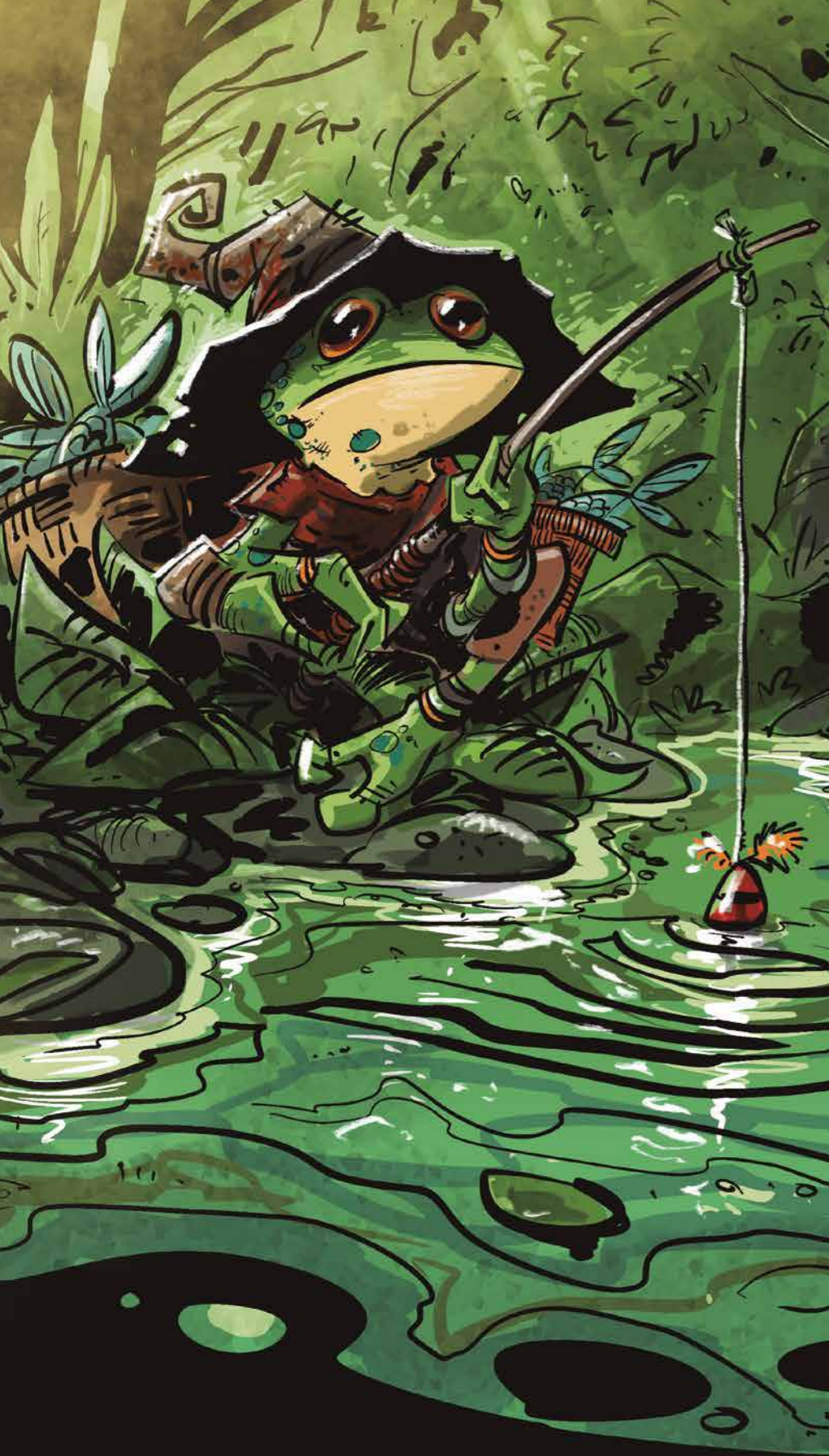




REGLAMENTO

EL PANTANO DE FEYA

12+ años · 2 a 4 participantes · 90 minutos



Han pasado tres años desde que la expedición volvió del oeste con el descubrimiento del Pantano de Feya, nuestro nuevo hogar.

Hemos establecido los primeros asentamientos, y la paz prevalece entre los cuatro clanes. El pantano, exuberante en vida y maná, nos ofrece un futuro prometedor, y los antiguos templos que lo rodean nos invitan a explorar más allá de lo conocido por tesoros ancestrales.

Vivimos tiempos de oportunidad donde cada clan puede cultivar su propio destino, buscando desarrollarse lo mejor posible. Cada guía de los cuatro clanes está realizando un excelente trabajo ayudando a nuestro crecimiento en armonía con el resto de los clanes y pronto podremos superar los tiempos oscuros que vivimos en el pasado.

Aún en tiempos de paz, queremos que nuestro clan sea el que mejor se adapte y se desarrolle de la manera más óptima en nuestro nuevo hogar, después de todo, nuestro orgullo no nos lo quita nadie...

OBJETIVO DEL JUEGO

En El Pantano de Feya vas a jugar con un clan de habitantes del pantano intentando ser el más próspero. Para eso debes adaptarte bien al entorno, encontrando los mejores lugares para pescar y para asentarse, además de con quien comerciar. También podrás emprender aventuras en los templos abandonados de los alrededores, donde poderosas deidades esperan ser despertadas. Prepárate para explorar este mágico pantano y realizar majestuosas festividades para rendirle tributo a los dioses.

