

Alan R. Moon's and Bruno Faidutti's

INCAN GOLD

(c) Sunriver Games LLC 2006

IDEA DEL JUEGO

Los jugadores de *Incan Gold* son aventureros que han decidido explorar un templo inca que según los rumores está lleno de tesoros: turquesa, obsidiana y, si eres afortunado, piezas de oro. Por supuesto, también se cuenta que el templo está lleno de peligros, así que escapar con el botín no va a ser fácil. El jugador que sepa decidir cuando ha ganado lo suficiente y sea capaz de salir a salvo será el ganador final.

COMPONENTES

- 5 Cartas de Templo para crear el tablero de juego.
- 16 cartas de jugador (8 cartas de Antorcha y 8 cartas de Campamento)
- 8 cartas de Tienda de Campaña, marcadas para ser dobladas fácilmente por la mitad.
- 30 cartas de Búsqueda, 15 cartas de Tesoro y 15 cartas de Peligros (3 de cada uno de los 5 tipos de peligros)
- 5 cartas de Artefacto
- 110 Tesoros:
60 turquesas (valor de 1),
30 Obsidianas (valor de 5) y 20 de oro (valor de 10)

PREPARATIVOS

Cada jugador toma un conjunto de 2 cartas de Jugador (una carta de Antorcha y una carta de Campamento) y una Tienda de Campaña. La Tienda de Campaña se dobla y se coloca frente al jugador (ver página 4).

El Templo (5 cartas) se crea en el centro de la mesa, tal y como se muestra. Las 5 cartas de Artefacto se barajan y se colocan boca abajo, una debajo de cada carta del Templo. Los tesoros se colocan cerca del Templo.

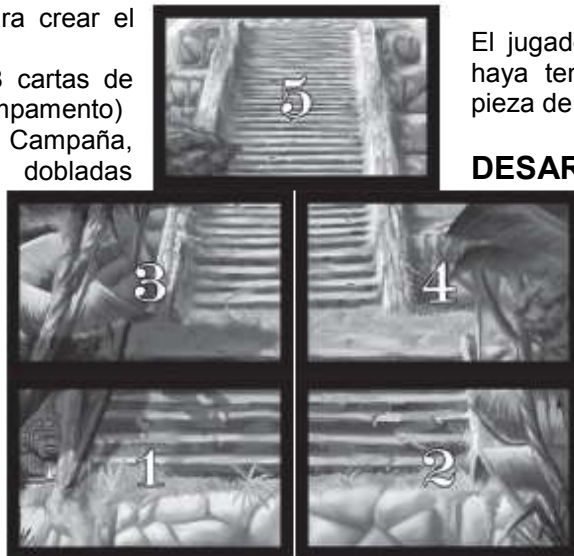
El jugador inicial es la última persona que haya tenido en sus manos una auténtica pieza de oro.

DESARROLLO DEL JUEGO

El juego se desarrolla en 5 rondas. El jugador que consigue las mayores riquezas (con el valor de los tesoros), después de la quinta ronda, gana.

UNA RONDA DE JUEGO

Como jugador inicial, tú marcas el inicio de la ronda, descubriendo la correspondiente carta del Templo, empezando por la carta marcada con un 1.



Debes mostrar la carta del Artefacto que se dice que se encuentra en esta parte del Templo a todos los jugadores y la mezclas con las cartas de Búsqueda para crear el mazo de Búsqueda de esta ronda. ¡Si un Artefacto no es descubierto en su correspondiente ronda, puede ser que sea descubierto más adelante en el juego!

Una ronda de juego consiste en un número variable de turnos. Cada turno se juega como sigue:

1) Elección de los Jugadores. Los jugadores que todavía se encuentran en el Templo deciden si van a abandonar o no.

- Cada jugador, de forma secreta, elige su carta de Antorcha si se va a adentrar más en el Templo o su carta de Campamento si va a dejar el Templo para volver a acampar.
- El jugador inicial dice "YA" y todos muestran la carta elegida a la vez y la colocan en la mesa cara arriba.

Nota: Cuando se muestra la primera carta de Búsqueda, no tiene sentido abandonar, así que puedes saltarte este paso y asumir que todos los jugadores entran al Templo.

