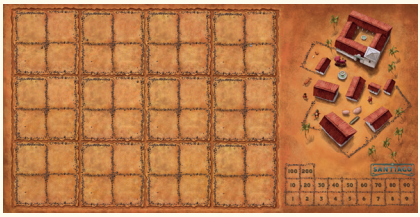
SANTIAGO

Edades: 10+
Número de jugadores: 2 - 5
Tiempo: 60 minutos

INSTRUCCIONES

CONTENIDO DE LA CAJA:



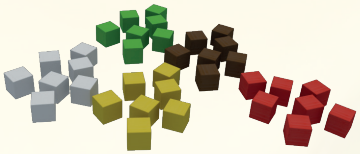
- tablero de juego

- 3 palmeras

- 72 billetes (24 billetes de cada una de las siguientes denominaciones: 1 escudo, 2 escudos, 5 escudos)

- 45 fichas de plantación (9 de cada tipo: plátanos, cocos, sandías, uvas y pimientos rojos)

- peón de manantial



- granjeros (22 piezas en 5 colores de jugadores)

- 15 canales azules

- 5 propuestas de canal (1 en cada color de jugador)

- ficha del supervisor del canal
- instrucciones

OBJETIVO

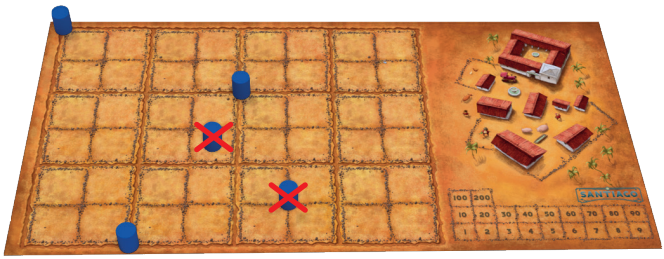
Los jugadores adoptan el papel de granjeros que cultivan bananas, pimientos, sandías, uvas y cocos. Pero, como ya sabemos, nada crece sin agua. Cada jugador debe intentar llevar el agua hasta sus propias plantaciones, porque las que no reciban agua se secarán, disminuyendo así los ingresos de quien las posea. ¡Cultiva tus plantaciones, riégalas y gana escudos! Ganará quien más puntos tenga al final de la partida.

PREPARACIÓN

A Coloca el **tablero** en el centro de la mesa.

B Coloca el **peón de manantial** sobre el tablero.

El **peón de manantial** debe colocarse sobre una **intersección de líneas gruesas**. Si lo colocas en una esquina del tablero el juego será más difícil. Por lo tanto, en la primera partida, coloca el manantial sobre una de las 6 intersecciones del centro del tablero.



C Coloca las **3 palmeras** en 3 casillas distintas del tablero. La palmera no puede tocar (ni por los laterales ni por las esquinas) a otra palmera ni al manantial.

D Mezcla aleatoriamente las **fichas de plantación** que están bocabajo. A continuación, colócalas en varios montones bocabajo:

- 3 jugadores: **4** montones, cada uno de ellos con **11** fichas *,
- 4 jugadores: **4** montones, cada uno de ellos con **11** fichas *,

• 5 jugadores: **5** montones, cada uno de ellos con **9** fichas.

**Con 3 o 4 jugadores, hay 1 ficha de plantación que no se usa: devuélvela a la caja después de mostrarla para que todo el mundo sepa qué ficha queda fuera.*

E Entrega **1 canal azul** a cada jugador.

F Coloca más **canales azules** cerca del tablero:
- 3 jugadores: **11** canales azules,
- 4 jugadores: **11** canales azules,
- 5 jugadores: **9** canales azules.

G Entrega a cada jugador **1 propuesta de canal** de su color. (Devuelve las propuestas de canal restantes a la caja).

H Entrega a cada jugador **22 granjeros** de su color. (Devuelve los granjeros restantes a la caja).