Intenta conseguir la mayor cantidad de puntos de victoria durante las 4 rondas que dura la partida, ya que quien obtenga más puntos de victoria al final, será quien obtenga la victoria.

Diseño del juego
Helge Ostertag y Anselm Ostertag

Ilustraciones
Mihajlo Dimitrievski

Edición y desarrollo
José Manuel Álvarez y Jorge Larraín

Diseño gráfico
Laura Mena

Redacción de reglamento
José Manuel Álvarez

Revisión de reglamento
Jorge Larraín, Simón Weinstein y Andrew Campbell

COMPONENTES



1 Tablero de Pantano (doble cara)



4 Tableros de Clan (doble cara)



4 Fichas de Orden de turno
(1 de cada clan)

12 Fichas de Objetivo
(3 de cada clan)



1 Tablero de Rondas



21 Fichas de Trabajadores
(5 de 3 clanes y 6 del Clan Cocodrilo)



80 Losetas de asentamientos (20 de cada clan)



12 Fichas de Botes
(3 de cada clan)



1 Tótem de Isla
1 Ficha de Bloqueo



8 Fichas de Trabajadores neutros
(Axolotes blancos)



5 Losetas especiales del Clan Salamandra



10 Losetas de Culto

80 fichas de Pez



4 Fichas de Navegación
(1 de cada clan)



4 Marcadores de Puntuación
(1 de cada clan)



4 Losetas de 100/200 PV
(1 de cada clan)



40 Gemas de Maná



52 fichas de Oro
(20 de 1, 16 de 5, 10 de 10 y 6 de 20)



20 Losetas de Templo



20 Losetas de Bonificación de Ronda



10 Cartas de Guía



8 Cartas de Carrera



6 Cartas de Puntuación



6 Cartas de Pesca



4 Cartas de Ayuda



1 reglamento

PREPARACIÓN DE LA PARTIDA

Zona General

A Coloca el tablero de Pantano en el centro de la mesa. Usa el lado correspondiente a la cantidad de participantes de la partida.

B Baraja las losetas de Culto y toma 2 al azar. Colócalas en su espacio correspondiente en el tablero de Pantano según el número de su dorso. Si sale una loseta que no puede ser colocada, ignoralas y reemplaza por otra.

C Coloca el tablero de Ronda cerca del tablero de Pantano.

D Baraja las 6 cartas de Pesca, y coloca boca arriba al azar 4 de ellas sobre el tablero de Ronda en sus espacios correspondientes. Devuelve el resto de cartas a la caja, no se usarán en la partida.

E Baraja las 6 cartas de Puntuación, y coloca boca arriba 2 de ellas sobre el tablero de Ronda en sus espacios correspondientes. Devuelve el resto de cartas a la caja, no se usarán en la partida.

F Baraja por separado las losetas de Bonificación de cada ronda, y coloca boca arriba en el tablero de Ronda tantas losetas como participantes en cada una de las 4 rondas en sus espacios correspondientes. Devuelve el resto de losetas a la caja, no se usarán en la partida.

G Coloca una loseta de Culto en cada espacio de ronda correspondiente del tablero de Ronda.

H Baraja las 8 cartas de Carrera y coloca boca arriba 3 junto al tablero de Ronda. Devuelve el resto de cartas a la caja, no se usarán en la partida.

I Coloca las losetas de Templo correspondientes a la cantidad de participantes en las zonas de Templo correspondiente del tablero de Pantano. Apila las de cada templo de manera que las que entreguen más PV estén en la parte superior superior de la pila de manera decreciente.

J Baraja las 10 cartas de Guía y coloca boca arriba 7 de ellas cerca del tablero de Pantano. Devuelve el resto de cartas a la caja, no se usarán en la partida. Si entre las dispuestas se encuentra el **Líder**, coloca el la Ficha de Bloqueo junto a ella. De lo contrario devuélvelo a la caja también.



K Coloca las fichas de Trabajadores Neutros (Axolotes), el Tótem de Isla y la Losetas de Culto restantes en sus espacios correspondientes del tablero de Pantano.

L Crea una reserva general cerca del tablero de Pantano con las fichas de Pez, las fichas de Oro y las Gemas de Maná. Estos recursos se consideran ilimitados, y puedes reemplazarlos por cualquier ficha en el extraño caso de que hagan falta.



PREPARACIÓN DE LA PARTIDA

Zona Personal

A Elige un tablero de Clan entre los 4 disponibles: Cocodrilos (azul), Tortugas (verde), Ranas (rojo) y Salamandras (amarillo); y colócalo frente a ti. Para tus primeras partidas recomendamos usar el lado normal del tablero, que es igual para cada clan. Para partidas más avanzadas, puedes ocupar el lado asimétrico del tablero, simbolizado por una hoja de loto (🍀), que funciona de manera diferente para cada clan (ver página 16). No es necesario que el grupo completo juegue con el mismo lado (Normal o Avanzado) del tablero personal.

B Toma las losetas de Asentamientos del color correspondiente a tu tablero, y colócalas en los 20 espacios disponibles del tablero de Clan.

