



YANGTZE



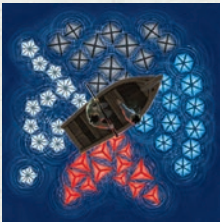
Un juego de colocación de losetas creado por Christopher Chung.
De 2 a 4 jugadores, a partir de 8 años.

INTRODUCCIÓN

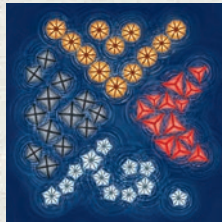
Una vez más, como cada año, llega la noche de luna llena del doceavo mes del calendario lunar. Es el momento de celebrar el festival de los farolillos. Este año, estás decidido a ser tú el que cubra el lago con la magia de las más maravillosas combinaciones de coloridos farolillos.

COMPONENTES

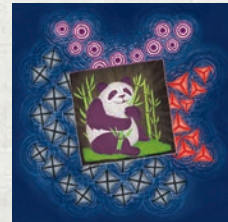
36 losetas de lago:



1 loseta de inicio
(dorso gris)



24 losetas de lago
sin símbolo



11 losetas de lago
con símbolo

90 cartas, que incluyen:

56 cartas de farolillo

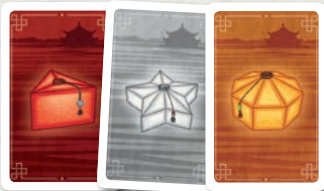


30 cartas de recompensa



9 de cada una de las 3 distintas categorías de recompensa (con los dorsos de sus respectivos colores: rojo, azul y verde)

3 de recompensa general (con el dorso gris)



8 de cada uno
de los 7 colores



20 balsas de madera



Carta de referencia

PREPARACIÓN

(Véase el ejemplo en la página siguiente.)

- 1 Coloca la **loseta de inicio** en el centro del área de juego. Oriéntala de manera que cada jugador quede frente a uno de sus cuatro lados.
- 2 Baraja boca abajo todas las demás **losetas de lago**. Seguidamente, forma un mazo de losetas de lago boca abajo. Según el número de jugadores, retira del mazo tantas losetas como se indica a continuación y devuélvelas a la caja del juego, ya que no serán necesarias durante la partida:
 - 2 jugadores: 13 losetas de lago,
 - 3 jugadores: 8 losetas de lago,
 - 4 jugadores: 3 losetas de lago.
- 3 **Reparte a cada jugador 3 losetas de lago** del mazo. Las losetas de lago se conservan en la mano sin que puedan verlas los demás jugadores.

- 4 Coloca todas las **balsas** junto al mazo de losetas, para formar la **reserva** de balsas.

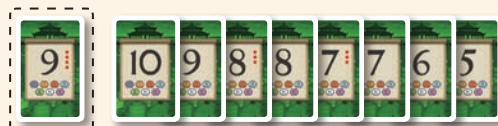
- 5 Separa las cartas de recompensa por categorías, formando 3 pilas. Seguidamente, retira de cada pila las cartas indicadas según el número de jugadores:

- 2 jugadores: retira todas las cartas de recompensa con 3 y 4 puntos rojos,
- 3 jugadores: retira todas las cartas de recompensa con 4 puntos rojos,
- 4 jugadores: no es necesario retirar cartas.



Devuelve todas las cartas retiradas a la caja del juego. No serán necesarias durante la partida. A continuación, ordena cada pila en orden descendente de valor, de manera que **la carta superior sea la de mayor valor numérico**.

Ejemplo: partida con 3 jugadores



Carta retirada

Nota: la información de las cartas de estas pilas siempre está a la vista; los jugadores siempre pueden ver qué cartas vienen a continuación.

- 6 Coloca las 3 cartas de recompensa general junto a las otras cartas de recompensa. Solo las necesitarás más adelante, a lo largo de la partida.

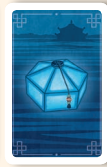
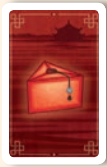
- 7 Separa por colores las cartas de farolillo, formando las 7 pilas que componen la reserva de cartas de farolillo. Retira de cada pila la cantidad de cartas indicada según el número de jugadores:

- 2 jugadores: retira 3 cartas de farolillo de cada color,
- 3 jugadores: retira 1 carta de farolillo de cada color,
- 4 jugadores: no se retiran cartas de farolillo, por lo que cada pila se compondrá de 8 cartas.

