

Clans of Caledonia

Diseñado por Juma Al-JouJou


1-4 jugadores / 30-120 minutos / 12+

Reglas a la JcK por Ketty Galleguillos (jugandoconkety@gmail.com / www.jck.cl)

Clanes de Caledonia es un juego de economía y gestión de recursos, ambientado en la Escocia del siglo XIX. Durante este período, Escocia hizo la transición de una economía predominantemente agrícola a una basada en la industria, fuertemente dependiente del comercio y la exportación. Como consecuencia, la producción de alimentos aumentó para apoyar el crecimiento de la población, las importaciones baratas de algodón reemplazaron el lino y creció la ganadería. Cuando la producción europea de vino y brandy fue devastada por una plaga de insectos a finales del siglo XIX, el whisky escocés fue dándose a conocer como un sustituto del coñac. La industria del whisky cobró vida, convirtiéndose en la bebida alcohólica de calidad preferida en Europa.

En Clanes de Caledonia, los jugadores representan clanes históricos compitiendo para producir, comercializar y exportar sus productos agrícolas, ¡así como su famoso whisky!

PREPARACION

- Ensambla los 4 módulos del mapa teniendo en cuenta que las piedras con la identificación del mapa deben quedar al centro y en orden alfabético en sentido horario.

2 jugadores → Tener en cuenta que se utiliza sólo parte del mapa (los espacios sombreados quedan fuera)
Variante mapa ajustado → Utilizar el reverso de las 4 losetas de puerto no usadas para tapar algunas casillas del mapa.
- Toma 4 losetas de bono al azar y coloca una en cada esquina del mapa, ya sea en la dirección de la flecha con ícono 1-2 jugadores o en la dirección de la flecha sola (con 2-3 jugadores).

- Coloca el tablero de mercado por la cara que corresponda a la cantidad de jugadores. Coloca los marcadores de precio sobre los precios iniciales.
- Forma las reservas de mercaderías básicas bajo sus mercados.
- Coloca el tablero de exportación por la cara que corresponda a la cantidad de jugadores.

 - Baraja las losetas de puntuación y coloca 5 boca arriba junto al tablero de exportación.
Variante: no usar estas losetas.
 - Baraja las losetas de contratos de exportación y forma una pila con ellas. Llena las casillas de contratos del tablero, dejando 1 vacía con 1 o 3 jugadores.
 - Coloca los marcadores de algodón, tabaco y caña de azúcar a un costado.
Variante simplificada: no usar los marcadores. Cada producto da 4PV al final de la partida.
 - Los dados son relevantes solo para un jugador.

- Cada jugador recibe:
 - 1 marcador de PV que coloca junto al tablero de exportación.
 - 1 tablero personal que llena con:
 - 4x Ovejas, Vacas, Queso, Panaderías, Campos y Destilerías.
 - 8 x trabajadores
 - 5 x comerciantes
 - 1 marcador de transporte que coloca en la primera casilla.
 - 2 losetas de tecnología que coloca bajo las casillas de bosque/montaña con la flecha en la parte superior izquierda.



- 2 comerciantes adicionales que coloca en su reserva disponible.
- 4 marcadores de puerto
- 1 loseta de exportación (con la cara que corresponda a la cantidad de jugadores hacia arriba).

PASOS ADICIONALES

- Seleccionen un jugador inicial. En sentido horario cada jugador coloca su marcador en la pista de OT
- Revela una ficha de clan más que la cantidad de jugadores. Coloca sobre cada loseta de clan una ficha de inicio al azar.
- Comenzando por el último jugador y luego en sentido contra horario cada jugador escoge un set de clan/inicio.
- En OT cada jugador coloca un trabajador sobre el tablero. Luego el último jugador coloca un segundo trabajador y se procede en sentido contra horario.
 - En un terreno vacío
 - Leñadores/mineros en terreno con bosque/montaña.
 - Paga el coste del trabajador + terreno.
 - No es necesario que los trabajadores de un jugador estén adyacentes.