C Toma a los trabajadores de tu Clan. Deja 3 de ellos en tu reserva personal, que van a estar disponibles desde el comienzo de la partida. Los otros 2 colócalos sobre las 2 losetas de Asentamiento que están junto al espacio que entregan 1 nuevo Trabajador en tu tablero de Clan cuando son construidas.

**Para el Clan del Cocodrilo, el sexto trabajador sólo se ocupa por el lado avanzado (🍀) del tablero. Devuélvelo a la caja si juegas con el lado normal.*

D Toma las fichas de Bote de tu Clan, y colócalas sobre las 3 losetas de Asentamiento que están junto al espacio que entregan 1 nuevo Bote en tu tablero de Clan cuando son construidas.

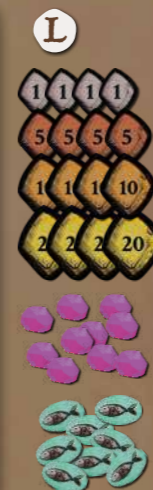
E Toma la ficha de Navegación de tu Clan y colócala al inicio del track de Navegación de tu tablero de Clan.

F Toma la ficha de Orden de turno de tu Clan y colócala junto al Tablero de Ronda.

G Toma las 3 fichas de Objetivo de tu Clan y déjalas en tu reserva personal.

H Toma el marcador de Puntuación de tu Clan y colócalo en el espacio de 0 PV del tablero de Pantano.

I Recibe en tu reserva 20 Oros, 1 Gema de Maná, 3 fichas de Pez y 1 carta de ayuda.



PREPARACIÓN DE LA PARTIDA

Asentamiento Inicial

Antes de comenzar la partida es importante llevar a cabo los siguientes pasos que definen tu guía inicial, el orden de turno de la primera ronda y tus posiciones iniciales en el tablero de Pantano.

I. Elección de Guía Inicial

Comenzando por la última persona que jugó con barro, y continuando en el sentido de las agujas del reloj, cada participante debe elegir y tomar una de las 7 cartas de Guía que hay cerca del tablero de Pantano y llevarla a su reserva. Será el guía con el que van a jugar la primera ronda de la partida. Luego, coloca una ficha de Pez sobre las cartas que no hayan sido elegidas.

ANATOMÍA DE LA CARTA DE GUÍA



II. Definir orden de turno

Cada participante debe ubicar su ficha de Orden de Turno en el sector de Ronda 1 del tablero de Ronda. Quién escogió el guía con el valor de Iniciativa más bajo será la primera persona en jugar esta ronda, colocando su indicador en primer lugar. Quién escogió el guía con el segundo valor más bajo de Iniciativa va a jugar en segundo lugar, y así sucesivamente.

III. Asentamientos iniciales

Siguiendo el nuevo orden de turno que se encuentra en el tablero de Ronda, cada participante debe ubicar alternadamente una de sus 3 losetas de Asentamientos iniciales de su tablero de Clan (las destacadas en color más oscuros) en el tablero de Pantano, hasta que cada persona haya colocado todas sus losetas iniciales.



Para ello deben seguir las siguientes reglas de posicionamiento:

1. Se colocan en cualquier espacio de agua adyacente a un espacio de Culto (incluyendo espacios impresos y de losetas).

2. No puedes colocar una loseta de Asentamiento inicial en una isla donde ya tienes presencia. Tus 3 losetas de Asentamiento inicial deben ser colocadas en 3 islas distintas.

3. No puedes colocar una loseta de Asentamiento si provoca que dos islas distintas se junten en una sola.

4. Si la loseta que colocas viene con una ficha de Bote, debes colocar el Bote encima de la loseta en el tablero de Pantano. Esta será la posición inicial del Bote cuando comiences la partida.

No hay problema si más de una persona posiciona una loseta de Asentamiento inicial en la misma Isla, o adyacente al mismo espacio de Culto.

Ejemplo: En esta partida de 3 participantes, así han quedado dispuestos los asentamientos iniciales.



En partidas de 2 personas, cada participante debe colocar alternadamente, y siguiendo el orden de turno, 3 Losetas de Asentamiento de un color no usado siguiendo las mismas reglas descritas en el paso anterior. Estas servirán para ser usadas con la acción de COMERCIALIZAR (página 8) y CELEBRAR (página 10).

DESARROLLO DE LA PARTIDA

El pantano de Feya es un buen lugar para asentarse y nos invita a desarrollar nuestro clan libremente. Sin embargo, cada clan tiene sus propias inclinaciones, y aprovechar estas podría permitir destacar nuestro clan sobre el resto.

Los guías nos ofrecen su experiencia y apoyo en este crecimiento, y elegir a quién escuchar en cada momento será clave para alcanzar la victoria.

Una partida de El Pantano de Feya se desarrolla en 4 Rondas, y cada una de ellas posee 3 Fases:

I. FASE DE INGRESOS

II. FASE DE TURNOS

III. FASE DE MANTENIMIENTO

Puedes obtener puntos de victoria durante la partida, que irás contando en el marcador de puntuación alrededor del Tablero de Pantano. Además, una vez finalizadas las 4 rondas se procede con el recuento final de puntos de victoria.

I. FASE DE INGRESOS

Al comienzo de cada ronda, cada participante recibe los recursos y habilidades correspondientes a sus ingresos presentes en su tablero de Clan y, en algunos casos, en su carta de Guía. Estos se identifican con el icono de Sol.