- 8 Seguidamente, cada jugador recibe 1 carta de farolillo del color indicado en el lado de la loseta de inicio que tiene delante. Las cartas de farolillo de cada jugador permanecen siempre frente a él, a la vista de todos los demás jugadores.

Consejo: es recomendable mantener ordenadas las cartas de farolillo delante de ti, siguiendo el mismo orden que la reserva de cartas de farolillo (por ejemplo: blanco, naranja, rojo, morado, azul, verde, negro). De ese modo, puedes revisar fácilmente tanto las cartas que cada jugador tiene delante como las de la reserva.

- 9 Por último, los jugadores reciben la carta de resumen. ¡Ya podéis empezar una partida de *Yangtze*!

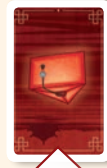
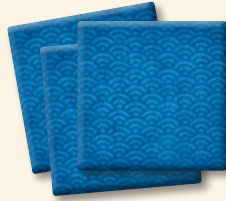


7

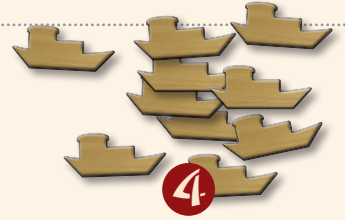
2



9



Tomás



4



3

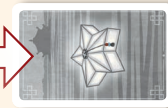


Carlos

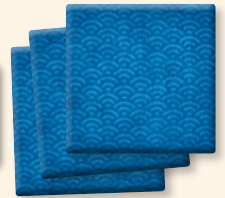


1

Nieves



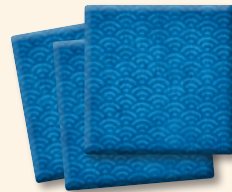
8



Como en este juego es muy importante dónde se sienta cada jugador, todos los ejemplos hacen referencia exactamente a este ejemplo de preparación de la partida.



Daniela



5



6



OBJETIVO DEL JUEGO

En el sentido de las agujas del reloj, los jugadores colocarán losetas de lago para obtener cartas de farolillo. Sin embargo, dichas cartas no solo las recibirá el jugador que ha colocado la loseta, sino que las recibirán también todos los demás jugadores. Por lo tanto, te interesará conseguir la mayor cantidad de cartas (las balsas te servirán de ayuda) mientras dejas a tus compañeros de juego con las manos vacías. Para conseguirlo, deberás orientar la loseta que coloques de manera que los colores que apunten a tus compañeros de juego se correspondan con aquellos cuya reserva de cartas de farolillo estén vacías. Después, podrás utilizar las cartas de farolillo para adquirir las cartas de recompensa más valiosas, porque, al final, quien acumule más puntos de victoria en cartas de recompensa, ¡ganará la partida!

3

SECUENCIA DE JUEGO

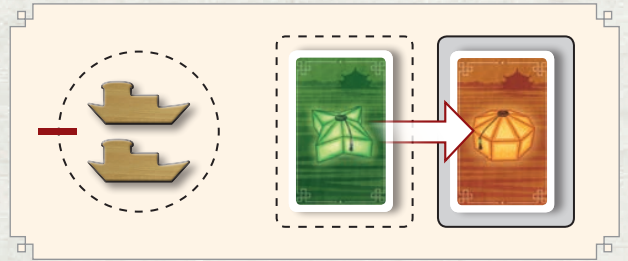
Inicia la partida el jugador **que haya recibido la carta de farolillo rojo**. El juego discurrirá en el sentido de las agujas del reloj hasta el final de la partida. En su turno, un jugador puede realizar cada una de las siguientes acciones, solo una vez cada una, y en el siguiente orden:

1. Gastar 2 balsas para intercambiar 1 de tus cartas de farolillo (opcional).
2. Pagar cartas de farolillo para adquirir 1 carta de recompensa (opcional).
3. Colocar 1 loseta de lago (obligatoria).

Nota: al iniciarse la partida, los jugadores no disponen de balsas ni de suficientes cartas de farolillo para realizar las dos primeras acciones opcionales. Así pues, la partida empieza colocando una loseta de lago, obligatoriamente.