I Entrega **10 escudos** a cada jugador (en billetes de cualquiera de los distintos valores). Antes de la partida, los jugadores deberán decidir si el dinero de los jugadores queda a la vista u oculto de los oponentes.

J Coloca los billetes restantes cerca del tablero, clasificados según su valor, para formar la banca. Los jugadores pueden hacer siempre cambios durante la partida.

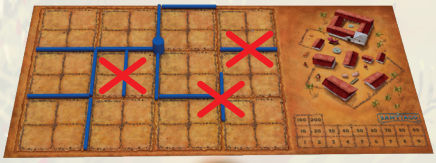
K El jugador que haya trabajado más recientemente en una granja (o el jugador de mayor edad) recibe la ficha de supervisor del canal, que se coloca sobre la mesa delante de ese jugador.

A continuación, te mostramos la información general sobre los canales de riego y las plantaciones. Una vez hayas entendido cómo funciona esto, el resto de reglas serán fáciles de aprender.

CONSTRUCCIÓN DE LOS CANALES DE RIEGO

Los jugadores construyen colectivamente una red conectada de canales para regar sus plantaciones. Los canales siguen las reglas siguientes:

- El primer canal colocado sobre el tablero **debe tocar el manantial**.
- Los canales deben estar construidos **sobre las líneas gruesas**.
- Cada canal debe conectar **2 intersecciones** de líneas gruesas.
- Cada canal subsiguiente debe **tocar la red de canales** existente.
- La red de canales se puede bifurcar y expandir en **varias direcciones**.



COLOCACIÓN DE LAS PLANTACIONES

En cada ronda, los jugadores cogen las fichas de plantación y las colocan sobre el tablero, siguiendo las reglas siguientes:

- Si el jugador coge una ficha de plantación, deberá colocarla inmediatamente **sobre cualquier casilla vacía**.
- Después de colocar una ficha de plantación, el jugador coloca tantos **granjeros** como iconos de granjero haya impresos en la ficha.

Coloca 1 granjero sobre esta ficha.

Coloca 2 granjeros sobre esta ficha.

- Es posible colocar una ficha de plantación adyacente a otras plantaciones (o no), según desees.
- Es posible colocar una ficha de plantación adyacente a un canal de riego (o no), según desees. (Normalmente, es conveniente colocar tu ficha junto a un canal).
- Las fichas de plantación se pueden situar en **una casilla con una palmera**. En este caso, coloca la palmera sobre la ficha de plantación.

SECADO DE LAS PLANTACIONES

Los granjeros de una plantación se encargan de cultivar y cuidar las cosechas. Si no se riegan las plantaciones, no crecerá nada en ellas, y los granjeros acabarán dándose por vencidos y marchándose.

- Si al menos un lado de una plantación está tocando un canal, esta se **mantendrá regada correctamente** durante el resto de la partida.
- En cada ronda, cada plantación sin riego se secará y **perderá 1 granjero** (que se devolverá a la caja).
- Las plantaciones que pierdan a su último granjero se convertirán en **neutrales** (no tendrán dueño).
- Las plantaciones neutrales que se sequen de nuevo se convertirán en **desiertos**: dale la vuelta a la ficha para mostrar el lado del desierto.
- Los desiertos permanecen siempre como desiertos: regarlos más tarde no hará que se restablezcan las plantaciones.

Si esa plantación no recibe riego, el granjero del jugador rojo se marchará.

Una vez que se marche el granjero, la plantación se volverá neutral; dejará de pertenecer al jugador rojo. Si no vuelve a recibir riego, se convertirá en un desierto.

La plantación neutral no regada se convierte en un desierto: dale la vuelta a la ficha. Permanecerá como un desierto durante el resto de la partida.

