



EMPOROUS

Diseñado por Nicolás Martínez-Conde S.

Manual de Referencia



2 a 4
Jugadores



14+
años



15 a 20 min
por jugador

Créditos

Colaboradores

Este proyecto no podría haberse realizado sin el aporte y el trabajo de amigos y familia que apoyaron con su visión y tiempo a hacer de este un trabajo con el que nos sentimos conformes y orgullosos, a quienes damos el primer crédito en esta tarea. Especial crédito también a todos nuestros voluntarios de pruebas de juego, sin cuya retroalimentación este juego no podría haber sido lo que es.

Diseño de Juego

Nicolás Martínez-Conde Schell

Ilustración

Alexis Vivallo

Diseño gráfico

Rodrigo Manríquez Jara

Joung-Sun Yoo Tapia

Colaboradores en desarrollo y revisión de diseño gráfico y de juego

Marlene Urrutia Araneda

Wolfgang Nevermann

Gastón Sepúlveda Truan

Pablo Pizarro Jara

Ariel Armella Ramírez

Alfonso Rivas Hormazabal

Felipe Vasconcello Pérez

Nicolás Álvarez Salinas

David Gallardo Matus



¡Nuestros mayores agradecimientos a todos!
Editorial Cafabe, Temuco.

Capítulo Primero: "Las Islas Kelónicas"

En el corazón del mar Turquí, uno de los asentos del Concejo de la Gran Ciudad de Menhos, capital política y económica del archipiélago Kelónico, ha quedado vacante. Los líderes de las islas más pequeñas buscan ávidamente obtener ese escaño ganando influencia a través del comercio y la producción.

Trofi, la isla de la pesca y la agricultura; Eide, la tierra de los grandes aserraderos; Calkino la isla de las fundiciones de bronce; Latomeia, la cantera de altamar; y Krasí, productores de la mejor vid; todos intentan ganar un lugar entre las familias que dominan el Concejo, familias fundadoras de la capital y de una larga tradición de maestros artesanos, para lo cual envían a sus emisarios comerciales, los Emporous, quienes viven navegando en sus embarcaciones entre la capital y su isla natal. En sus esfuerzos, los emisarios de estas islas podrán sacar ventaja de los favores de estas familias fundadoras que obtienen al ganar influencia en la ciudad o a cambio de un precio.



Resumen de Juego

En este juego eres el emisario navegante, el “Emporous” de una de las islas productoras de materias primas del archipiélago que compiten por obtener la mayor influencia económica en la ciudad capital, Mehnos.

Deberás buscar la forma más rápida de conseguir puntos de influencia a través de contratos, artesanías y Maestrías.

El juego se realiza en una serie de turnos de jugador, en que deberás decidir entre **Viajar a tu Isla** a buscar tu producción y recuperar tus monedas, o **Viajar a la Ciudad** para realizar una acción como usar tus recursos disponibles para adquirir otros, encargar artesanías y cumplir con tus contratos.

Consigue el **Sello del Concejo** y podras acceder a beneficios para conseguir tus objetivos más rapido, Sello que obtienes cuando ganas influencia en la ciudad o pagando una de tus monedas a las familias fundadoras.

Objetivo del juego

Para ganar el juego, buscarás obtener la mayor cantidad de puntos de influencia, para lo que deberás adquirir y usar materias primas y monedas de plata para cumplir contratos, encargar artesanías y ganar Maestrías por estas últimas.

Los puntos de influencia son los números dentro de un sello.



Componentes



x41 Cartas de Artesanía



x6 Cartas de Maestría



x47 losetas de carga con dorso de caja



x8 Piedra



x12 Uva



x8 Bronce



x8 Comida



x8 Madera



x3 Joyas



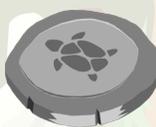
x18 Cartas de Contratos



x1 Carta de Tienda



x4 Cartas de Referencia



x32 Monedas de plata

x1 Sello del Concejo



x1 Marcador de Precios



x4 Cartas de Ciudad



x5 Cartas de Isla

Preparación de la partida



En este ejemplo hay 4 jugadores y la isla del recurso madera quedó fuera del juego generando escases de madera.

El jugador que haya sido el último en ir a un mercado es el jugador inicial.