1. Gastar 2 balsas para intercambiar 1 de tus cartas de farolillo (opcional)

Retorna 2 balsas a la reserva, retorna 1 de tus cartas de farolillo a su correspondiente pila de reserva y coge 1 carta de farolillo diferente de la reserva de cartas disponibles. Tienes que coger una carta de una de las pilas; si la pila está vacía, debes elegir otra pila (durante la acción 2 no puedes intercambiar una carta por un color de tu elección «sobre la marcha», tienes que tener la carta físicamente). **Puedes realizar esta acción una vez por turno.**



2. Pagar cartas de farolillo para adquirir 1 carta de recompensa (opcional)

Paga una serie específica de cartas de farolillo. A cambio, recibes 1 carta de recompensa. **Puedes realizar esta acción una vez por turno.**

Paga las cartas de farolillo necesarias para la carta de recompensa, retornándolas a sus correspondientes pilas de reserva, y coge la carta de recompensa de la pila de la categoría correspondiente y colócala frente a ti. El número

de la carta de recompensa indica la cantidad de puntos de victoria que el jugador obtiene por ella. Coloca frente a ti tus cartas de recompensa, junto a tus cartas de farolillo, de manera que los demás jugadores puedan ver fácilmente qué cartas has conseguido.

Las cartas de recompensa pueden ser de 3 categorías diferentes:

4 iguales

Debes pagar 4 cartas de farolillo, todas del mismo color, para adquirir la carta de recompensa superior de esta pila.



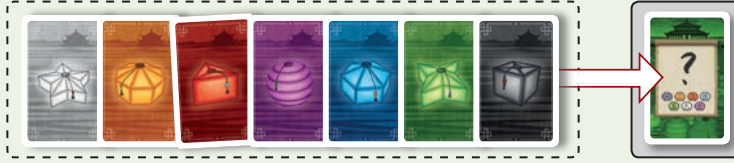
3 parejas

Debes pagar 6 cartas de farolillo, 2 de 3 colores cualesquiera diferentes, para adquirir la carta de recompensa superior de esta pila.



7 distintas

Debes pagar 7 cartas, 1 de cada color, para adquirir la carta de recompensa superior de esta pila.



Nota: no hay límite de cartas de recompensa. Si una pila se agota, los jugadores aún pueden obtener 4 puntos si adquieren una carta de recompensa general de aquellas que inicialmente se pusieron a un lado. En el caso poco habitual de que las recompensas generales también se agoten, se recomienda anotar los puntos correspondientes en un papel.

¡Atención! Si tienes **más de 12 cartas de farolillo** delante de ti, debes adquirir una carta de recompensa o bien descartar las cartas sobrantes a sus correspondientes pilas hasta quedarte con 12 o menos. Solo puedes realizar la acción «Colocar 1 loseta de lago» si tienes frente a ti 12 cartas de farolillo o menos.

3. Colocar una loseta de lago (obligatoria)



Coloca 1 loseta de lago de tu mano. **¡Debes hacerlo una vez por turno!**

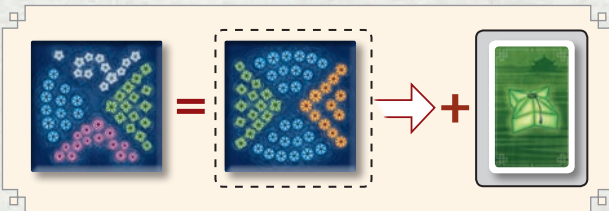
Coloca dicha loseta de lago adyacente a uno de los lados de una loseta que ya se encuentre en la mesa (¡no en diagonal!). No es obligatorio que los colores

de los lados de las losetas coincidan. A continuación, sigue los 2 pasos siguientes:

- A)** Bonificación de emparejamiento (solo para el jugador que está jugando su turno)
- B)** Reparto de cartas de farolillo (a todos los jugadores)

A) Bonificación de emparejamiento (solo para el jugador que está jugando su turno)
Solo el jugador que está jugando su turno puede recibir **hasta 2 bonificaciones de emparejamiento**.