AMPLIACIÓN DE LAS PLANTACIONES

- Un grupo conectado de plantaciones adyacentes (a través de los lados) con el mismo cultivo forma una plantación de mayor tamaño.
- Las distintas fichas de una plantación mayor puede tener granjeros de **distintos jugadores**.
- Los **canales de riego** situados entre las fichas en una plantación de mayor tamaño no separan las fichas ni dividen la plantación en partes más pequeñas.
- Las **palmeras** de las plantaciones de mayor tamaño no las dividen en partes más pequeñas.
- Las **fichas de desierto** no tienen cultivos, por lo que pueden dividir una plantación de gran tamaño en partes más pequeñas.

La ilustración de ejemplo muestra lo siguiente:
– Una plantación grande de sandías con 3 fichas,
– una plantación grande de bananas con 4 fichas,
– 2 plantaciones de uvas distintas (no conectadas) y una sola ficha,
– una plantación grande de pimientos con 2 fichas,
– una plantación de pimientos separada y una sola ficha,
– una ficha de desierto.
Si la ficha de desierto fuera todavía una ficha de pimiento, habría una plantación de pimientos mayor con 4 fichas.

ADJUDICACIÓN DE LOS PUNTOS

Al final de la partida, cada jugador suma puntos por sus plantaciones. Cuantas más fichas haya en una plantación y más granjeros haya en ella, más puntos se conseguirán:

los puntos de un jugador por una plantación =
número de fichas de la plantación x número de granjeros de ese jugador.

Las **palmeras** otorgan puntos adicionales: **si un jugador tiene un granjero en una ficha con una palmera, la palmera contará como 1 granjero adicional para ese jugador.**

Ganará quien consiga el mayor número de puntos.

Ejemplos de puntuaciones:

*La plantación de sandías otorga **6 puntos** al jugador **rojo** (3 fichas × 2 granjeros) y **3 puntos** al jugador **verde** (3 fichas × 1 granjero). La palmera no ofrece ningún punto adicional porque nadie tiene un granjero sobre su ficha.*

*La plantación de pimientos otorga **1 punto** al jugador **marrón** (1 ficha × 1 granjero).*

*Si el jugador **verde** también tuviera un granjero en la ficha de palmera, entonces el **verde** conseguiría **9 puntos** (3 fichas × 3 granjeros), puesto que la palmera también contaría como un granjero verde.*

*En la plantación de bananas, el jugador **rojo** tiene granjeros en la ficha de palmera y, por tanto, recibe **12 puntos** (4 fichas × 3 granjeros); el jugador **verde** también consigue **12 puntos** (4 fichas × 3 granjeros); el jugador **marrón** consigue **8 puntos** (4 fichas × 2 granjeros).*

*La plantación de uvas otorga **1 punto** al jugador **rojo** (1 ficha × 1 granjero).*

SECUENCIA DEL JUEGO

En función del número de jugadores, una partida tiene la duración siguiente:

- 3 o 4 jugadores: **11 rondas** (cada montón de fichas de plantación contiene 11 fichas),
- 5 jugadores: **9 rondas** (cada montón de fichas de plantación contiene 9 fichas).

Cada ronda consta de **7 fases**:

Fase 1: subasta
Fase 2: nuevo supervisor del canal
Fase 3. colocación de las plantaciones
Fase 4: construcción de un canal
Fase 5: construcción de un canal adicional
Fase 6: secado
Fase 7: ingresos

FASE 1: SUBASTA

Coge la ficha que hay en la parte superior de cada montón de fichas de plantación y ponlas bocarriba. (Colócalas sobre el pueblo en el tablero).

Ahora comienza la **subasta**. El jugador que haga la puja más alta, podrá elegir primero de entre las fichas de plantación disponibles.

- En el sentido de las aguja del reloj, comenzando por el jugador situado a la izquierda del supervisor del canal, cada jugador indica cuánto quiere pujar y coloca esa cantidad de dinero sobre la mesa. El jugador también puede saltarse la puja y no

colocar dinero.

- Una puja distinta de cero no puede igualar a ninguna puja anterior de un jugador: debe ser **menor** o **mayor**.
- ¡Cada jugador solo puede pujar **una vez**! Después de que cada jugador haya pujado o pasado, la subasta finalizará.

