

# 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



75 fichas de Mercancía

4 dados personalizados  
(1 por jugador)



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



1 tablero de construcciones



30 cartas de Cliente



4 cartas de ayuda al jugador



4 tableros de Clan



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

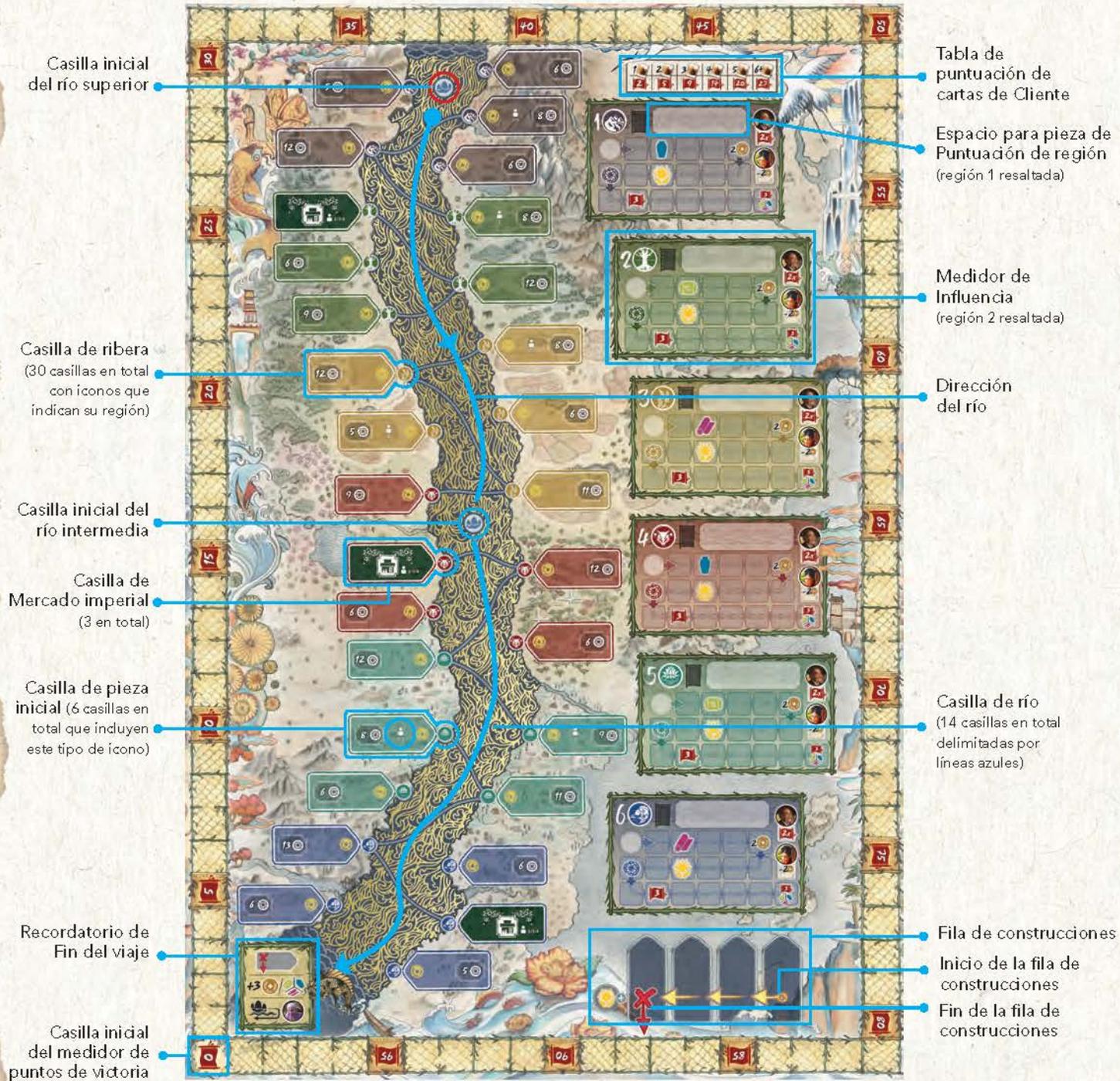
Nota: las piezas de Construcción son idénticas por ambas caras para que puedas orientarlas correctamente en cualquiera de las orillas del río.