Para recibir los ingresos del tablero de Clan, se debe haber construido en rondas anteriores la loseta de Asentamiento que estaba sobre el ingreso. Al comienzo de la primera ronda sólo recibes 1 Gema de Maná del asentamiento inicial construido.

Esta fase se puede realizar de forma simultánea por cada participante.

Ejemplo: el clan Cocodrilo tiene desbloqueados los siguientes espacios en su tablero, por lo que recibe 2 Gemas de Maná en la fase de ingresos. Además recibe 8 Oro por estar ocupando al Mercader.



II. FASE DE TURNOS

Siguiendo el orden de turno del tablero de Ronda, cada participante realiza su turno alternadamente, eligiendo una de las siguientes acciones:

- A) Acción de Bote, posicionando un trabajador
- B) Acción de Tierra, posicionando un trabajador
- C) Pasar

Además de la acción, puedes realizar en cualquier momento de tu turno alguno de los cambios permitidos:

- a) Cambiar 2 Gemas por 1 Trabajador Neutro (Axolote) (si es que hay disponible).
- b) Cambiar 1 Trabajador (cualquiera) por 1 Gema de Maná.

Antes de finalizar el turno, corrobora si has cumplido alguno de los Objetivos de Carrera (ver Cartas de Carrera en la página 14) que hay en el tablero de Ronda. De ser así, coloca una de tus fichas de Objetivo en el espacio de mayor valor disponible en la carta, y avanza de inmediato esos Puntos de Victoria en el marcador alrededor del tablero de Pantano. Pueden tomar las fichas de 100/200 PV correspondientes en el caso de superar esos puntajes.

A.) Acciones De Bote

Para realizar estas acciones, debes posicionar uno de tus trabajadores disponibles (de tu clan o neutro) en una casilla de Acción de Bote disponible. Estas se disponen de esta manera:



Nunca se puede colocar un trabajador en una casilla ya ocupada por otro trabajador.

Algunas casillas pueden entregar recursos o Puntos de Victoria adicionales a quien las ocupa. A veces debes gastar Gemas de Maná para poder ocuparlas.

Todas las Acciones de Bote involucran a tus fichas de Bote. Al colocar un trabajador en una de estas casillas, podrás realizar la acción correspondiente con cada bote que tengas dispuesto en el Tablero de Pantano.

Cada ficha de Bote podrá moverse hasta tantas casillas como indique el Índice de Navegación de tu carta de Guía, más la bonificación que tengas en tu track de Navegación en tu Tablero de Clan y otros bonificadores. Luego del movimiento, el bote debe ejecutar la acción correspondiente donde haya terminado su movimiento. **No podrás mover una ficha de Bote si esta no realiza la acción correspondiente. Es decir, para poder mover una ficha de Bote es obligatorio que ejecute la acción seleccionada con el trabajador.**



Las fichas de Bote sólo pueden moverse a través de casillas de agua, y nunca pueden terminar su movimiento sobre otra ficha de Bote. Está permitido moverse a través de casillas de agua ocupadas por otros Botes.

Puedes ver las diferentes Acciones de Bote en la siguiente página.




PESCAR

Según tu capacidad de movimiento, puedes mover cada uno de tus botes disponibles a una casilla que contenga un Pez de la temporada. Estos son los que aparecen en la carta de Pesca de la ronda actual en el Tablero de Rondas.



Luego toma por cada bote que realice la acción tantas fichas de Pez de la reserva como tu capacidad de pesca y lléallos a tu reserva personal.

La capacidad de pesca se ve representada por este ícono , que puedes encontrar en tu Tablero de Clan o en la Carta de Guía del Pescador. Cada icono disponible que tengas te entrega 1 ficha de Pez por cada Bote que realice la acción. También puedes mejorar esta capacidad por un turno gastando la Loseta de Bonificación correspondiente (página 14).

Recuerda, no puedes mover un Bote si este no realiza la acción de Pescar.

Ejemplo: Durante esta ronda solo se pueden pescar peces morados **A**. El clan Salamandra tiene 2 Botes en el Pantano y una capacidad de navegación de 5 (Guía + Track de Navegación) **B**. Su capacidad de pesca es de 2, una por su capacidad desbloqueada en su tablero, y otra por estar usando al Pescador **C**. Para el primer bote **D** lo mueve solo 4 casillas hacia un pez Morado, que le otorga 2 fichas de Pez. Para el segundo bote **E**, no le alcanza para llegar a una casilla con pez morado, por lo cual no puede moverse ni ejecutar la acción.



COMERCIAR

Según tu capacidad de movimiento, puedes mover cada uno de tus botes disponibles a una casilla libre adyacente a al menos una Loseta de Asentamiento. Puedes terminar el movimiento en una casilla libre adyacente a más de una Loseta de Asentamiento.

Luego puedes colocar fichas de Pez de tu reserva en cualquier Loseta de Asentamiento que se encuentre adyacente a la ficha de Bote siguiendo las siguientes reglas:

1. Las fichas de Pez se colocan en la loseta de Asentamiento correspondiente, y puedes colocarlas en una loseta vacía o encima de otra ficha de Pez que haya en esa loseta.
2. Cada loseta de Asentamiento puede albergar hasta 3 fichas de Pez apiladas como máximo.
3. Si es una loseta de Asentamiento de un clan distinto al tuyo, cada ficha de Pez que coloques te otorgará Oro de la reserva general según su posición en la Loseta. Si es la primera ficha de Pez de la pila, te dará 4 Oros, si es la segunda te dará 3 Oros y si es la tercera te dará 2 oros.

