo desea.

Una vez haya terminado de jugar su turno, si todavía quedan dados amarillos en el tablero, deberá retirarlos del mismo.

Los jugadores, en sentido horario, juegan ahora su turno siguiendo las mismas reglas.

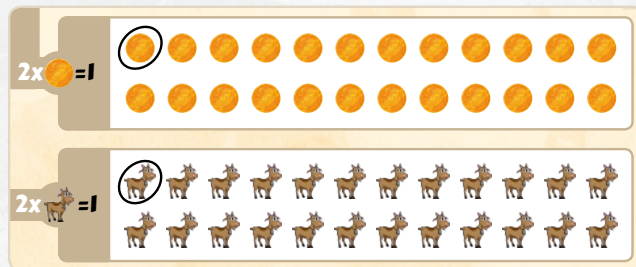
**Atención:** Si un jugador no puede realizar una acción con los dados que tiene a su disposición, deberá elegir igualmente un grupo de dados y retirarlo del tablero. Si una tirada de dados proporciona menos grupos que número de jugadores en la partida, los jugadores que no puedan elegir un grupo de dados podrán realizar la acción "Mover al Representante un paso" como compensación (ver más adelante).

Retira los dados restantes del tablero del Puerto una vez que todos los jugadores hayan jugado su turno. Si se han tachado todos los dados del Marcador de turno de todos los jugadores, la partida termina y se calcula la puntuación final. En caso contrario, el jugador sentado a la izquierda del jugador inicial coge todos los dados blancos y pasa a ser el nuevo jugador inicial, realizando de nuevo la fase de "Abastecimiento del puerto".

## DESCRIPCIÓN DE LAS ACCIONES

### Recibe Oro o Cabras

Cuando un jugador elige un grupo de dados del Distrito de Oro, o del Distrito de Cabras, recibe tantas Monedas de oro, o Cabras, como el número de dados que se encuentre en ese grupo (señalando con un círculo el mismo número de símbolos en su hoja de puntuación).

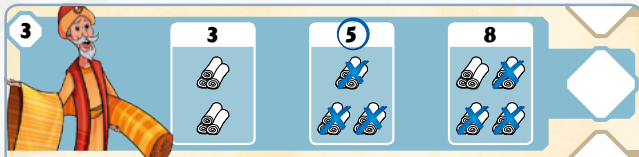


## Entregar Mercancías

Cuando un jugador elige un grupo de dados de cualquiera de los demás Distritos, puede entregar Mercancías en las Tiendas de ese Distrito. Ese jugador deberá tachar tantos símbolos de su hoja como el número de dados que hubiera en ese Distrito. Para mantener un registro de Tiendas completadas (Tiendas que ya han recibido tantas Mercancías como símbolos tenga), se deberá señalar con un círculo el número que se encuentra en la parte superior de esa Tienda una vez se hayan entregado todas las Mercancías indicadas en ella.



El primer jugador que tache **todos los símbolos** en un Distrito (exceptuando el Distrito de color naranja) deberá señalar con un círculo la casilla de bonificación que se encuentra en la parte superior izquierda de ese Distrito. Ese jugador recibirá puntos adicionales al final de la partida. **El resto de jugadores deberá** tachar esa casilla de bonificación, aun así podrán seguir entregando Mercancías a ese Distrito, pero no recibirán bonificación alguna aunque completen todas sus Tiendas.



En este caso puedes completar la Tienda de 8 puntos, y después la Tienda de 3 puntos que, a su vez, te permitirá obtener 3 puntos adicionales al final de la partida por haber entregado todas las Mercancías a ese Distrito... ¡Buena jugada!

#### Atención:

- Puedes tachar los símbolos de las Tiendas de los Distritos en cualquier orden, no es necesario tacharlos siguiendo un orden específico.
- Por otro lado, sí que es obligatorio completar una Tienda antes de comenzar con otra del mismo Distrito.

## Mover al Representante

Como acción es posible mover al Representante en el Mercado **en lugar de** realizar la acción indicada en el Distrito del que fue retirado el grupo de dados.

En este caso el jugador **debe** mover al Representante tantos pasos como el valor indicado en el grupo de dados elegido.

Es posible gastar Monedas de oro para controlar el movimiento del Representante: por cada Moneda de oro que gaste un jugador, podrá incrementar o reducir en uno el número de pasos del Representante. Uno de los Edificios te permite hacer esto mismo (ver más adelante).

**Atención:** El número de dados en el grupo no influye en el número de pasos del Representante.

Para mover al Representante por el Mercado debes trazar una ruta dibujando una línea por cada paso y, a continuación, señalar con un círculo el símbolo al que llegue al final de sus pasos, obteniendo el beneficio indicado en ese símbolo (ver más adelante).