FASE 2: NUEVO SUPERVISOR DEL CANAL

Tras la subasta, el jugador que haya **pasado primero** se convertirá en el nuevo supervisor del canal. Si no ha pasado nadie, el jugador que haya **apostado la cantidad más pequeña** se convertirá en el nuevo supervisor del canal. Este jugador recibirá la ficha de supervisor del canal, que se deberá situar sobre la mesa delante de ese jugador.

FASE 3: COLOCACIÓN DE LAS PLANTACIONES

Ahora, los jugadores cogen las fichas de plantación y colocan a sus granjeros sobre ellas. Los jugadores hacen esto en el orden de sus pujas en la subasta, desde la de mayor tamaño hasta la de menor tamaño. Cada jugador (comenzando por la persona que más ha pujado) debe seguir los pasos siguientes:

- Pagar a la banca la cantidad que pujó.
- Elegir **1 ficha de plantación** de entre las fichas disponibles.
- Colocar la ficha seleccionada en cualquier casilla vacía. (Si la casilla tiene una palmera, colócala sobre la ficha).
- Colocar a sus **granjeros** sobre la ficha de plantación (1 por cada icono de granjero que aparezca en la ficha).

Una vez que un jugador haya terminado de realizar esos pasos, el próximo jugador (quien haya hecho la siguiente mayor puja) llevará a cabo los mismos pasos.

- El jugador que haya pasado irá detrás de todos los jugadores que hayan pujado y pagado dinero.
  Si han sido varios los jugadores que han pasado, el orden será el siguiente:
  – Quienquiera que haya pasado en último lugar comenzará primero de entre los jugadores que han pasado.
  – Quienquiera que haya pasado en penúltimo lugar irá el segundo, y así sucesivamente.
- Cada jugador que haya pasado colocará **1 granjero menos** que los que aparecen dibujados en su ficha de plantación.
  – Si la ficha tiene 2 iconos de granjero, un jugador que pase colocará solo 1 granjero.
  – Si la ficha tiene 1 icono de granjero, un jugador que pase no colocará ningún granjero (de modo que la ficha sea neutral).
- En una partida con **3 jugadores**, una de las 4 fichas de plantación permanecerá después de que cada jugador haya colocado una. A continuación, el jugador que haya realizado la mayor puja colocará la última ficha:
  – debe tocar el lateral de al menos una ficha distinta a un desierto (de ser posible, sino, debe tocar una ficha de desierto),

– debe ser **neutral** (no se debe colocar ningún granjero sobre ella).

FASE 4: CONSTRUCCIÓN DE UN CANAL

Tras colocar las plantaciones, los jugadores quieren asegurarse de que sus plantaciones reciban agua. El **supervisor del canal** decide dónde se construirá un nuevo canal. Pero los demás jugadores pueden influir en la decisión del supervisor del canal, intentando persuadir al supervisor para que dirija el agua hacia sus plantaciones.

- En el sentido de las agujas del reloj, comenzando por el jugador situado a la izquierda del supervisor del canal, cada jugador puede proponer dónde debería construirse el nuevo canal.
  - Un jugador coloca su propuesta de canal (**en su propio color**) sobre la ubicación que propone.
  - Para animar al supervisor del canal a que seleccione la ubicación que ha propuesto, el jugador puede colocar algunos **escudos** sobre la mesa a modo de soborno.
  - Es posible que **varios jugadores** propongan **la misma ubicación**, en cuyo caso los sobornos que haya en esa ubicación se **combinarán**.
  - Los jugadores no tienen la obligación de proponer una ubicación ni de ofrecer un soborno.
- El supervisor del canal debe decidir entre estas dos opciones:
  - Aceptar una de las ubicaciones propuestas (no tiene por qué ser la ubicación con el mayor soborno total). El supervisor del canal acepta todos los sobornos ofrecidos por los jugadores que han propuesto esa ubicación y, a continuación, coloca un **canal azul** (de la reserva que hay junto al tablero) en esa ubicación. Todos los canales propuestos se devuelven a sus propietarios.
    o
  - **Rechazar** todas las ubicaciones propuestas. El supervisor del canal no acepta dinero de sobornos, sino que elige libremente alguna otra ubicación donde situar un canal azul (de la reserva que hay junto al tablero). El supervisor del canal debe **pagar a la banca 1 más que el soborno mayor total por una ubicación**.