Si es una loseta de Asentamiento de tu color, colocar fichas de Pez no te dará ningún Oro, pero podrán convertirse en Puntos de Victoria más adelante (ver Acción Celebrar en página 10).

4. Si la loseta de Asentamiento es parte de la Isla que contiene al Tótem de Isla, cada ficha de Pez que coloques en una loseta de un Clan distinto al tuyo te otorgará un Oro extra.

Recuerda, no puedes mover un Bote si este no realizas la acción de Comerciar.

Ejemplo: El clan Rana tiene 2 Botes en el Pantano y una capacidad de navegación de 4 (Guía + Track de Navegación). Para el primer bote **A** lo mueve 3 casillas y vende 2 peces, en el primer asentamiento **B**, colocando el primero y segundo en ese asentamiento apilados, que le otorgan 7 Oros, y 2 peces en el segundo asentamiento **C** que no le otorga Oro por que es uno propio. Con el segundo bote **D** vende un pez, que es el segundo en la pila, por lo que le otorga 3 Oros.



CONSTRUIR ASENTAMIENTO

Según tu capacidad de movimiento, puedes mover cada uno de tus botes disponibles a una casilla libre que esté adyacente a una casilla donde se pueda construir un Asentamiento. Estas son las que se encuentren adyacentes a una Isla (loseta de Asentamiento o de Culto).

Cada bote podrá construir una sola Loseta de Asentamiento en esa casilla libre adyacente, siempre y cuando construirla no junte 2 o más Islas **A** o bloquee completamente el acceso a un Bote **B** **C**, o a un espacio de Templo **D**.



Para construir un asentamiento debes pagar por cada Loseta de Asentamiento lo siguiente:

1. 3 Oros por cada Casilla o Loseta de Culto presentes en esa isla.
2. Tanto Oro como indique el Valor de Asentamiento de tu Carta de Guía.

Luego, debes colocar la primera Loseta de Asentamiento disponible en cualquiera de los 4 Tracks de tu Tablero de Clan en la casilla correspondiente. Si hay un beneficio en la casilla de la loseta recién construida, este se obtiene inmediatamente (ver página 16). Si la loseta viene con una ficha de Bote, ésta se coloca de inmediato sobre la loseta recién construida.

Recuerda, no puedes mover un Bote si este no realiza la acción de Construir Asentamiento.

Nota: algunos espacios de Pesca pueden desaparecer del tablero de juego cuando se construye una Loseta de Asentamiento sobre ellos.

Ejemplo: El clan Rana tiene 3 Botes en el Pantano y una capacidad de navegación de 6 (Guía + Track de Navegación) **A**. Con el primer bote **B** se mueve 3 espacios y construye un nuevo asentamiento en la Isla Central, tomando la primera loseta de su track superior izquierdo **C**, y colocándola en la isla **D**. Como la Isla Central contiene 2 espacios de culto, y su valor de construcción de Guía (Monje) es de 4, le cuesta 10 Oros construir allí. Como no le queda más Oro, no se mueve ni construye con el resto de sus botes.



NAVEGAR



Según tu capacidad de movimiento, puedes mover cada uno de tus botes disponibles a una casilla libre en el pantano. Esta es la única manera de mover botes sin tener que realizar otra acción.

Nota: en el mapa de 3-4 participantes, sumas 2 de movimiento adicionales para cada uno de tus botes.



Además, sólo con esta acción, puedes alcanzar las casillas donde se encuentran las Losetas de Templo, en los bordes del pantano. Cuando llegues a estas casillas tu movimiento termina inmediatamente, tomas la Loseta de Templo que esté en la parte superior y ganas las recompensas que hay en ella de inmediato. **En las casillas de templo puede haber más de un bote.**

Sólo puedes tomar una Loseta de Templo de cada tipo durante la partida.

Ejemplo: El clan Salamandra tiene 3 Botes en el Pantano y una capacidad de navegación de 4 (Guía + Track de Navegación). Al elegir esta acción, suma 2 de movimiento adicionales para cada bote, ya que está jugando una partida de 3 participantes. Con el primero **A** se mueve 5 casillas. Con el segundo **B** se mueve 3 casillas hacia el templo \Rightarrow y recoge la loseta de templo superior **C** que le otorga 5 Puntos de Victoria. Con el tercer bote **D** se mueve 4 casillas hacia un casilla con pez amarillo.



B) Acciones De Tierra

Para realizar estas acciones, debes posicionar uno de tus trabajadores disponibles (de tu clan o neutro) en una casilla de Acción de Tierra disponible. Estas se disponen de esta manera:



Nunca se puede colocar un trabajador en una casilla ya ocupada por otro trabajador.

Algunas casillas pueden entregar recursos o Puntos de Victoria adicionales a quien las ocupa, o a veces debes entregar Gemas de Maná para poder ocuparlas.