## Miniexpansión Patrones de los clanes

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



# Leyenda del tablero



# 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: o .
- 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: o . 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.º de jugadores	Piezas iniciales	Piezas de la Era 1	Piezas de la Era 2
<b>4 jugadores</b>	3 Mercados imperiales	16	13
<b>3 jugadores</b>	3 Mercados imperiales +3	14	11
<b>2 jugadores</b>	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):

1º: 7 🍀 2º: 8 🍀 3º: 9 🍀 4º: 10 🍀



Marcador de Favor divino de luna

Marcador de Favor divino de sol



¡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.

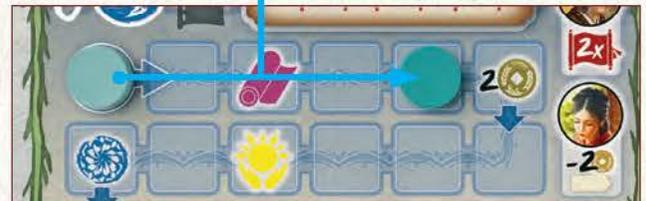
## Construir

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**.
- 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.



**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!



- 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.



Era 1 Era 2

## 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

## 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.

- 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.



## 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.*

# La visita del Emperador

Al final de la Era 1, el Emperador recorre el Río de Oro para evaluar la prosperidad de su imperio, inspeccionando y probando las mercancías de cada lugar en el que se detiene.

Todos los jugadores obtienen las recompensas para el propietario de todas las Construcciones propias como si un jugador hubiera navegado con un barco hasta ellas. Cuando todos los jugadores hayan obtenido sus recompensas, sigue la partida con el siguiente jugador. A partir de ahora, cuando se añadan Construcciones a la fila de construcciones, todas serán de la Era 2.



## Final de la partida

Cuando la última pieza de Construcción de la pila de la Era 2 se mueva a la fila de construcciones, se desencadena el final de la partida. El jugador activo obtiene **5** y cada uno de los otros jugadores juega 1 turno adicional. A continuación, se acaba la partida. Pasa a la puntuación final para ver quién ha ganado.

**No lo olvides:** si un jugador tiene un marcador de Clan **en la casilla de Anciano por haber hecho una entrega a un Cliente en una región**, obtiene **el doble** de puntos de victoria por la posición que tenga en su medidor!



## Puntuación final

Después de que el último jugador termine su turno, cada jugador obtiene los siguientes puntos de victoria al final de la partida:

- Influencia regional:** otorga los valores en puntos de la pieza de Puntuación de región a los jugadores que hayan quedado **1º, 2º** y (en algunas regiones) **3º** en el medidor de Influencia de dicha región. Los jugadores que no tengan Influencia en una región no pueden sumar puntos por ella. Si alguna vez hay un empate (incluso si varios jugadores han llegado al final de un medidor), suma los puntos de las posiciones empatadas y repártelos equitativamente entre los jugadores empatados (redondeando hacia abajo).



**Ejemplo:** en la región 2, los jugadores del clan Cangrejo y el clan Mantis están empatados en mayor Influencia, por lo que cada uno suma 7 puntos ( $9+5=14$ , dividido entre 2). El del clan Cangrejo ha reclamado la casilla de Anciano, por lo que duplica su puntuación y obtiene 14 puntos de victoria.

- Clientes:** cada jugador obtiene puntos de victoria por el **número total** de Clientes a los que ha hecho entregas según esta tabla:

Número de clientes	1	2	3	4	5	6+
Puntuación	2	5	9	14	20	27

- Bonificaciones de los Clientes:** los jugadores que hayan hecho entregas a Mercaderes, Nobles y Artesanas obtienen los puntos de victoria que otorguen dichos clientes al final de la partida.

### Piezas de región para 2 jugadores

En las partidas de **2 jugadores**, el segundo valor en puntos de victoria de la ficha de puntuación de cada región **solo** se otorga si el jugador que ocupa el **2º** puesto está **a 5 casillas o menos** del jugador que ocupa el **1º**.