1. Formar el mercado: Ubica el marcador de precios al centro de la mesa. Haz filas de cuatro pilas de losetas de cada materia prima, una al lado de la otra, en el centro de la mesa como muestra el diagrama. En las filas de madera, piedra, comida y bronce debes poner 2 losetas por cada pila y en la fila de uva debes poner 3 losetas por cada pila.

2. Formar la Reserva: La reserva se ubica cerca del mercado. Coloca en ella el mazo de cartas de contrato barajadas, las cartas de Artesanía -que se pueden mirar en cualquier momento durante la partida-, una cantidad de losetas de Joyas igual al número de jugadores menos una y 4 monedas de plata por jugador. Deja también la carta de Tienda y el Sello del Concejo cerca del área de juego.

3. Entregar componentes a cada jugador: Entrega 4 monedas de plata, una carta de Ciudad a cada jugador y se recomienda una Carta de Referencia.

Los jugadores eligen una carta de Isla, uno a la vez hacia la derecha, terminando con el jugador inicial. Deja la carta de Isla junto a la de Ciudad de modo que completen la imagen entre ambas.

Luego, cada jugador saca todas las losetas de la pila de costo 2 de la materia prima correspondiente a su Isla y saca una carta de contrato que colocará boca abajo delante suyo - la podrá mirar cuando desee-.

4. Ubicar las cartas de Maestría: Coloca las cartas de Maestría -excepto la de Cargamento- a un costado, a la vista de todos los jugadores.

5. Escasez: Para las materias primas de las que no hay una carta de Isla en juego, deja sólo **una loseta de ellas en cada pila** de su fila del mercado.

Desarrollo del juego:

La partida se desarrolla en turnos de jugador. En tu turno debes realizar un **Viaje** eligiendo entre **“Viajar a tu Isla”** y **“Viajar a la ciudad”**, y en que además puedes realizar un **Intercambio** con otro jugador. Luego de tu turno, seguirán los jugadores hacia la izquierda sucesivamente.

Si decides **“Viajar a tu Isla”** recupera todas tus Monedas de Plata que estén en tu carta de Ciudad -sólo así puedes recuperar las Monedas que usas- y saca del mercado la o las losetas de materia prima que aparecen en tu carta de Isla. Sólo puedes Viajar a tu Isla si hay monedas para recuperar.



Recupera tus monedas
de tu carta de ciudad



Saca del mercado tus
losetas de materia prima



Si decides **“Viajar a la ciudad”**, deberás elegir **una** de las siguientes acciones:

 **Comprar una loseta de materia prima o de Joyas:** Debes poner en tu carta de Ciudad la cantidad de tus monedas de plata disponibles que indica la fila del mercado de la que estás sacando la loseta. Las Joyas siempre cuestan 5.

Mercado

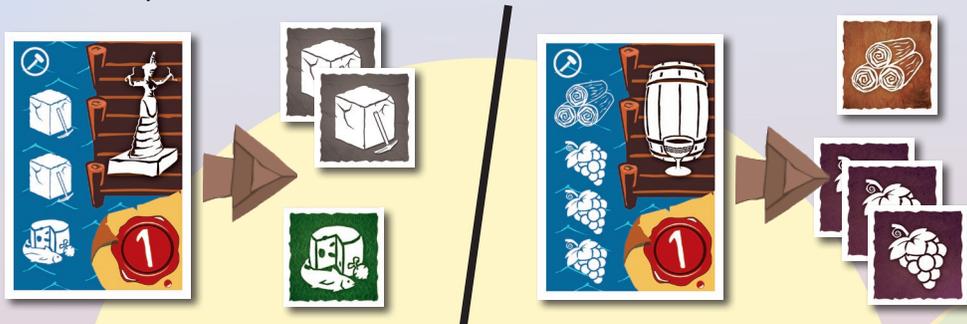


Comprar materia prima o joya

 **Adquirir cualquier cantidad de monedas de plata de la reserva:** Por cada moneda de plata debes gastar **una** loseta de madera, piedra, bronce o uvas; o **dos** losetas de comida, las que devuelves al mercado, y luego sacar las Monedas de la reserva, las que quedan disponibles de inmediato.



Encargar una Artesanía: Debes pagar todos sus costos usando tus recursos, luego de lo cual adquirirás inmediatamente la carta y los puntos de influencia que muestra.



Cumplir un Contrato: Pon boca arriba la carta de Contrato y paga los costos del mismo modo que al encargar una artesanía. Un signo "/" entre dos materias primas, indica que basta con pagar la una o la otra. Al cumplirlo, suma los puntos del Contrato a los de las artesanías que lo completan, las que quedan parcialmente bajo el mismo, mostrando sus puntos y tipo de artesanía para demostrar que han sido usadas.