El primer movimiento comienza desde la casilla central del Mercado (con el símbolo del Representante). Los siguientes movimientos deberán comenzar desde el símbolo en el que el Representante se detuvo con anterioridad. Está prohibido pasar por un símbolo por el que el Representante ya haya pasado o se haya detenido.

## Ejemplo de movimiento del Representante



**Atención:** Si un jugador no puede completar el movimiento de su Representante (por ejemplo, por no disponer de suficientes Monedas de oro para reducir el número de pasos), no podrá elegir esta acción.

## El efecto que proporciona el Representante depende del símbolo en el que termine su movimiento:



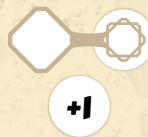
Tacha en el Distrito el mismo número y tipo de Mercancías como los mostrados en el símbolo.



Recibe el número indicado de Cabras o de Monedas de oro.



Añade un dado amarillo a todas tus siguientes tiradas (aun así nunca puedes tirar más de 3 dados amarillos por turno).

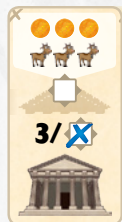


La primera vez que alcances uno de estos símbolos apunta en la casilla la suma total de símbolos señalados en tu Mercado más un punto por cada símbolo "+1" señalado. Para el segundo o tercer símbolo de este tipo, añade la puntuación escrita en el anterior símbolo a los puntos que te proporciona el movimiento entre el símbolo anterior y el actual (ver el ejemplo de puntuación al final de las reglas).

## Construir un Edificio

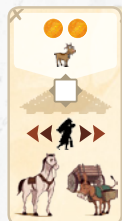
Al final de su turno, **después** de realizar su acción, un jugador puede construir cualquier número de Edificios.

Para construir un Edificio debes gastar el número de Monedas de oro y/o Cabras mostrados en la parte superior del Edificio tachando ese mismo número de símbolos señalados de tu hoja. Consulta aquí los beneficios que tendrás a partir de ahora por construir ese Edificio.



**Templo** - Durante la puntuación final gana 3 puntos por cada Edificio construido (incluido el Templo).

3/ X

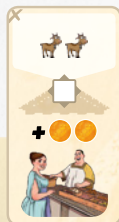


**Establo** - Cada vez que muevas a tu Representante podrás incrementar o reducir en 1 o en 2 su número de pasos gratuitamente (puedes combinar el beneficio de este Edificio con el gasto de Monedas de oro para incrementar o reducir aún más el movimiento del Representante).

**Puesto comercial** - Cada vez que realices la acción "Recibe Oro o Cabras" y quieras Oro, gana 2 Monedas de oro adicionales.



**Almacén** - Cada vez que realices la acción "Entregar Mercancías", tacha un símbolo adicional en ese Distrito.



## PUNTUACIÓN FINAL

Una vez que todos los jugadores hayan realizado su turno de la ronda final (cuando todos los dados del Marcador de turno de todos los jugadores hayan sido tachados), la partida finaliza y los jugadores calculan su puntuación final.

Para ello los jugadores deberán sumar los puntos de las Tiendas completadas, los puntos adicionales por completar todas las Tiendas de un Distrito, 1 punto por cada grupo de 2 Monedas de oro que aún conserven, 1 punto por cada grupo de 2 Cabras que aún conserven, los puntos del Representante y los puntos del Templo.

El jugador que consiga más puntos es el ganador de la partida.

En caso de empate, el jugador de entre los empatados que conserve más Monedas de oro ganará la partida. Si el empate persiste los jugadores comparten la victoria.



Ejemplo de hoja de puntuación para una partida de 4 jugadores

## PARTIDAS DE 2 JUGADORES

En una partida de 2 jugadores, una ronda se juega de la siguiente manera:

- El jugador inicial realiza la fase de "Abastecimiento del puerto"
- El jugador inicial realiza su turno y después retira los dados amarillos que sobren del tablero de Puerto
- El segundo jugador realiza su turno
- El jugador inicial juega otro turno

A continuación se pasa a una nueva ronda con el segundo jugador como jugador inicial.

## CRÉDITOS

**Diseño del juego: Sébastien Pauchon**

*"Yspahan, el juego de dados... Ha pasado bastante tiempo desde que diseñe este divertido título en mi cabeza. Así que, incluso si el juego ahora se llama Corinth, me gustaría agradecer al equipo de DoW por creer en este proyecto. Pero todavía hay una pregunta incómoda... ¿Qué se hace cuando los 9 dados muestran un mismo valor?"*

**Ilustraciones: Julio Cesar**

**Diseño gráfico: Cyrille Daujean**

**Traducción: Moisés Busanya**

Days of Wonder y el logotipo de Days of Wonder son marcas registradas de Days of Wonder, Inc. y © 2019 Days of Wonder, Inc. Todos los derechos reservados.