2) Jugadores que Continúan Dentro del Templo. El jugador inicial muestra la primera carta de Búsqueda del mazo y la coloca junto a la última carta robada, creando un camino de cartas (en su primer turno, coloca la carta junto al Templo). Puede ser de ayuda situar las cartas de Peligro en el lado derecho de las cartas del Tesoro para hacerlas más fácilmente identificables.

- Si la carta revela un Tesoro (carta numerada y con el borde azul), los jugadores han descubierto un tesoro. El valor del tesoro de la carta se divide entre los jugadores, utilizando el redondeo a la baja. Por ejemplo,

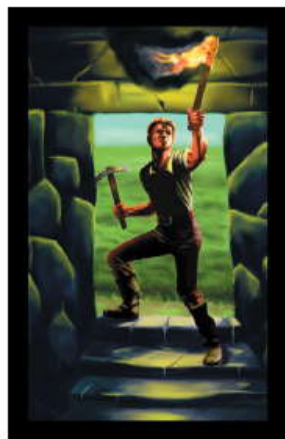
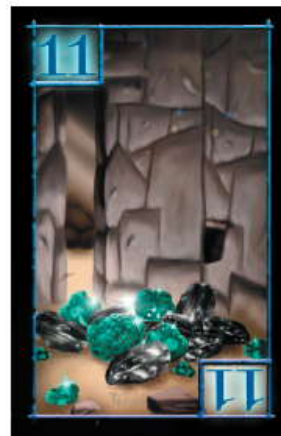
si todavía hay cuatro jugadores en el Templo y el valor del tesoro es de 11, cada jugador recibe 2 tesoros (2 piedras de turquesa). Estos tesoros son colocados al lado de las Tiendas de Campaña de los jugadores, no dentro.

- Artefactos. Si la carta descubierta es una Artefacto (borde dorado), el Artefacto se queda en el camino. Esto sumará puntos extras al final de juego, ¡pero sólo para la persona la suficientemente lista como para escapar a salvo al campamento!

- Si la carta muestra un borde rojo de Peligro, pueden ocurrir estas dos situaciones:

1. Si no ha sido descubierto otro Peligro del mismo tipo, no ocurre nada. ¡Los jugadores han podido vislumbrar el peligro y la fatalidad! Nota: Si esta es la primera carta de Búsqueda que se muestra, dado que no hay razón alguna para abandonar, se puede descubrir la siguiente carta del mazo de Búsqueda.

2. Si es el segundo tipo de Peligro de ese tipo, los jugadores salen atemorizados del Templo y la ronda finaliza. Todos los jugadores que permanezcan en el Templo devuelven los tesoros que han obtenido en esta ronda (los Tesoros que están colocados junto a sus Tiendas de Cam-



Carta de Antorcha



pañá). Esta segunda carta de Peligro es retirada del juego.

Si la ronda no ha finalizado, los jugadores que permanecen en el Templo cogen ahora sus 2 cartas de Jugador de nuevo en su mano y vuelven a 1) *Elección de los Jugadores* en la página 2. El jugador inicial continúa siendo el mismo hasta que todos los jugadores abandonan o escapan del Tiempo.

3) Jugadores que Abandonan. Si uno o más jugadores deciden abandonar el Templo:

- Se reparten a partes los iguales todos los tesoros que hayan sido dejados en las cartas de Búsqueda del camino creado en esta ronda. Si el número de tesoros no puede ser dividido en partes iguales, los tesoros que sobran se dejan en cualquier carta de Búsqueda (no importa en qué carta).

- Vuelven a acampar y colocan todos los tesoros obtenidos durante esta ronda dentro de su Tienda de Campaña. Esos tesoros están a salvo, y no pueden perderlos.

- Artefactos. Si uno o más jugadores abandonan el Templo a la vez, ese jugador puede recoger todos los Artefactos que se encuentran en el camino. Los Artefactos se dejan junto a la Tienda de Campaña del jugador donde estarán a salvo. Los tres primeros Artefactos que salgan del Templo tienen un valor de 5 puntos cada uno. Para recordarlo, coloca una piedra de obsidiana sobre esas cartas de Artefacto. Cualquier Artefacto que salga más delante del Templo tendrá un valor de 10 puntos y deberán ser identificados con una piedra de oro.