¿Dónde ubicar los recursos y puntos?

Al adquirir **Losetas de carga** -dorso de caja de madera- ubícalas boca abajo frente tuyo. Al adquirir **Monedas de plata**, ellas quedan inmediatamente disponibles. Al adquirir **Cartas de Artesanía y/o Maestría** debes ponerlas frente tuyo, boca arriba y a la vista de todos los demás jugadores.

Al **devolver una Carta de Contrato**, ponla debajo del mazo respectivo en la reserva.



Reserva



Recursos del jugador

Contratos a la reserva

Intercambios.

Por una vez, en cualquier momento de tu turno puedes negociar un intercambio en los términos que desees, pudiendo ofrecer y/o pedir una o más losetas y/o cartas.

Si el intercambio se realiza o todos los otros jugadores manifiestan rechazar tu oferta, debes seguir con lo que quede de tu turno.

Limitaciones del intercambio.

Este intercambio tiene tres limitaciones:

1. Las losetas ofrecidas no se pueden mostrar, debiendo ser ofrecidas boca abajo.



2. No se pueden intercambiar cartas de contratos cumplidos, de Isla ni de Maestría. **Todo lo demás está permitido.**



3. Sólo pueden realizarse intercambios entre dos jugadores.

Obtener y usar el Sello del Concejo.

El Sello del Concejo te dará grandes ventajas para cumplir tus objetivos, por lo que querrás tenerlo en tu poder el mayor tiempo posible. Obtienes este Sello **cuando generas puntos de influencia al “Viajar a la Ciudad”**



en tu turno o si en cualquier momento de tu turno **devuelves una Moneda de Plata -disponible o en tu carta de Ciudad-** a la reserva, lo que no cuenta como una acción del turno. El Sello permanece en tu poder hasta que otro jugador lo obtenga.

Tener este Sello te permite realizar las siguientes **acciones adicionales** a las que ya tienes en tu turno:

1. Ayudante del Concejo: Cuando realizas un Viaje a la ciudad puedes realizar una segunda acción de Viajar a la ciudad.

2. Oficina de contratos: Una vez por turno, ya sea que viajes la Ciudad o a tu Isla, puedes elegir:

1. Sacar dos cartas de contrato para elegir una de ellas, dejarla delante tuyo boca abajo, y devolver la otra al mazo de cartas de contrato.

2. O devolver uno de tus contratos sin completar al mazo de cartas de contrato en la reserva.

Nota: Al final de la partida, los contratos sin cumplir restan dos puntos de influencia cada uno.

Cómo funciona el mercado.

Cuando utilices el mercado, debes sacar y devolver losetas reconstituyéndolo a la **forma en que comenzó la partida, llenando desde** los precios más altos hacia los precios más bajos -flechas rojas del diagrama- y **sacando desde** los precios más bajos hacia los más altos -flechas verdes del diagrama-. De este modo, mientras menos losetas queden, más sube su precio y viceversa.

Mercado



Las flechas verdes indican de donde deben comprar las materias primas por los jugadores y a donde devolverlas.

Cómo usar los recursos.

Las Monedas de Plata se usan poniéndolas en tu carta de Ciudad y luego recuperándolas al Viajar a tu Isla. **Las losetas** se devuelven a su lugar en la reserva o el mercado.



Moneda gastada



Moneda recuperada



Las Losetas vuelven a su lugar

Las artesanías se utilizan dejando su lado izquierdo cubierto por el contrato que completan, u otra de las artesanías que lo completan, si el contrato requiere más de una, y no pueden volver a ser utilizadas.



Para **poner una Tienda** deja cualquiera de tus monedas de plata -disponible o en tu carta de Ciudad- sobre la carta de Tienda . Pierdes esta moneda por el resto de la partida. Cada moneda sobre la carta de Tienda da un punto de influencia a todos los jugadores permanentemente.



Para usar la loseta de Joyas devuélvela a la reserva. Usarla reemplaza pagar una materia prima, pero conservarlas hasta el final de la partida aumentará tu puntaje final.



Reemplaza una materia prima

Al final de la partida

De ser usados **para pagar un costo, los recursos** deben pagarse una vez por cada símbolo que indique dicho costo. Cuando en un costo aparece un signo "/" entre dos materias primas, indica que basta con pagar la una o la otra materia prima.