Las diferentes Acciones de Tierra son:

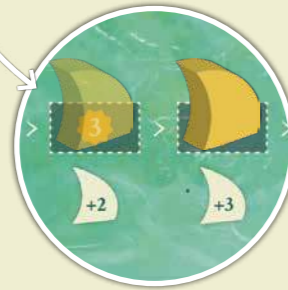


MEJORAR NAVEGACIÓN

Mueve tu ficha de Navegación en tu Track de Navegación de tu Tablero de Clan un espacio a la derecha y obtén de inmediato los Puntos de Victoria correspondientes.

De ahora en adelante siempre podrás sumar este nuevo valor de Navegación a tu Índice de Navegación que entregue tu carta de Guía.

Ejemplo: El clan Salamandra elige esta acción y avanza su track de navegación en uno. Ahora tiene un índice de navegación base de +3 y obtiene inmediatamente 4 Puntos de Victoria.



CELEBRAR

Elige una Isla del tablero de Pantano para realizar un Festín para los dioses. Por cada Loseta de Asentamiento de esa isla que tenga fichas de Pez, independiente de su color, obtienes inmediatamente 1 Punto de Victoria. Además, si has realizado una festividad en la Isla que contiene el Tótem de Isla, obtienes 3 Puntos de Victoria adicionales.

Luego cada participante, incluyendo al que está de turno, gana 1 Punto de Victoria por cada ficha de Pez que tengan sobre las Losetas de Asentamiento de su color. Finalmente, devuelve todas las fichas de Pez de la Isla a la reserva general.

Ejemplo: El clan Rana decide realizar un Festín en esta isla. Como hay 5 losetas de Asentamiento que tienen peces, obtiene 5 Puntos de Victoria. Luego se retiran todos los peces en esas losetas.



De las losetas azules, se quitaron 4 peces, por lo que el clan Cocodrilo obtiene 4 PV, de las amarillas se quitaron 5 peces, por lo que el clan Salamandra obtiene 5 PV, y de las losetas rojas se quitaron 2 peces, por lo que el clan Rana obtiene 2 PV.



AÑADIR CULTO

Toma una Loseta de Culto de la reserva y agregala a una casilla vacía del tablero de Pantano siguiendo las siguientes reglas de colocación:

1. Debe estar adyacente a una loseta de Asentamiento o de Culto.

2. No puedes agregarla a una Isla que ya tenga el Tótem de Isla en ella.

3. No puedes unir 2 o más islas al colocarla.

4. No puedes bloquear completamente el acceso a una loseta de Asentamiento o de Templo.

Luego mueve el Tótem de Isla a la loseta de Culto recién colocada.

Nota: algunos espacios de Pesca pueden desaparecer del tablero de Pantano cuando se coloca una Loseta de Culto encima de ellos.

Ejemplo: El clan Rana decide añadir culto en esta Isla. Para eso toma la loseta de culto de la casilla de acción y la agrega en un espacio válido de la isla A. Luego toma el Tótem que se encontraba en otra Isla y lo coloca en la nueva loseta de culto colocada B.



C) Pasar

En vez de realizar una acción puedes pasar. Esto puede deberse a que no tengas más trabajadores que usar, o por opción propia. Si escoges esta acción, no podrás seguir jugando por el resto de esa ronda.

Para pasar sigue los siguientes pasos:

1. Toma una de las losetas de Bonificación de Ronda de la ronda correspondiente que estén disponibles en el Tablero de Ronda (ver efectos de estas losetas en la página 14).

2. Si tu carta de Guía tiene una bonificación al Pasar, cobra el beneficio de esta.



3. Devuelve tu carta de Guía junto a las que están cerca del tablero de Pantano.

4. Toma una nueva carta de Guía (distinta a la que acabas de devolver) para la siguiente ronda. Si tiene fichas de Pez sobre ella, tómalas también.

5. Voltea la nueva carta de Guía en frente tuyo para recordar que no podrás seguir jugando en esta ronda.

Sólo en caso de que hayas sido la última persona de esta ronda en pasar agrega el siguiente paso:

6. Toma la Loseta de Culto del Tablero de Ronda de la ronda correspondiente y añadela al Tablero de Pantano siguiendo las reglas descritas en AÑADIR CULTO.

Nota: la última persona puede jugar varios turnos sola durante una ronda si es que le quedan trabajadores a su disposición y el resto de los participantes ha pasado.



III. FASE DE MANTENIMIENTO

Una vez que hayan pasado todos los participantes se deben realizar los siguientes pasos de la Fase de Mantenimiento para comenzar la próxima ronda. **Este paso se salta luego de la Ronda 4, y se pasa directo a Fin de la Partida.**

1. Cada participante recoge sus fichas de trabajadores del tablero de Pantano.
2. Coloca las fichas de Trabajadores Neutros que estuviesen en el tablero de Pantano en la reserva principal.
3. Voltea la Loseta de Pesca de la ronda actual. Esto ayudará a marcar que ronda se acaba de jugar.
4. Coloca una ficha de Pez en cada Carta de Guía que no se haya elegido.
5. Cada participante revela su nueva Carta de Guía, y según estas se define el nuevo orden de turno para la nueva ronda. Ordena las fichas de orden de turno de cada participante en el Tablero de Ronda según la iniciativa de sus nuevas Cartas de Guía.

Luego de realizar estos pasos se juega la nueva Ronda, volviendo a realizar la Fase de Ingresos, de Turnos y de Mantenimiento.