Por cada lado de la loseta de lago recién colocada cuyo **color coincida** con una loseta ya en la mesa, recibirás **1 carta de farolillo de ese color**. Es decir, el emparejamiento se produce cuando el lado de la loseta recién colocada y el lado de la loseta ya en la mesa junto a la que se ha colocado son del mismo color.



¡Atención! si se agota la pila de farolillos de un color en particular, ese color no estará disponible de forma temporal. Los jugadores no recibirán cartas de farolillo de ese color hasta que se retornen a la reserva. Por lo tanto, ese color se ignorará hasta que las cartas de ese color vuelvan a estar disponibles.

Si la loseta recién colocada contiene un símbolo, y se produce un emparejamiento de color en al menos uno de sus lados, también **recibirás 1 balsa**.

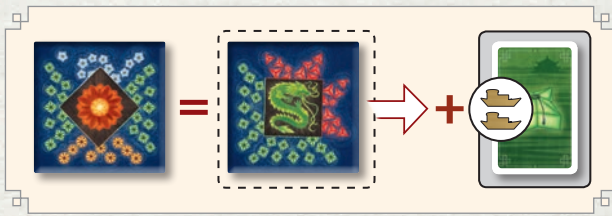
También recibirás 1 balsa por cada loseta adyacente a la recién colocada, siempre que contenga un símbolo y coincida el color de uno de sus lados.

Así pues, un jugador, en su turno, puede recibir múltiples cartas de farolillo y balsas gracias a las bonificaciones de emparejamiento.

Nota: la reserva de balsas es ilimitada. En caso de que se agoten, puedes utilizar cualquier otro tipo de ficha.

Nota: que haya 4 símbolos diferentes no afecta al desarrollo del juego.

Nota: la canoa que se muestra en la loseta de inicio no se considera un símbolo.



Ejemplo: Carlos acaba de colocar la loseta de la derecha. Por lo tanto, recibirá 1 carta de farolillo verde, pues el emparejamiento se produce en el lado de color verde. También recibe 2 balsas, ya que el emparejamiento se produce entre dos losetas con símbolo.

B) Reparto de cartas de farolillo (a todos los jugadores)

A continuación, **cada jugador recibe 1 carta de farolillo**, si quedan cartas en la reserva.

La carta será del mismo color que el lado de la loseta recién colocada que el jugador tenga frente a él. El reparto se inicia por el jugador que está jugando su turno y continua en sentido horario.

Nota: para agilizar este paso, recomendamos que sea siempre un mismo jugador quien reparta las cartas.

Ejemplo: Tomás recibe 1 carta de farolillo naranja, ya que se encuentra frente al lado naranja de la loseta de lago recién colocada. Nieves recibe 1 carta de farolillo azul (es la última de la pila de reserva azul). Daniela recibe 1 carta de farolillo verde. Carlos no recibe ninguna carta de farolillo azul, ya que esa pila de reserva está vacía en ese momento.

A continuación, roba 1 nueva loseta de lago del mazo, de manera que vuelves a tener en tu mano 3 losetas de lago.