Variante: Pujar clanes. Los jugadores pujan por los clanes, ofreciendo como máximo 30PV. Cuando un jugador pase en una puja deberá esperar a la siguiente. Los PV negativos se anotan en la hoja de PV de inmediato.

Variante: No usar clanes. Además de las mercancías y el dinero de las losetas iniciales escogidas, los jugadores reciben £0/£2/£4/£6 para el 1^{er}/2^o/3^{er}/4^o jugador.

NOTA:

Los jugadores no pueden ocultar nunca ninguna información.

5 Rondas

Fase 1: Preparación

Fase 2: Acciones de los jugadores

1. Comerciar
2. Obtener un contrato de exportación
3. Expandir
4. Mejorar transporte
5. Mejorar tecnología
6. Contratar a un comerciante
7. Cumplir un contrato de exportación
8. Pasar

Fase 3: Producción de mercancías e ingresos

Fase 4: Puntuación

FASE 1: PREPARACIÓN

- Coloca boca abajo la loseta de puntuación de la ronda anterior.
- Rellena las casillas vacías en el tablero de exportación.
- Los jugadores recuperan sus comerciantes.

FASE 2: ACCIONES DE LOS JUGADORES

En su turno cada jugador realiza una acción. La fase acaba cuando todos los jugadores hayan pasado.

1. COMERCIAR

- Utiliza los comerciantes de **tu reserva** para comerciar.
- Escoge **un** tipo de mercancía. Podrás comprar o vender tantas unidades de esa mercancía como comerciantes coloques en el área de compra/venta correspondiente.
- Paga/recibe el precio actual de la mercancía x la # comprada/vendida.
- Mueve el precio hacia arriba/abajo tantas casillas como mercancías hayas comprado/vendido.
- En cada ronda solo puedes vender o comprar un tipo de mercancía (no puedes tener comerciantes en ambas casillas para una mercancía dada).



2. OBTENER UN CONTRATO DE EXPORTACIÓN

- Escoge un contrato y colócalo en tu espacio de exportación (debe estar vacío).
- Recibe/paga el coste según la ronda actual.
- A menos que seas del Clan Buchanan solo podrás tener un contrato sin cumplir. No es posible descartar los contratos.

3. EXPANDIR

- Mueve una unidad (Oveja, Vaca, Quesería, Panadería, Campo, Destilería, Leñador o Minero) de tu tablero personal al tablero principal.
- La casilla que ocupes debe estar vacía y debe estar a tu alcance (según tu nivel de transporte).

- El terreno debe corresponder al requerido por la unidad:
 - Pastizales: Ovejas, Vacas, Queserías, Panaderías, Campos y Destilerías
 - Bosques: Leñadores
 - Montañas: Mineros



- Coste: Valor de la unidad + valor del terreno.

Bono por vecindario:

- Cuando te expandes a un hexágono que cuente con unidades de otro jugador adyacentes, sin pasar por ríos.
- Puedes realizar **de inmediato** una acción de comerciar adicional para **comprar** los tipos de mercancía producidos en los espacios vecinos.
- Máximo 3 mercancías de cada tipo permitido (4 con 2 jugadores).
- Pagas £2/£3 menos por la lana-grano-leche/panqueso-whisky que compres.
- Debes seguir las demás reglas de comercio (utilizar comerciantes, modificar precios, no haber vendido de dicho bien).



Bono de construcción:

- Si construyes tu cuarta quesería, panadería o destilería y tienes tu espacio de exportación vacío.
- Puedes mirar las tres losetas superiores de la pila de contratos, escoger 0 o 1 y dejar el resto bajo la pila.
- Debes pagar el coste de tomar el contrato que corresponda según la ronda.



4. MEJORAR TRANSPORTE

- Paga £4 y avanza el marcador de transporte.
- Alcance:
 - Nivel inicial: solo a espacios adyacentes por tierra. [1]
 - Cruce de río: Puedes atravesar ríos. [2]
 - Lagos 1-4: Puedes navegar por 1-4 espacios de lago [Lago 1→3]



5. MEJORAR TECNOLOGÍA

- Moderniza tu equipo para recibir más ingresos en £2 por trabajador (ie, aplicar la columna derecha).
- Coste: £10
- Si se moderniza a través de un bono de contrato, debes pagar £5 en lugar de £10.