FIN DE LA PARTIDA

Ahora nuestro pueblo tiene un nuevo hogar, y ha comenzado la Era del Pantano. Los guías de los nietos de nuestros nietos contarán cómo los cuatro clanes construyeron nuestro hogar aquí, trabajando juntos y encontrando su lugar en armonía con los espíritus de Feya. Ahora que los asentamientos están construidos, ¿qué clan estará más presente en las canciones de nuestros descendientes?

Una vez finalizada la fase de Turnos de la cuarta ronda se procede al recuento final de puntos, los cuales deben sumarse a los puntos de victoria obtenidos a lo largo de la partida:



1. Se evalúan los Puntos de Victoria de cada una de las Islas en el tablero de Pantano. Para eso, en cada isla, cada participante cuenta cuántas losetas de Asentamiento tiene en la Isla que se está evaluando y las multiplica por la cantidad de espacios de Culto que haya en ella.

Ejemplo: En esta Isla, el clan Cocodrilo tiene construido 4 asentamientos. Como en esa Isla hay 2 espacios de culto, recibe 8 Puntos de Victoria.



2. Cada participante calcula cuántos Puntos de Victoria obtiene de las 2 Cartas de Puntuación en el Tablero de Ronda (ver Cartas de Puntuación en página 13).



3. Cada participante recibe 1 Punto de Victoria por cada ficha Ficha de Pez que aún siga en sus Losetas de Asentamiento del tablero de Pantano.



4. Cada participante recibe 1 Punto de Victoria por cada Gema de Maná que le quede en su reserva personal.



5. Cada participante recibe 1 Punto de Victoria cada 10 Oros que le queden en su reserva personal.

Quien tenga más puntos de victoria obtiene la victoria. En caso de empate, comparten la victoria.

¡Felicitaciones! Has sido el clan que mejor se ha asentado en el pantano de Feya. Tus hazañas serán recordadas para siempre.



CARTAS DE PUNTUACIÓN



Gana tantos Puntos de Victoria como la cantidad de Asentamientos de tu color conectados en tu grupo más grande del Pantano al cuadrado.

Ejemplo: en esta isla, el clan Salamandra tiene 4 asentamientos de su color conectados **A**, por lo que obtiene 16 (4x4) Puntos de Victoria.



Gana 3 Puntos de Victoria por cada Isla donde tengas mayoría de Asentamientos (incluyendo empates).

Ejemplo: el clan Cocodrilo tiene 2 islas donde predomina su color **A**, y otra donde lo empata con otro clan **B**, por lo que obtiene 9 Puntos de Victoria.



Gana 4 Puntos de Victoria por cada uno de tus Asentamientos en la(s) Isla(s) más grande(s).

Ejemplo: el clan Rana tiene 2 asentamientos en la isla más grande del Pantano **A**, por lo que obtiene 8 Puntos de Victoria.



Gana 5 Puntos de Victoria por cada Asentamiento junto a un espacio de Templo.

Ejemplo: el clan Cocodrilo tiene 3 asentamientos junto a casillas de Templo **A**, por lo que obtiene 15 Puntos de Victoria.



Gana 5 Puntos de Victoria por cada Isla donde tengas exactamente 1 sólo Asentamiento.

Ejemplo: el clan Salamandra tiene 1 sólo asentamiento en 2 islas **A**, por lo que obtiene 10 Puntos de Victoria.



Gana 4 Puntos de Victoria por cada uno de tus Asentamiento en la(s) Isla(s) más pequeña(s).

Ejemplo: en el tablero final hay 3 islas de 3 espacios **A**, que son las más pequeñas del pantano. El clan Rana tiene 1 asentamiento en 2 de ellas **B**, por lo que obtiene 8 Puntos de Victoria.








LOSETAS DE BONIFICACIÓN DE RONDA

Estas losetas se obtienen al Pasar en cada Ronda (página 11) y pueden ser usadas en cualquier ronda posterior a la que la adquieres. Está permitido usar más de una en un mismo turno y pueden ser usadas una sola vez en la partida en cualquier ronda.






RONDA I

Estas losetas las puedes gastar en una acción durante la Fase de Turnos. Pueden ser usadas en las Rondas 2, 3 o 4.

-  Suma 3 a tu índice de navegación durante un turno.
-  Suma 2 a tu índice de navegación durante un turno.
-  Suma 1 a tu capacidad de Pesca para cada Bote durante un turno.
-  Paga 3 monedas menos para construir cada Loseta de Asentamiento durante un turno.
-  Paga 2 monedas menos para construir cada Loseta de Asentamiento durante un turno.






RONDA II

Estas losetas te permiten en un turno realizar una acción particular durante la Fase de Turnos sin colocar el trabajador correspondiente. Pueden ser usadas en las Rondas 3 y 4.

-  Acción de CONSTRUIR
-  Acción de PESCAR
-  Acción de COMERCIAR
-  Acción de CELEBRAR
-  Acción de MEJORAR NAVEGACIÓN

RONDA III

Estas losetas las puedes usar en cualquier momento de tu turno para realizar el cambio correspondiente. Pueden ser usadas durante la Ronda 4.

-  1 Gema de Maná por 1 Trabajador Neutro
-  4 Oros por 1 Trabajador Neutro
-  6 Oros por 2 Gemas de Maná
-  2 Gemas de Maná por 4 fichas de Pez
-  3 Gemas de Maná por 16 Oros

RONDA IV

Estas losetas te entregan en el momento que las adquieres esa cantidad de Puntos de Victoria.