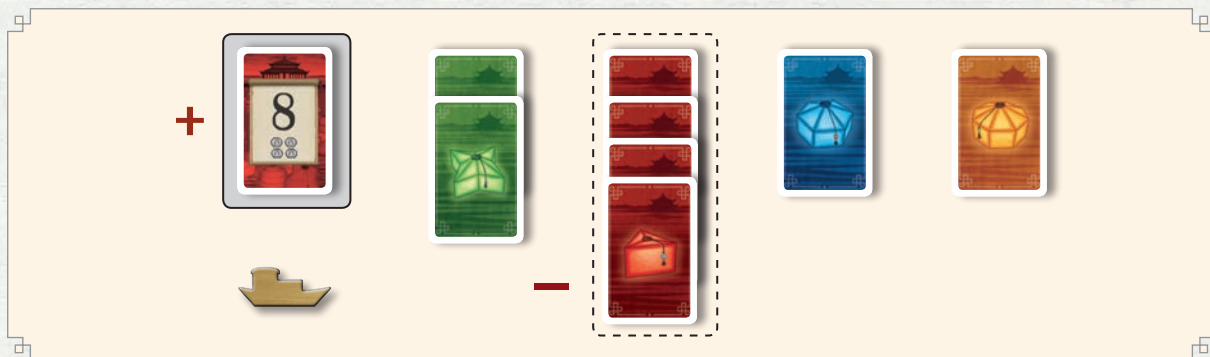


EJEMPLO DE TURNO

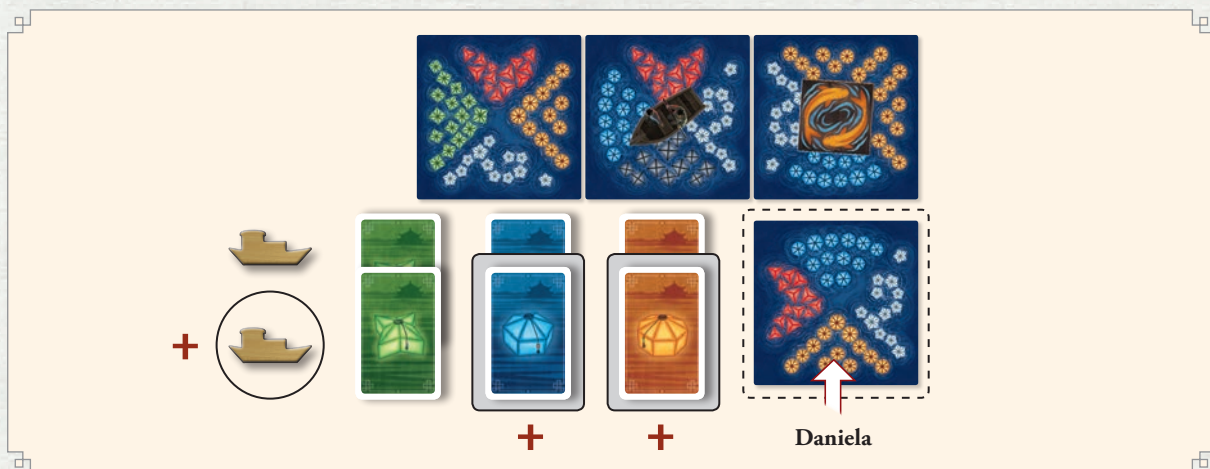
1 Daniela empieza su turno con 8 cartas de farolillo y 3 balsas. Gasta 2 balsas para intercambiar 1 carta de farolillo morado por 1 rojo.



- 2 Daniela también quiere realizar su segunda acción: retorna 4 cartas de farolillo rojo a la correspondiente reserva para adquirir una recompensa de la categoría «4 iguales».



- 3 Por último, Daniela coloca 1 loseta de lago adyacente a una loseta en la mesa. Recibe 1 carta de farolillo azul, debido al emparejamiento de color en los lados de ambas losetas. También recibe 1 balsa, debido al símbolo de la loseta con la que se ha producido el emparejamiento. Luego, recibe 1 carta de farolillo naranja, ya que se encuentra frente al lado de ese color de la loseta recién colocada, mientras que los demás jugadores reciben una carta de farolillo del color correspondiente al lado que tienen frente a ellos: rojo, azul y blanco.



FINAL DE LA PARTIDA

Los jugadores juegan por turno, colocando una loseta de lago y robando otra (si es posible), hasta que se hayan robado y colocado todas las losetas de lago. Una vez colocada la última loseta de lago, cada jugador, siguiendo el orden normal de juego, dispone de un último turno en el que puede realizar las acciones opcionales 1 y 2 («Gastar 2 balsas para intercambiar 1 de tus cartas de farolillo» y «Pagar cartas de farolillo para adquirir 1 carta de recompensa»).



Y seguidamente, ¡empieza el festival! Los jugadores suman todos sus puntos de victoria de las cartas de recompensa. El jugador con más puntos de victoria gana la partida.

Nota: en caso de empate, gana el jugador que disponga de más balsas. Si persiste el empate, gana el jugador con más cartas de farolillo. Y, si aun así, se mantiene el empate, la victoria es compartida, y los jugadores pueden disfrutar de la maravillosa vista del lago de farolillos que tienen delante.

APÉNDICE: EJEMPLOS

Ejemplo 1

En un momento determinado, no quedan más cartas de farolillo negro en la reserva. Daniela coloca una loseta de lago. Recibe 2 cartas de farolillo rojo: una por el emparejamiento en el color de los lados de ambas losetas y otra porque el lado de la loseta recién colocada que le queda enfrente es el de color rojo. Sin embargo, no recibe ninguna balsa. Aunque ha colocado su loseta junto a otra con un símbolo, no se produce emparejamiento de color con ella, mientras que la canoa en la loseta de inicio no se considera un símbolo.