Todos los costos deben ser pagados de una vez, es decir, **no se pueden pagar costos parcialmente.**



Cómo ganar una Maestría.

Las cartas de Maestría se otorgan a los jugadores que hayan encargado más unidades de una Artesanía y representan el apoyo de las familias más poderosas de la Isla de Menhos a quienes ayudan a desarrollar sus distintas artes y oficios tradicionales.



Jugador 1 reúne más
artesanías y gana la maestría



Jugador 2 reúne más
artesanías y gana la maestría

Si eres el primero en encargar dos artesanías del mismo tipo, ganas inmediatamente la Maestría respectivo y lo ubicas frente a ti. En el caso de la Maestría de Fiestas de la Tortuga se obtiene con la primera Fiesta.

Si otro jugador logra superar el número de unidades de esa Artesanía que actualmente tienes, esa Maestría pasará inmediatamente a él. De este modo las Maestrías pueden pasar de un jugador a otro durante el transcurso de la partida.

Fin de la partida

Si al final de tu turno cualquier jugador ha alcanzado los 18 puntos de influencia visibles -sólo contando los números dentro de un sello y las Tiendas-, cada otro jugador juega un turno más. Luego de ello la partida termina y se procede a contar los puntos de influencia de cada jugador. El término se mantiene aunque el jugador que alcanzó 18 puntos baje de dicho puntaje en el turno de los jugadores restantes.

Cuenta tu puntaje total de la siguiente forma:

- Suma los puntos que tengas en contratos cumplidos, artesanías y cartas de Maestría que estén en tu poder.
- Suma 1 punto por cada loseta de Joyas.
- Resta dos puntos por cada contrato que tengas sin cumplir.
- Suma un punto por cada tienda que se haya puesto durante la partida.



Suma los puntos de influencia de Maestrías, Artesanías y Contratos cumplidos



+1 por cada loseta de joya que poseas



+1 por cada tienda



-2 por cada Contrato sin cumplir

El jugador con la mayor cantidad de puntos de influencia es el ganador. En caso de empate, gana el jugador con más contratos. Si persiste el empate, gana el jugador con más artesanías. Si aún se mantiene, gana el jugador que cuente con más monedas de plata. Si a pesar de todo persiste el empate, comparten la victoria.

Variante para dos jugadores.

Para jugar el Capítulo Primero con dos jugadores, sólo será necesario hacer las siguientes modificaciones:

Preparación: Entrega dos cartas de Ciudad a cada jugador, quienes luego se turnan para elegir dos islas, una isla a la vez y comenzando por el que no iniciará la partida. Cada isla tendrá su propia carta de Ciudad asociada que complete la imagen. Cada uno saca todas las losetas de la pila de costo 2 de las materias primas correspondientes a ambas Islas.

Durante el juego: Al gastar monedas, el jugador elige en qué carta de ciudad las ubica. Al "Volver a su Isla", el jugador debe elegir a cual de sus dos Islas decide volver, siempre que tenga monedas ubicadas sobre su carta de Ciudad respectiva.



Capítulo Segundo: “El Concejo de Mehnos”

ADVERTENCIA: ¡Alto, estimado Emporous! Desde este punto en adelante, te involucraremos en la parte más oscura de esta historia. En adelante, conocerás la verdad tras las figuras del Concejo y quedarás envuelto en su retorcida trama. Si continúas conocerás estos secretos ¡Sin embargo no habrá marcha atrás!

Si deseas conocer la verdad, sigue adelante bajo tu propio riesgo.

Introducción.

“En el Concejo de la Capital Mehnos, las tensiones entre las familias fundadoras ha crecido con el tiempo, ya corrompidas por el poder. En este último invierno un miembro del Concejo ha sido asesinado por encargo de otro Concejal, lo que ha sido encubierto por los demás para evitar el pánico.

Los Emporous se han visto inmiscuidos en este escándalo y, para asegurar su complicidad, el Concejo los ha obligado a realizar sus Tareas Clandestinas, a cambio de las cuales les pueden otorgar su favor. Sin embargo, la carga de la culpa por ser sorprendido en ello recaerá únicamente en los mismos Emporous. Aún con todo ello, la ambición por ocupar ese puesto en el Concejo de Menhos les impide detenerse aún en estas turbulentas circunstancias”.



