

Through the Desert

ਠਾ ਜੁਏਗੁਰ ਵੇਏ ਰਵਾਨੇਵ ਕਾਜ਼ੀਏ

Jugadores: 2-5 Edad: 10+ Tiempo: 20-45 min.

ਜੇਏ ਵੇਏਏਵਾਗੁਰ ਟਰੋਠਰਾ ਵੀਏਏ!

Cinco tribus Beduinas comienzan a habitar el desolado desierto. Establecen caravanas, ocupan pozos y conectan oasis, a la vez que encierran terrenos del desierto, ganando puntos.

En cada ronda, pones dos camellos en el tablero. ¿Pero qué caravanas deberías desarrollar para establecerte como el más exitoso señor del desierto?

ਏਏ ਠੋਠੇਏਗੁਰ ਵੇਏ ਜੁਏਗੁਰ

Guía tus caravanas con sabiduría para obtener la mayor cantidad de puntos.

ਟਰੋਠਰੋਠੇਏਏ

- 1 Tablero
- 170 Camellos (34 de cada color)
- 5 Camellos grises
- 30 Jinetes (6 de cada color)
- 5 Oasis (palmeras)
- 45 Pozos (15 de cada puntaje, 1, 2 y 3 pts.)
- 20 Fichas de Oasis (5 pts.)
- 10 Fichas de Área (10 pts.)
- 5 Fichas de Caravana (10 pts.)
- 5 Fichas de Caravana (5 pts.)

Nota: Los colores de los camellos son tonos pastel, no muy típicos de muchos camellos. Sin embargo, cada jugador utiliza jinetes de un color distinto, todos ellos diferentes de los camellos. Esto ayuda al jugador a mantener una buena perspectiva del juego.

ਪਰੋਪਾਰਾਠੀਏ ਵੇਏ ਜੁਏਗੁਰ

- Antes de la primera partida, retira con cuidado las piezas.
- Pon el tablero en la mesa. Esto representa el desierto, originalmente vacío, encerrado por montañas, con una pequeña cordillera en medio. En partidas de cuatro y cinco jugadores, se usa el tablero completo. En partidas de dos o tres

jugadores, el área pequeña, separada por una línea oscura, no es utilizada.

- Cada jugador recibe 6 jinetes de un color, y un camello de cada uno de los cinco tonos. Adicionalmente, cada jugador recibe un camello gris.
- Los jugadores sientan sus jinetes en cada uno de sus camellos. El jinete del camello gris es puesto en frente de cada jugador, indicando el color con el cual está jugando. En un juego de cinco jugadores, cada jugador elige un tono de camello y lo descarta, junto con su jinete, con lo que cada jugador quedará con cuatro tonos de camello en juego.
- El resto de camellos son separados por tono y puestos a un costado del tablero. En un juego de dos jugadores, descarta diez camellos por tono. En un juego de tres jugadores, descarta cinco camellos por tono.
- Las palmeras son puestas en el tablero en cualquier espacio que contenga un símbolo de palmera, creando así los oasis.
- Los pozos son mezclados y puestos boca arriba en cada espacio del tablero marcado con un círculo. Los pozos también ocupan los espacios marcados con palmeras que no se ocuparon. En un juego de dos o tres jugadores, donde se usa el tablero más pequeño, descarta los pozos no utilizados.
- Las fichas de oasis, de área y de caravana son puestas a un lado del tablero, boca arriba.
- El jugador más joven comienza a jugar. El juego continúa en el sentido de las agujas del reloj.

ਪਰੋਠੀਏਠਾਠੇਏ ਆ ਠੇਏ ਜ਼ੈਠੇਏਏ

El juego comienza con cinco rondas de posicionamiento, en las cuales los jugadores posicionan sus jinetes en el tablero (Con cinco jugadores, sólo hay cuatro rondas). Siguiendo el sentido de las agujas del reloj, cada jugador posiciona uno de sus jinetes sentados con su respectivo camello (para abreviar, 'jinete montado') en un espacio vacío del tablero. Los jinetes montados pueden ser puestos en cualquier espacio, con las siguientes restricciones:

- No puede ser puesto en un espacio que contenga un oasis, un pozo u otro jinete.
- En ninguno de los seis espacios adyacentes a un oasis.
- En ningún espacio adyacente a otro jinete montado (sin importar el tono del camello)

En la primera ronda, cada jugador debe poner un jinete de camello de un tono diferente, de ser posible.