6. CONTRATAR A UN COMERCIANTE

- Paga £4 para colocar un comerciante de tu tablero en tu reserva disponible.

7. CUMPLIR UN CONTRATO DE EXPORTACIÓN

- Coste:
 - Paga las mercancías indicadas a la izquierda.
 - Carne: debes sacrificar una vaca/oveja según corresponda por cada unidad requerida. Devuelve la pieza a tu tablero (solo puedes hacer esto para cumplir un contrato).
- Avanza el marcador de algodón, tabaco o caña de azúcar. Si pasas o pisas un espacio con £1 recibes £1 del banco.
- Bonos de exportación directa (puedes aplicarlos en cualquier orden):
 - Recibe £ del banco.
 - Realiza de inmediato una acción de expandir (con todas sus reglas y efectos) sin pagar el coste del terreno.
 - Bono de mejora. Escoge entre:
 - Mejorar una herramienta pagando £5.
 - Avanzar tu marcador de transporte gratis.
 - Contratar un comerciante gratis.
 - Devolver un comerciante del mercado a tu reserva.
- Lúpulos: dan PV al final de la partida.



8. PASAR

- Dejas de realizar acciones en esa ronda.
- Mueve tu marcador de OT a la casilla disponible más a la izquierda.
- Recibe el dinero indicado.

UTILIZAR BONIFICACIÓN DE PUERTO

- Es una acción libre que se puede usar antes o después de la acción del turno del jugador.
- Puedes usar varios puertos en un turno.
- El puerto a usar debe estar al alcance de transporte.
- Cada jugador puede utilizar cada puerto una vez por partida. Coloca tu marcador de bonificación de puerto junto a este (ie, cada puerto tendrá como máximo un marcador de cada jugador).

FASE 3: PRODUCCIÓN DE MERCANCÍAS E INGRESOS

- De acuerdo a lo "visible" en el tablero personal del jugador:
- Mercancías básicas (lana, leche, grano): recibes todas las indicadas con el signo +

- Mercancías procesadas (opcional): cada quesería, panadería y destilería puede producir una unidad (entregando una leche o grano según corresponda).
- Trabajadores: Cada leñador/minero otorga £4/£6 (£6/£8 con herramientas mejoradas). El espacio bajo el trabajador muestra la sumatoria de los ingresos.

FASE 4: PUNTUACIÓN

- Los jugadores puntúan según lo indicado en el escudo de la ronda.

FIN DEL JUEGO

Al cabo de 5 rondas se lleva a cabo la puntuación final.

- Cada PV obtenido durante la partida → 1PV
- Cada mercancía básica en la reserva → 1PV
- Cada mercancía procesada → 2PV
- Cada £10 entregados al banco → 1PV
- Cada lúpulo en contratos cumplidos → 1PV
- Algodón, Tabaco y Caña de Azúcar → 3/4/5PV según su rareza. El menos avanzado da 5PV y así sucesivamente. Si hubiese empate → El algodón sería más raro, luego el tabaco y luego la caña de azúcar. Los PV de cada uno se multiplican por los que el jugador tiene en sus contratos cumplidos. Si se usó la *variante simplificada*: cada producto da 4PV.
- Bono a mayoría de contratos completados:
 - 3-4 jugadores: 12/6PV para la 1ª/2ª mayoría.
 - 2 jugadores: 8PV para la mayoría.
 - Empates → Sumar y dividir PV (red. hacia abajo).
- PV de exploraciones:
 - Exploración: Todas las unidades de tu color adyacentes por tierra (sin pasar ríos o lagos) se consideran una exploración. Suma cuántas exploraciones tuyas son alcanzables entre sí (según tu capacidad de transporte) (en tu grupo alcanzable más grande).
 - 3-4 jugadores: 18/12/6PV para la 1ª/2ª/3ª mayoría.
 - 2 jugadores: 12PV para la mayoría.
 - Empates → Sumar y dividir