El jugador a su izquierda, Carlos, no recibe carta de farolillo: tiene enfrente el lado de color negro de la loseta y no quedan cartas de farolillo negro en la reserva. Tomás y Nico reciben una carta de farolillo azul y verde respectivamente.

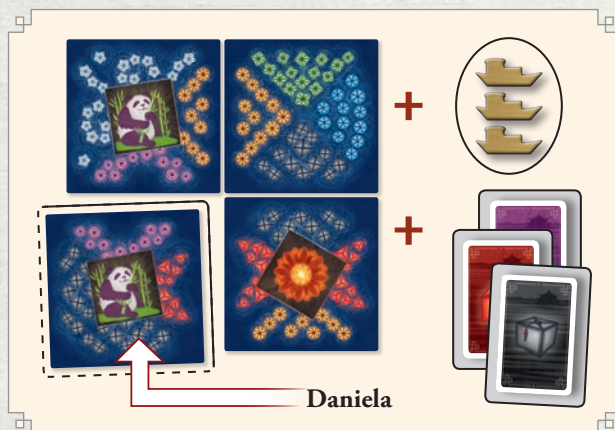


Ejemplo 2

En un momento determinado, solo queda una carta de farolillo negro en la reserva. Daniela coloca una loseta de lago con un símbolo, de manera que se producen dos emparejamientos de color (morado con morado y rojo con rojo) con dos losetas que también tienen símbolos. Recibe 1 carta de farolillo morado y 1 de farolillo rojo, por los respectivos emparejamientos. Como 3 de las losetas emparejadas contienen símbolos (la que ha colocado ella y las dos con las que empareja), recibe un total de 3 balsas, una por cada loseta con símbolo emparejada.

Por último, recibe una carta de farolillo negro, pues el lado de la loseta que tiene enfrente es de color negro.

El jugador a su izquierda, Carlos, no recibe ninguna carta de farolillo: tiene enfrente el lado de color negro de la loseta, pero Daniela ha recibido la última carta de farolillo negro que quedaba en la reserva. Los demás jugadores, Tomás y Nico, reciben la carta de farolillo del color correspondiente al lado de la loseta que tienen enfrente: 1 morado y 1 rojo.



Autor: Christopher Chung • **Desarrollo:** Randy Hoyt • **Ilustraciones:** Beth Sobel • **Dirección creativa:** Tyler Segel • **Diseño gráfico:** Jason D. Kingsley, Christina Major • **Edición revisada por Pegasus Spiele:** Diseño gráfico: Hans-Georg Schneider • **Realización:** Klaus Ottmaier • **CRÉDITOS DE LA PRESENTE EDICIÓN** • **Traducción:** Ángel F. Bueno • **Revisión:** Marc Figueras y Marià Pitarque • **Adaptación gráfica:** Cecilia Ramírez

Está prohibida la reimpresión o la publicación del manual de reglas, los componentes del juego o las ilustraciones sin la autorización previa de Pegasus Spiele.

FABRICADO EN ALEMANIA

DEVIR

Edition by:
DEVIR IBERIA, S.L.
C/Roselló, 184
08008 Barcelona
www.devir.com

Distribuído no Brasil pela
DEVIR LIVRARIA LTDA
R. Teodureto Souto, 624
Cambuci, CEP 01539-000
São Paulo - SP
CNPJ 57.883.647/0001-26
sac@devir.com.br
Tel: (011) 2127-8787

Distribuído em Portugal pela
DEVIR LIVRARIA, LDA
Pólo Industrial Brejos de Carreteiros
Escritório 2, Olhos de Água
2950-554 Palmela - www.devir.com
devir.pt@devir.com
Tel: (351) 212 139 440



Pegasus Spiele



© 2017 Pegasus Spiele GmbH, Germany
www.pegasus.de, under license of
Renegade Game Studios & Foxtro Games.
All rights reserved.



Atención. No es adecuado para niños menores de 3 años. Contiene piezas pequeñas que se podrían tragar.