Cuando todos los jugadores han puesto sus jinetes de camello en el tablero, comienzan a desarrollar sus caravanas.

Consejo: La ubicación cuidadosa de tus jinetes en el tablero es crucial para tener éxito en el juego. Por esto, en tu primera partida, trata de distribuir tus jinetes de camello en forma pareja en el tablero, tratando de no acercarte mucho a otros jinetes.

वैशारत्तौ वै कारवानाः रक्षन्

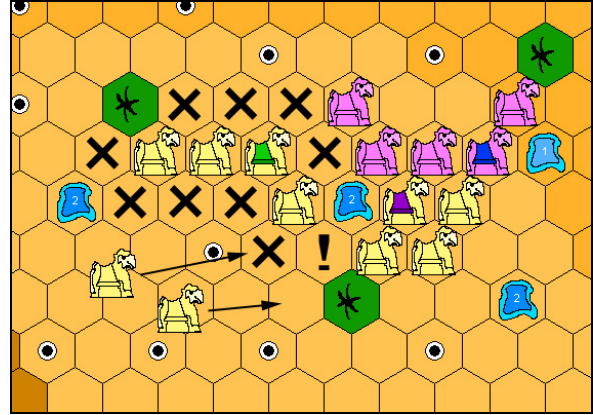
De ahora en adelante, en cada ronda los jugadores pondrán dos camellos cada uno en el tablero (excepto en la primera ronda – véase abajo). Inicialmente, un camello es puesto adyacente al jinete de camello del mismo tono. En adelante, los camellos se podrán poner adyacentes a cualquier camello del mismo tono que pertenezcan al jugador. De esta manera se forman y extienden las caravanas. Cada jugador intenta desarrollar sus caravanas para obtener puntos. Los puntos se obtienen ocupando pozos, conectando oasis, encerrando áreas y teniendo la caravana más larga de un tono. El juego termina cuando se juega el último camello de un tono.

उचितान्ते त्वात्तौ

- En su turno, un jugador toma dos camellos y los pone en cualquier espacio vacío, o en un espacio que contenga un pozo.
- Los camellos pueden ser de tonos iguales o diferentes.
- Un camello debe ser puesto adyacente a otro camello de su mismo tono y que pertenezca a una caravana del jugador (identificada por el jinete de camello de su color). Por ejemplo, un camello azul pastel debe ser puesto adyacente a otro camello azul pastel de la caravana del propio jugador.
- Por cada tono, cada jugador posee una sola caravana, y todos los camellos de esta caravana están conectados.
- Entre dos camellos del mismo tono, pero que pertenezcan a dos jugadores distintos, siempre debe haber un mínimo de un espacio, que no podrá ser ocupado por un camello de ese tono. En otras palabras, un jugador no puede poner un camello en un espacio adyacente a la caravana del

mismo tono de otro jugador, o que una dos caravanas del mismo tono.

- Los camellos pueden ser puestos adyacentes a otros camellos de diferentes tonos, no importa a qué jugador pertenezcan.



Ejemplo: El diagrama nos muestra que el jugador verde tiene nueve alternativas donde poner un camello amarillo pastel. El pone dos camellos amarillos pastel. El signo de exclamación (!) marca una jugada ilegal de camello amarillo pastel.

रक्षा क्षेपणो परा प्रथमं राउण्ड

Durante la primera ronda del juego, los primeros dos jugadores sólo podrán poner un camello. En un juego de dos jugadores, esto sólo se aplica al primer jugador. Esto asegura que los primeros jugadores no obtengan una ventaja muy grande.

उत्पान्ते त्वात्तौ

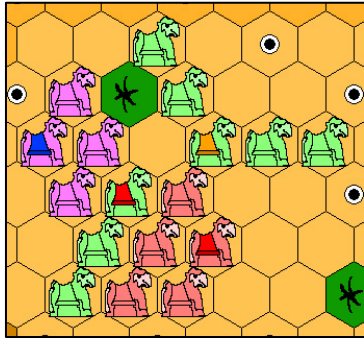
Cuando un jugador pone un camello en un espacio que contenga un pozo (de 1, 2 o 3 pts.) éste retira el pozo del tablero y lo pone frente a sí, boca abajo.