CARTAS DE CARRERA



Tener al menos 1 Loseta de Asentamiento en cada Isla.



Tener al menos 5 Losetas de Asentamiento en una Isla.



Tener al menos 2 Losetas de Asentamiento en 5 Islas.



Alcanzar la casilla +4 en tu Track de Navegación.



Tener al menos 3 Losetas de Asentamiento en 3 Islas.



Desbloquear 2 Trabajadores en tu Tablero de Clan



Pescar al menos 7 Peces en un turno durante la acción de PESCAR.



Obtener al menos 30 Oros en un turno durante la acción de COMERCIAR.

CARTAS DE GUÍA



LÍDER

Iniciativa: 1/Valor de Asentamiento: 7/Índice de Navegación: 5

Habilidad: durante la Fase de Ingreso, puedes colocar el la ficha de bloqueo sobre una casilla de acción en particular del tablero de Pantano, la que queda reservada sólo para ti durante la Fase de Turnos de esa Ronda.



NAVEGANTE

Iniciativa: 2/Valor de Asentamiento: 6/Índice de Navegación: 5

Habilidad: durante la Fase de Ingreso, avanza 1 espacio tu marcador del Track de Navegación del Tablero de Clan, y obtienes de forma inmediata los Puntos de Victoria correspondientes.



PESCADOR

Iniciativa: 3/Valor de Asentamiento: 5/Índice de Navegación: 4

Habilidad: incrementa en 1 la capacidad de Pesca de cada ficha de Bote que tengas durante la Acción de PESCAR (página 8) en la Fase de Turnos.



MONJE

Iniciativa: 4/Valor de Asentamiento: 4/Índice de Navegación: 4

Habilidad: durante la Fase de Ingreso recibe 2 Gemas de Maná adicionales.



CUENTA CUENTOS

Iniciativa: 5/Valor de Asentamiento: 3/Índice de Navegación: 3

Habilidad: al Pasar, otorga inmediatamente 3 Puntos de Victoria por cada Loseta de Templo que tengas.



CONSTRUCTOR

Iniciativa: 6/Valor de Asentamiento: 3/Índice de Navegación: 3

Habilidad: entrega un espacio exclusivo para ti para realizar la Acción de Construir Asentamiento (página 9) durante la Fase de Turnos.



GUERRERA

Iniciativa: 7/Valor de Asentamiento: 3/Índice de Navegación: 2

Habilidad: durante la Fase de Ingreso recibe 2 fichas de Trabajadores Neutros de la reserva general.



MERCADER

Iniciativa: 8/Valor de Asentamiento: 2/Índice de Navegación: 2

Habilidad: durante la Fase de Ingreso recibe 8 Oros de la reserva general.



ARTISTA

Iniciativa: 9/Valor de Asentamiento: 2/Índice de Navegación: 1

Habilidad: al Pasar, gana inmediatamente 3 Puntos de Victoria, y luego realiza una Acción de Celebrar (página 10).



SABIA

Iniciativa: 10/Valor de Asentamiento: 1/Índice de Navegación: 1

Habilidad: al Pasar, gana inmediatamente 3 Puntos de Victoria por cada Isla donde tengas mayoría (incluyendo empates) de Losetas de Asentamiento.

Particularidades de los TABLEROS DE CLANES AVANZADOS

CLAN COCODRILO

Incluye una ficha de trabajador extra que puede ser desbloqueada.



CLAN RANA

Desbloquea el ingreso del Track de Navegación y mejora tu capacidad de Pesca antes que cualquier otro clan, pero tiene más espacios sin beneficio que el resto de clanes.




CLAN TORTUGA

Desbloquea hasta 2 ingresos extra de Gemas de Maná, y tiene menos espacios sin beneficios.










CLAN SALAMANDRA



Incluye 5 Losetas especiales de Salamandra que permiten adaptarse mejor al desarrollo de la partida. Cuando se desbloquea un espacio con este símbolo , agrega una de las losetas en ese espacio para ganar ese beneficio.








APÉNDICE

Simbología en Tableros de Clan:

-  Aumenta tu capacidad de pesca para cada uno de tus botes.
-  Gana de inmediato 3 Puntos de Victoria y haz la Acción de CELEBRAR (página X).
-  Recibe 3 Puntos de Victoria en la Fase de Ingreso.
-  Coloca inmediatamente la nueva ficha de Bote en la Loseta de Asentamiento recién construida. Puedes ocuparlo desde el próximo turno.
-  Recibe X Oros en la Fase de Ingreso.
-  Recibe 1 Gema de Maná en la Fase de Ingreso.
-  Recibe 1 nueva ficha de Trabajador. Puedes ocuparlo desde el próximo turno.

-  Gana de Inmediato un avance en tu Track de Navegación y sus PV correspondientes.
-  Avanza un espacio en tu Track de Navegación y sus PV correspondientes en la Fase de Ingreso.

Simbología en Losetas de Templo y Casillas de Acción:

-  Ganar X Puntos de Victoria
-  Ganar X Gema de Maná
-  Ganar X Ficha de Pez
-  Pagar X Gema de Maná
-  Ganar +2 de Movimiento para cada Barco durante ese turno.