Resumen del Juego

En este Segundo Capítulo de "Emporous" tendrás dos objetivos: ganar influencia y completar las Tareas Clandestinas que aceptes durante la partida.

Las Tareas Clandestinas son pequeñas misiones que puedes cumplir por tí mismo o entregarlas a otros jugadores en un intercambio. Si no las cumples para el final de la partida, descontarán puntos de tu puntaje final.

Este capítulo sólo se puede jugar entre 3 o 4 jugadores.

Componentes extra.

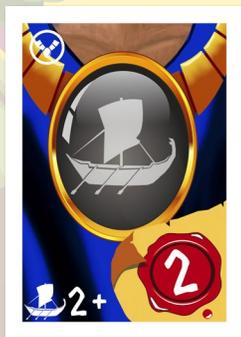
Cargamento Secreto

x19 Losetas de
Tareas Clandestinas



Contrabando

Fugitivo



x1 Carta de
Maestría de Cargamentos

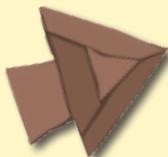


x4 Carta de Colaboración
22

¿Qué es diferente del Capítulo Primero?

Forma de Obtener el Sello del Concejo.

En este capítulo obtienes el Sello del Concejo al generar puntos de influencia en tu turno o si en cualquier momento de tu turno sacas dos losetas de Tareas Clandestinas -ya no es posible devolver monedas a la reserva para ello-.



Tareas Clandestinas.

Las losetas de Tareas Clandestinas son pequeñas misiones a cumplir durante la partida y te descontarán su puntaje si no lo has hecho para el final del juego. Son de tres tipos: Contrabando; Cargamento Secreto; y Fugitivo.

Realizar Tareas Clandestinas.

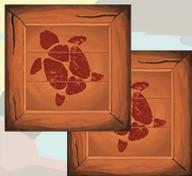
Uno de tus objetivos será **realizar las Tareas Clandestinas que lleguen a tu poder**. Para ello puedes usar una de estas formas, según el tipo de Tarea Clandestina de que se trate:

- **Intercambiar Contrabando con otros jugadores**, y así colaborar con ellos para efectuar las entregas. Todo el Contrabando que los jugadores reciban en un intercambio se considera como Tarea realizada y se devuelve al mazo en la reserva.



No hay modo realizar la Tarea de Fugitivo -los jugadores deben mantenerlo escondido-, por lo que quedará en juego hasta el final de la partida, pero aún es posible dársela a otros jugadores en un intercambio.

- **Acción de Entregar Cargamento al “Viajar a la Ciudad”**, en que te encargas personalmente de efectuar una entrega. De este modo, revelas una loseta de **Cargamento Secreto** dejándola boca arriba delante tuyo, la que se considera cumplida por el resto de la partida. La Maestría de Cargamentos se otorga al jugador que más entregas de Cargamentos Secretos haya hecho, con mínimo de dos.



Cartas de colaboración.

Estas cartas permanecen en todo momento frente al jugador y boca arriba a la vista de todos los demás.

En un intercambio, si cada jugador entrega al menos dos losetas, junto con ellas debe entregar su carta de colaboración al otro jugador, la que activa su efecto inmediatamente para el que la recibe, de ser posible.

Los efectos de las cartas de colaboración son:



Saca una loseta de materia prima cualquiera del mercado.



Recupera todas tus Monedas de Plata de tu carta de ciudad.



Saca una loseta de Joyas de la reserva.



Saca dos monedas de plata de la reserva.

Al contar tu puntaje.

Al contar el puntaje al final de la partida, debes restar puntos por cada loseta de Tareas Clandestinas que esté en tu poder y no hayas cumplido. Cada loseta de Contrabando resta un punto; cada loseta de Cargamento Secreto resta dos puntos; la loseta de Fugitivo resta tres puntos.



-1 por cada Contrabando
no cumplido



-2 por cada Cargamento
Secreto no cumplido



-3 por tener el Fugitivo

Alternativa: Puedes usar tres losetas de Fugitivo en lugar de una al preparar la partida, cada una de las cuales representa una parte del escape del Fugitivo. Al momento de puntuar, si tienes una loseta de Fugitivo, descontarás tres puntos; si tienes dos losetas, descontarás un punto y si tienes tres losetas, ganarás un punto.



-3 por una
loseta de Fugitivo



-1 por dos
losetas de Fugitivo



+1 por tres
losetas de Fugitivo