उत्पान्ते त्वात्तौ

- Cuando un jugador pone un camello en uno de los seis espacios adyacentes a un oasis (palmera), recibe una ficha de oasis (que vale 5 pts.) y la pone frente a sí, boca abajo.
- Si un jugador pone otro camello de la misma caravana adyacente al mismo oasis, éste NO recibe otra ficha de oasis. Cada jugador sólo recibe una ficha por cada oasis. Sin embargo, un jugador podrá llegar a varios oasis con la misma

caravana, recibiendo una ficha de oasis por cada uno de ellos.

- Si un jugador alcanza un mismo oasis con una caravana de un tono distinto, vuelve a recibir una ficha de oasis.
- Por supuesto, varios jugadores pueden conectar sus caravanas al mismo oasis (incluso del mismo tono) y reciben sus fichas de oasis.



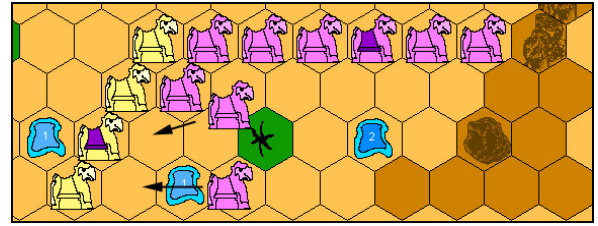
Ejemplo: El jugador rojo ya no puede conectar su caravana verde pastel con el oasis, pero aún puede conectar su caravana rojo pastel.

Consejo: Observa las caravanas de tus oponentes con cuidado, o te podrían cortar la posibilidad de conectarte con un oasis. Siempre recuerda que no puedes extender tu caravana hacia un espacio adyacente a otra caravana del mismo tono.

Encerrando áreas

Cuando un jugador pone un camello de tal manera que encierre un área de uno o más espacios con una sola caravana, toma posesión de esa área. Las siguientes reglas se aplican:

- El jugador debe jugar camellos de un tono de tal forma que, con la ayuda de un borde del tablero y/o de las montañas, formen una cadena continua. Es posible encerrar un área sólo con camellos, sin la ayuda de un borde del tablero o de una montaña.
- No se puede encerrar un área usando camellos de distintos tonos.
- Un área encerrada no puede contener otros camellos (sin importar a quien pertenezcan).
- Si el área encerrada contiene pozos, el jugador inmediatamente los retira y los pone frente a sí, boca abajo. No es necesario ocupar estos espacios con camellos.
- Si el área encerrada contiene oasis que no han sido conectados por un camello de la caravana que lo encerró, el jugador recibe una ficha de oasis (5 pts.) para cada uno de estos oasis. No es necesario conectar los oasis con una caravana.
- Ninguno de los demás jugadores podrá poner camellos dentro del área encerrada.



Ejemplo: Esta área aún no ha sido encerrada. Está rodeada por dos caravanas distintas del jugador azul. El jugador ahora pone dos camellos violeta pastel y cierra el área. El jugador entonces recibe los dos pozos y la ficha de oasis.

Consejo: Al encerrar áreas, logras grandes cantidades de puntos. Primero, por los pozos y oasis, y luego por los puntos de área al final. Siempre trata de impedir que un jugador encierre áreas muy grandes.

fin del juego y puntaje

El juego termina cuando, al final del turno de un jugador, se ha puesto el último camello de un tono en el tablero. Luego se determina, por cada tono, qué jugador tiene la caravana más larga de ese tono (la mayor cantidad de camellos de un determinado tono). Este jugador recibe una ficha de caravana de 10 puntos por ese tono. Si hay dos o más jugadores empatados en la caravana más grande en un mismo tono, cada uno de ellos recibe una ficha de caravana de 5 puntos. La ficha de caravana de 10 puntos para ese tono no se entrega.

Consejo: Siempre trata, durante el juego, de tener la mayor cantidad de camellos en uno o dos tonos. Ten cuidado con aquellos jugadores que se acerquen mucho a ti y extiende tu caravana a tiempo. Una caravana no necesita ser especialmente grande para ganar la ficha de caravana – sólo debe ser más grande que las de los demás jugadores.

Luego, se calcula el valor de las áreas encerradas de cada jugador: Se obtiene un punto por cada espacio vacío encerrado – esto excluye los oasis. En el ejemplo anterior, la caravana violeta pastel recibe 13 puntos. Estos puntos se pagan con la ayuda de fichas de área de 10 puntos, pagando la diferencia con pozos o fichas de otro tipo que tenga el jugador.

Finalmente, cada jugador totaliza el puntaje de sus fichas. El jugador con el total más alto gana. En caso de un empate, habrá varios ganadores.