Caso especial: si **ningún jugador** propone una ubicación, el supervisor del canal puede construir un nuevo canal en cualquier lugar pagando **1 escudo** a la banca. Si el supervisor del canal elige no pagar o no puede, deberá devolver 1 canal azul a la caja en lugar de colocarlo.

FASE 5: CONSTRUCCIÓN DE UN CANAL ADICIONAL

Ahora, **un jugador** puede construir un canal **adicional** usando su propio canal azul.

- En el sentido de las agujas del reloj, comenzando por el jugador situado a la izquierda del supervisor del canal, cada jugador indica si quiere construir un canal adicional:
  - Si no quiere hacerlo, la decisión simplemente pasa al siguiente jugador en el sentido de las agujas del reloj (llegando finalmente hasta el supervisor del canal, si ningún jugador anterior desea hacerlo).

– En el caso de que un jugador quiera construir un canal adicional, debe colocar su propio canal azul donde quiera.

Recuerda que todos los canales colocados (en las fases 4 y 5) deben seguir las reglas de los canales de la página 4:
– deben tocar la red de canales existente,
– deben situarse sobre las líneas gruesas y conectar dos intersecciones.
Cuando se coloca un canal adicional, nadie paga ni recibe escudos.

- Se puede construir **solo 1 canal adicional** por ronda. Por tanto, cuando un jugador construya un canal adicional, ningún otro jugador podrá hacerlo durante esa ronda.
- Cuando se haya construido un canal adicional, terminará la fase 5.

Cada jugador comienza con 1 canal azul, por lo que durante todo el juego cada jugador puede construir solamente 1 canal adicional. Eso significa que cuándo y dónde usar esta opción es una decisión importante.

FASE 6: SECADO

Ahora, los jugadores determinan qué fichas de plantación no van a estar irrigadas.

- Cada ficha de plantación que no toque un canal con alguno de sus lados estará **no irrigada**.
- **Retira 1 granjero** de cada una de las fichas de plantación no irrigadas. (Devuelve estos granjeros a la caja).
  – Si al principio de la fase 6 una ficha de plantación no irrigada tiene 2 de los granjeros de un jugador, después de quitar 1 granjero, la ficha aún tendrá 1 granjero de ese jugador.
  – Si al principio de la fase 6 una ficha de plantación no irrigada tiene solo 1 de los granjeros de un jugador, después de quitar a ese granjero, la ficha se convertirá en neutral. Una ficha de plantación neutral no volverá a contener granjeros de ningún jugador.
  – Si al principio de la fase 6 una plantación no irrigada no tiene ningún granjero (es decir, es neutral), ¡la ficha se convertirá en un **desierto**! Dale la vuelta (de modo que el lado del desierto quede bocarriba). No volverá a crecer nada allí.

En la última ronda, **todas** las fichas de plantaciones no irrigadas se convertirán en desierto, ¡incluso aunque tengan granjeros! Retira a todos esos granjeros y convierte esas fichas en desiertos.

FASE 7: INGRESOS

Ahora, cada jugador recibe **3 escudos** de la banca.

En la última ronda, sáltate la fase 7.

ÚLTIMA RONDA

Durante la **última ronda**:

- En la **fase 6**, **todas** las fichas de plantaciones no irrigadas se convierten en desiertos, aunque haya granjeros sobre ellas.
- Sáltate la **fase 7**: los jugadores no reciben ingresos.

FIN DE LA PARTIDA

La partida termina después de la última ronda, es decir, cuando los montones de fichas de plantación y los canales azules que hay cerca del tablero se acaban.