- Los jugadores que han abandonado el tiempo dejan su carta



de Campamento boca arriba y no vuelven a participar en el juego durante el resto de la ronda.

Nota: Todos los jugadores pueden mirar las Tiendas de Campaña de sus rivales, pero no está permitido tocarlas o contar lo que hay dentro.

4) Fin de una Ronda.

Una ronda puede finalizar de dos formas:

Cuando todos los jugadores han abandonado el templo, o cuando la segunda carta de Peligro de un mismo tipo se descubre, ahuyentando a todos los jugadores.

Si la ronda finaliza a causa de la aparición de la segunda carta de Peligro, esta segunda carta de Peligro se retira del juego y se coloca debajo del Templo representando esta ronda antes de que se baraje el mazo para la siguiente ronda.

Si hubiera algún Artefacto en el camino al finalizar la ronda, estos tesoros se pierden para siempre y se retiran del juego. ¡Mala suerte para la expedición!

Cuando termina una ronda, el jugador inicial pasa todas las cartas de Búsqueda a la persona que queda a su izquierda, y ese jugador se convierte en el nuevo jugador inicial. La nueva ronda se inicia usando las mismas reglas descritas anteriormente.



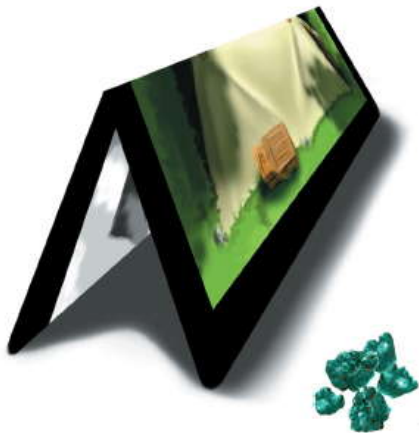
Carta de Campamento

FIN DEL JUEGO

El juego se desarrolla en cinco rondas. Después de la ronda final, las Tiendas de Campaña se abren y los jugadores cuentan sus tesoros.

Los tesoros se valoran como sigue:

- Turquesa – 1
- Obsidiana – 5
- Oro – 10
- Artefactos – 5 y 10



El jugador con más riqueza (en el valor de sus tesoros) gana. Si algunos empatan, el jugador con mayor cantidad de Artefactos gana. Si aún continúa el empate, ¡a jugar de nuevo!

NOTAS

Los Artefactos son elementos nuevos de esta edición del juego. Para jugar con las reglas originales de *Diamant*, simplemente separa los Artefactos del juego. El resto continúa igual.

Traducción: Carlos Moreno.

CRÉDITOS

Incan Gold es un juego de Alan R. Moon y Bruno Faidutti.

Gráficos y diseño: Matthias Catrein, Rita Humphrey, KC Humphrey.

Desarrollo para Sunriver Games: KC Humphrey.

Sunriver Games y Funagain Games agradecen a nuestros probadores del juego: Jim y Jill Ginn y su familia, Doug y Mimi Walker, Carey y Linda Grayson, Jeff DeBoer el equipo de Funagain, la familia Brooks, la familia Humphrey, Jordon Orser y a los entregados miembros de RipCity Gamers.

Bruno Faidutti agradece a sus primeros probadores del juego, demasiado numerosos como para que todos puedan ser nombrados aquí. Una agradecimiento especial a todos los habituales de las sesiones de juego de Marc Laumonnier (Tchao, The troll, Kefta le Belge, Rémy y otros), y a todos los asistentes a la 16 Ludopathic Gathering y a los piratas MLM.

Alan R. Moon agradece a sus primeros probadores del juego, como Phil Alberg, Dave y Jenn Bernazzani, Pitt Crandlemire, Terry Egan, Matt Horn, Craig Massey, Janet Moon, Bernhard Petschina, Mike Schloth, Eric Schultz, Scott Simon, Adam Smiles, Tony Soltis, Richard Spoons y Rick Thornquist.