## Victoria

¡El jugador con más puntos de victoria gana! Si 2 o más clanes empatan en puntos de victoria totales, gana el jugador empatado al que le quede más **Favor divino**. Si sigue habiendo empate, se comparte la victoria.

# Patrones de los clanes

## Miniexpansión

Una vez que os hayáis familiarizado con la versión normal de *Río de Oro*, podéis darle más variedad añadiendo la expansión *Patrones de los clanes*. Forma una alianza con una leyenda icónica de tu clan que te otorgará nuevas y poderosas capacidades en tu esfuerzo por construir un imperio comercial.

## Preparación de los Patrones

Cuando comencéis la preparación de los jugadores (después de la preparación de la partida) elegid al azar 1 carta de Patrón de cada uno de los 4 clanes y colocadlas bocarriba cerca del tablero de juego. Devolved el otro Patrón de cada clan a la caja del juego.

Elegid al azar un jugador inicial. Empezando por el último jugador y siguiendo el orden de turno inverso, cada jugador elige 1 de los Patrones disponibles y toma el tablero y los componentes para su clan. Devuelve los Patrones no elegidos a la caja del juego.

### PREPARACIÓN ALTERNATIVA

A cada jugador se le asigna un clan al azar y luego elige cuál de los 2 Patrones correspondientes quiere usar.

## Créditos

**Diseño:** Keith Piggott

**Ilustración del tablero:** Francesca Baerald

**Ilustración de la caja:** Joshua Cairós

**Ilustraciones interiores:** Sheila Amajida, Asep Ariyanto, Francesca Baerald, Mauro Dal Bo, Carlos Palma Cruchaga, Nele Diel, Derek Edgell, Kevin Goeke, Lin Hsiang, Amelie Hutt, Agri Karuniawan, Drazenka Kimpel, Alayna Lemmer, Diego Gisbert Llorens, Joyce Maureira, Chris Ostrowski, Borja Pindado, Polar Engine, Andrew Sonea y Le Vuong

**Diseño gráfico:** Jay Hernishin, David Ardila, Katherine Boils, Tony Mastrangeli y Samuel Shimota

**Dirección creativa:** Brianna Woodward

**Producción:** Guadalupe González

**Desarrollo:** Brianna Woodward, Bryan Bommuller y Jeff Fraser

**Escritura técnica y diseño del reglamento:** Steven Kimball

**Edición:** Dan Varrette

**Traducción:** Ángel Martínez Murillo

**Revisión:** Joaquín C. Martín-Rayó

**Equipo de Office Dog:** Brianna Woodward, Bryan Bommuller, Guadalupe Gonzalez, Jay Hernishin, Luke Peterschmidt y Toby the Office Dog

**Agradecimientos especiales:** Bill Altig, Justin Anger, Michael Blomberg, Andy Christensen, Teresa Dery, Halley Feil, Emily Frenchik, Daniel Hadlock, Steve Horvath, Seth Jaffee, Austin Litzler, Michael Mindes, Brian Mulcahy, Katrina Ostrander, Sean Ryan, Alex Schlee, Joe DeSimone, Anne Spradley, Jacinda Wilson y Andy Van Zandt

**Organizador de pruebas de juego:** Nick Schoichet

**Pruebas de juego:** Steven Auker, Michael Becker, Anthony Cario, Ian Cross, Cami Decker, Tyrell Decker, Kevin Ellenburg, Carl Feibusch, Joshua Ferrise, Thomas Gallecier, Game Makers Guild of Nashville, Henry Geddes, Chisholm Gentry, Andy Harper, Lillie Hollingsworth, Trevor Ryan Kelton, Steve Kimball, Jordan Martin, Robert Martz, David McClatchey, Mike & Wendy McGowan, Matt Monasch, Matt Morely, Jonathan Mullins, Mike Mullins, Ivy Ngo, Trevor Olson, Laura Peters, Bill Phillips, Cassie Piggott, Joevan Salmon-Johnson, Sebastian Rapp, Matt Saddoris, Breyana Scales, Karin Schleicher, Rosco Schock, Christopher Talbot, Tony Thomas, Toronto Board Game Design Crew, Twin Cities Design Days Playtesters, Yun Whitman, Travis Williams, Carl Willis, Preston Wing, Jacob Yanovsky, Gideon Yeomans y Jorge Zhang