- 3 o 4 jugadores: después de la **ronda número 11**.
- 5 jugadores: después de la **ronda número 9**.

Los jugadores consiguen puntos de la manera siguiente:

- **1 punto por cada escudo** que tenga al final de la partida. Marca el número de escudos de cada jugador en la pista de puntuación.
- Por cada plantación donde un jugador tenga granjeros, el jugador multiplicará el tamaño de la plantación por el número de granjeros (ver página 6). Marca el número de puntos de plantación de cada jugador en la pista de puntuación.

Ganará quien tenga el mayor número de puntos. En caso de empate con puntuaciones altas, los jugadores compartirán la victoria.

REGISTRO DE PUNTUACIONES

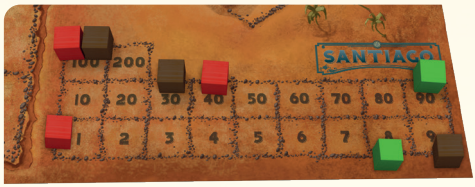
El tablero cuenta con una pista de puntuaciones que ayudará a llevar un control de los puntos de cada jugador (con 3 pistas distintas para las unidades, las decenas y las centenas). Cada jugador puede utilizar varios de sus cubos de granjero no usados como marcadores de puntuación.

Ejemplo 1

*Al final de la partida, el jugador **rojo** tiene **8 escudos**, por lo que coloca un cubo rojo en el «**8**» de la pista de puntuación. A continuación, consigue **9 puntos** de una plantación, aumentando hasta **17 sus puntos**, así que coloca un cubo rojo en el «**10**» y otro cubo rojo en el «**7**». Se continúan añadiendo los puntos de las plantaciones adicionales de esta manera.*

Ejemplo 2

*Estos son los resultados de 3 jugadores: el jugador **rojo** tiene 141 puntos, el **marrón** tiene 139 y el **verde** tiene 98.* Recomendamos marcar la puntuación de una plantación tras otra:



Marca los puntos de un jugador con los granjeros en una plantación y, a continuación, retira los granjeros de ese jugador de esa plantación. A continuación, marca los puntos de otro jugador con los granjeros en esa plantación y luego retira los granjeros de ese jugador de esa plantación, y así sucesivamente. Así se mantienen las cosas ordenadas.

RESUMEN DE LAS REGLAS

PREPARACIÓN

- El peón de **manantial** debe colocarse en una intersección de líneas gruesas en el tablero.
- Coloca las **3 palmeras** sobre el tablero, en 3 casillas cualesquiera no adyacentes.
- Mezcla las **fichas de plantación** en varios montones:
  - **3 o 4 jugadores: 4 montones, cada uno de ellos con 11 fichas.**
  - **5 jugadores: 5 montones, cada uno de ellos con 9 fichas.**
- Cada jugador coge **1 canal azul**.
- Coloca los **canales azules** cerca del tablero:
  - **3 o 4 jugadores: 11 canales.**
  - **5 jugadores: 9 canales.**
- Cada jugador coge **una propuesta de canal** de su color.
- Cada jugador coge **22 granjeros** de su color.
- Cada jugador coge **10 escudos azules**. (Los escudos restantes forman la banca).
- El jugador que haya trabajado más recientemente en una granja, se quedará con la **ficha de supervisor del canal**.

SECUENCIA DEL JUEGO

Fase 1: subasta

- Revela 1 ficha de plantación de cada pila.
- Subasta: en el sentido de las agujas del reloj, comenzando por el jugador situado a la izquierda del supervisor del canal, cada jugador coloca su puja (distinta de todas las pujas anteriores) sobre la mesa. Cada jugador puede pujar **solo una vez**.
- Un jugador puede pasar (sin pujar ni colocar dinero).

Fase 2: nuevo supervisor del canal

- Quienquiera que pase primero se convierte en el nuevo supervisor del canal. Si no ha pasado nadie, el jugador que menos haya pujado se convierte en el nuevo supervisor del canal.

Fase 3: colocación de las plantaciones

- En el orden de las pujas (**de mayor a menor**), los jugadores hacen lo siguiente:
  - Pagar a la banca la cantidad que pujaron.
  - Coger **1 ficha de plantación**, colocarla en una casilla vacía y situar a sus **granjeros** sobre ella.
- El jugador que haya **pasado** irá detrás de todos los jugadores que hayan pujado dinero. Si han sido varios los jugadores que han pasado, el jugador que haya pasado el último irá primero después de los que han pujado y, a continuación, el jugador que haya pasado el penúltimo, y así sucesivamente. Cada jugador que haya pasado colocará **1 granjero menos** en su ficha de plantación.
- **Partida con 3 jugadores:** 1 de las 4 fichas de plantación permanece sin colocar. Ahora, el jugador **que más haya pujado** la coloca adyacente a cualquier ficha de plantación distinta de un desierto (sin granjeros: es **neutral**).

Fase 4: construcción de un canal

- En el sentido de las agujas del reloj, comenzando por el jugador situado a la izquierda del supervisor del canal, cada jugador hace una propuesta:
  - Colocar el **canal propuesto (de su color)** sobre la ubicación donde quiere construir el nuevo canal.
  - Puede colocar **escudos** sobre la mesa a modo de soborno para el supervisor del canal.
  - Es posible que **varios jugadores** propongan **la misma ubicación**, en cuyo caso los sobornos que haya en esa ubicación se **combinarán**.
  - Tanto proponer una ubicación como ofrecer escudos son opcionales.
- El supervisor del canal debe:
  - Aceptar una propuesta (no necesariamente la del soborno de mayor cuantía): tomar el dinero del soborno propuesto para esa ubicación y colocar un canal azul sobre esa ubicación.
    o
  - Rechazar todas las propuestas y elegir una ubicación distinta para un nuevo canal azul, pagando a la banca 1 más que el soborno mayor total por una ubicación.

Fase 5: construcción de un canal adicional

- En el sentido de las agujas del reloj, comenzando por el jugador situado a la izquierda del supervisor del canal, cada jugador decide si quiere colocar o no su propio **canal azul** adicional:
  - Si un jugador no construye un canal adicional, la opción simplemente pasa al jugador situado a su izquierda.
  - Si un jugador decide utilizar esa opción, coloca su propio canal azul sobre la ubicación que desea.
- **Solo 1 jugador** puede construir un canal adicional por ronda.

Fase 6: secado

- Retira **1 granjero** de cada una de las fichas de plantación no irrigadas. Si una ficha no irrigada no tiene granjeros, dale la vuelta para mostrar el lado del desierto.
- En la, **última ronda**, **¡todas** las fichas de plantación no irrigadas se convierten en desiertos!

Fase 7: ingresos

- Cada jugador recibe **3 escudos** de la banca.
- **En la última ronda**, sáltate esta fase.

FIN DE LA PARTIDA

- Los jugadores marcan el número de escudos que tienen en la pista de puntuación.
- Para cada plantación, los jugadores que tienen granjeros allí marcan sus puntos adicionales en la pista de puntuación.

VARIANTE CON 2 JUGADORES

En esta sección se explican las modificaciones de las reglas para jugar con **2 jugadores**. Todas las demás reglas permanecen iguales.

PREPARACIÓN

Prepara el juego de la manera habitual, con las siguientes excepciones:

B Coloca la ficha de manantial de la manera habitual. A continuación, el jugador de mayor edad coloca **un canal azul** tocando el manantial.

D Para cada tipo de plantación, retira 3 fichas (2 fichas con 2 iconos de granjero y 1 ficha con 1 icono de granjero) y devuélvelas a la caja. Mezcla las 30 fichas restantes bocabajo y luego colócalas en un montón:

- 2 jugadores: 3 montones, cada uno de ellos con 10 fichas.