Si quieres conocer la historia, otros productos y noticias de *La Leyenda de los Cinco Anillos* y profundizar en el extenso mundo de Rokugán, visita:

[www.LegendoftheFiveRings.com](http://www.LegendoftheFiveRings.com)





### Espinazo del Mundo

El nacimiento del Río de Oro se halla en un escarpado valle de esta cadena montañosa, cuyos altos y amenazadores picos y traicioneros pasos separan el Norte del Sur de Rokugán.



### Bosque Shinomen

Este bosque primordial es más antiguo que el Imperio Esmeralda y se rumorea que contiene las ruinas de civilizaciones perdidas. Sus árboles son centenarios y tan altos como castillos, por lo que cubren el suelo de una penumbra eterna.



### Bosque Kitsune

Los humanos que se asientan entre estas copas primigenias deben presentar sus respetos a los espíritus, los verdaderos señores del bosque, en particular a los zorros embaucadores de nueve colas que a veces viajan en forma humana.



### Llanura de la Alianza de los Tres Hombres

Estos campos agrestes y llanuras azotadas por el viento recibieron este nombre cuando una alianza de samuráis de tres clanes menores se reunió para proteger su patria de la invasión de un gran clan.



### Marismas Uebe

Este pantano cubierto de copas se extiende por miles de hectáreas en la orilla oriental del Río del Oro. Aquí, las aldeas se alzan sobre pilotes por encima de las tierras bajas inundadas, y las mercancías no viajan en carromato sino en canoa.



### Bahía del Pez Terremoto

Allí donde el Río de Oro desemboca en el Mar de las Sombras, una bahía resguardada ofrece un abundante botín para los mercaderes y los pescadores lo bastante valientes para enfrentarse a los frecuentes temblores de la zona.

La Leyenda de los Cinco Anillos

# Glosario de iconos



Región 1:  
Espinazo del Mundo



Región 2:  
Bosque Shinomen



Región 3:  
Llanura de la Alianza  
de los Tres Hombres



Región 4:  
Bosque Kitsune



Región 5:  
Marismas Uebe



Región 6:  
Bahía del Pez  
Terremoto



Tipo de Construcción:  
Santuario



Tipo de Construcción:  
Mansión



Tipo de Construcción:  
Puerto



Tipo de Construcción:  
Mercado



Obtén 1 Koku por  
cada Santuario propio



Obtén 1 Koku por  
cada Mansión propia



Obtén 1 Koku por  
cada Puerto propio



Obtén 1 Koku por  
cada Mercado propio



Obtén 1 Koku por  
cada Cliente al que  
has hecho una entrega



Casilla inicial de barco



Descarta la pieza  
final de la fila



Mercancía:  
Seda



Mercancía:  
Arroz



Mercancía:  
Porcelana



Elige cualquier  
Mercancía



Roba y descarta  
1 carta de Cliente



Pedido de carta de  
Cliente entregado



Aumenta el límite  
de Favor divino en 1



Favor divino



Influencia



1 Koku



Pergamino de  
puntos de victoria



Construcción propia



Construcción de  
un adversario



Debe estar a 5 casillas  
o menos del jugador  
en 1ª posición



Fin del viaje (mueve  
a la casilla inicial  
superior y usa tu  
movimiento restante)



Mejora 1 de tus  
barcos comunes  
a un barco real



Barco real



Barco común



Recordatorio  
de capacidad  
de Mercader



Recordatorio  
de capacidad  
de Artesana



Recordatorio de  
capacidad de Anciano



Obtén 1 punto de  
Favor divino al elegir  
la pieza final de la fila



Flor imperial para  
cumplir el requisito  
de la carta Maestría  
de las Cortes



La capacidad se  
activa al hacer la  
entrega al Cliente



La capacidad es  
continua para el  
resto de la partida



La capacidad  
se activa al final  
de la partida

OFFICEDOG™