F Coloca 10 canales azules cerca del tablero.

- 2 jugadores: 10 canales azules.

H Además de **22 granjeros** en su propio color, cada jugador coge **22 granjeros** de un color no utilizado; estos se usarán durante las subastas.

I Cada jugador coge **5 escudos**.

SECUENCIA DEL JUEGO

La partida de 2 jugadores dura 10 rondas. (Cada montón de fichas de plantación contiene 10 fichas).

Cada ronda tiene **7 fases**, como en el juego estándar:

FASE 1: SUBASTA

Como siempre, revela 1 ficha de plantación de cada pila.

Los jugadores pujan **simultáneamente** en lugar de secuencialmente para ver quién elige primero una ficha.

- De su reserva de cubos de granjero en un color distinto al de los jugadores, cada jugador coloca **simultáneamente** en su mano tantos cubos como número de escudos desea pujar. La puja de cada jugador es **secreta**, por lo que los jugadores pueden ocultar su reserva con una mano mientras cogen el número de cubos deseados con la otra mano.
- A continuación, los jugadores abren sus manos simultáneamente para mostrar sus pujas.
- Un jugador no puede pujar más escudos de los que tiene.
- En caso de que haya **pujas iguales**, el supervisor del canal se considerará el jugador que más haya pujado.
- Un jugador puede pasar, mostrando cero cubos en su mano.
- Ambos jugadores pagan las pujas mostradas a la banca.

FASE 2: NUEVO SUPERVISOR DEL CANAL

El jugador que menos haya pujado se convierte en el nuevo supervisor del canal. (El supervisor del canal actual es el jugador que más haya pujado en el caso de las pujas iguales, o de que ambos jugadores pasen).

Ese jugador se queda con la ficha de supervisor del canal. Además de elegir dónde construir un canal, el supervisor del canal también gana los empates en las subastas.

FASE 3: COLOCACIÓN DE LAS PLANTACIONES

La fase 3 sigue las reglas estándar de coger y colocar fichas de plantación, comenzando por el jugador que más haya pujado. Cada jugador debe:

- Elegir 1 ficha de plantación de entre las fichas disponibles.
- Colocar la ficha seleccionada en cualquier casilla vacía. (Si la casilla tiene una palmera, colócala sobre la ficha).
- Colocar a sus **granjeros** sobre la ficha de plantación (1 por cada icono de granjero que aparezca en la ficha).

Si un jugador **pasa**, coloca **1 granjero menos**, como en las reglas del juego estándar.

De manera similar a una partida de 3 jugadores, habrá 1 ficha restante que el jugador con la mayor puja deberá colocar de la siguiente manera:

- debe tocar el lateral de al menos una ficha distinta a un desierto (de ser posible, sino, debe tocar una ficha de desierto),
- debe ser neutral (no se debe colocar ningún granjero sobre ella).

FASE 4: CONSTRUCCIÓN DE UN CANAL

Al igual que ocurre en las reglas estándar, el **supervisor del canal elige dónde construir un canal**, y el otro jugador puede proponer una ubicación y un soborno.

FASE 5: CONSTRUCCIÓN DE UN CANAL ADICIONAL

Al igual que ocurre en las reglas estándar, el jugador distinto al supervisor tiene la primera opción de construir un canal adicional.

FASE 6: SECADO Y FASE 7: INGRESOS

Las fases 6 y 7 transcurren de la manera habitual.

Diseñadores del juego: Claudia Hely, Roman Pelek
Ilustraciones: Tomek Larek
Jefe de proyecto: Jarosław Basałyga, Adam Bukowski
Variante con 2 jugadores: Adam Bukowski, Patryk Gęsiak, Paulina Kortas, Michał Szewczyk
Desarrollo técnico: Grzegorz Traczykowski
Diseño gráfico y DTP: Cezary Szulc, Jan Tomaszewicz, Tatsiana Korbut

TREFL SA, Kontenerowa 25
81-155 Gdynia, Polonia
www.trefl.com