

MOON RIVER™



Bruno Cathala
Yohan Servais
Régis Torres



Expande la tierra que acabas de heredar junto al famoso Moon River: campos de maíz, praderas, bosques... Explora la zona y localiza los mejores solares de tierra para aprovechar sus valiosos recursos y ayudar a tus rebaños a prosperar. ¡Pero el salvaje oeste es implacable! Ten cuidado con los forajidos, los ladrones y las sequías mientras expandes las tierras más fructíferas del país.

COMPONENTES DEL JUEGO

★ 4 tableros de reserva, cada uno con un lado de campamento y un lado de leyenda del oeste.



★ 8 meples de ranchero: 2 morados, 2 naranjas, 2 verdes y 2 blancos.



★ 96 solares para unir 48 fichas de dominó.



★ 20 fichas de compañero, cada una con un lado de vaquero y un lado de especialista.



★ 32 meples de vaca



★ 2 losetas extra de paisaje (para jugar a dos jugadores) con un paisaje diferente en cada cara.



★ 1 tablero de salón



★ 1 libreta de puntuación



OBJETIVO DEL JUEGO

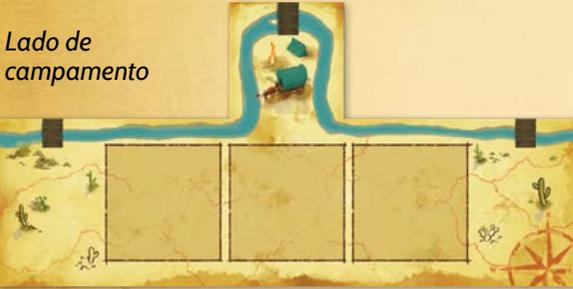
Combina tus solares para crear cada una de tus fichas de dominó. Optimiza su disposición para crear tu propio rancho. Expande tus rebaños y usa tu terreno lo mejor posible para ganar la mayor cantidad de puntos posible.



GLOSARIO

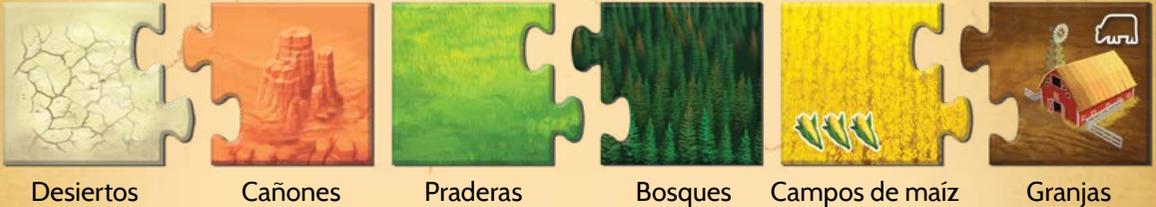
Tableros de reserva

Quienes juegan tienen un tablero propio que determina la anchura máxima de su rancho. Este tablero de reserva tiene un **lado de campamento** (usado en la **Variante Moon River - juego base**) y un **lado leyenda del oeste** (usado en la **Variante Leyendas del oeste - juego avanzado**). Cada lado tiene una capacidad específica para solares.



Un solar

Cada pieza de puzle se llama "solar".
Cada solar tiene un lado de paisaje y un lado numerado.
Hay 6 tipos de solares diferentes:



Una ficha de dominó

Una ficha de dominó es una combinación de 2 solares con sus lados de paisaje hacia arriba. La orientación de las ilustraciones de los solares no es relevante.



Un rancho

Durante la partida, acumularás solares y crearás fichas de dominó para construir tu propio rancho. Un rancho puede tener como máximo 12 fichas de dominó (24 solares). Un rancho consiste en 5 filas de solares, limitado por la anchura del tablero de jugador (ver imagen).

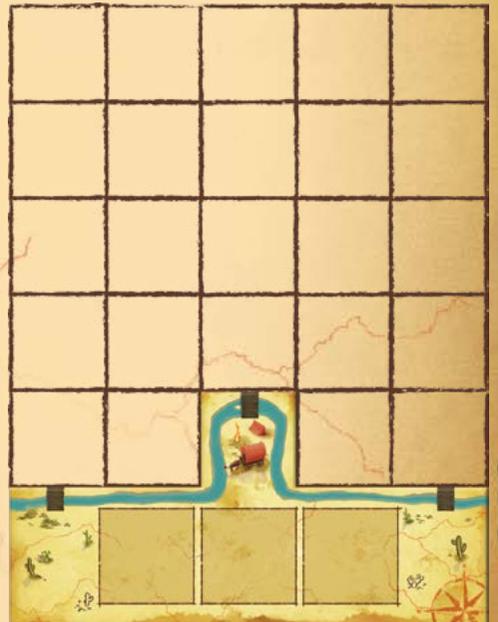
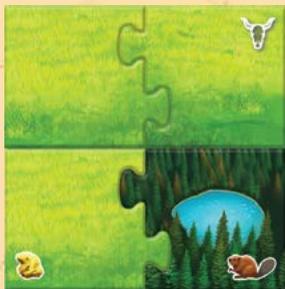
Un territorio

Un territorio es un grupo de solares del mismo tipo, conectados al menos, por un lado.

Ejemplo de un territorio compuesto de 3 solares de pradera y de un territorio compuesto de 1 territorio de bosque.

Puedes construir tu rancho con tantos tipos de territorios diferentes como quieras.

También puedes tener muchos territorios diferentes del mismo tipo.



Recursos

Muchos solares tienen recursos. Hay 3 tipos diferentes de recursos:



Las pepitas de oro se encuentran en los desiertos, las praderas y los cañones.



Los castores se encuentran en los bosques.



Las mazorcas se encuentran en los campos de maíz.

Cada uno de estos recursos vale 1 punto de victoria al final de la partida.

¡Ahora ya está todo listo para montar la partida!

Moon River ofrece dos variantes de juego. Recomendamos jugarlas en este orden para disfrutarlas más:

★ **Variante Moon River - juego base**

★ **Variante Leyendas del oeste - juego avanzado**

Estas reglas son para 3 o 4 personas. Las reglas para 2 personas se encuentran al final del reglamento.

Variante Moon River - juego base

PREPARACIÓN

A. Cada jugador elige un color y coge los objetos correspondientes de la caja del juego:

- ★ Un tablero de reserva, colocado con la cara de campamento hacia arriba
- ★ Un meeple de ranchero

B. Toma todos los meples de vaca y colócalos en una pila de suministro general cerca de la zona de juego.

C. Coloca la libreta de puntuación a un lado: solo se usará al final de la partida.

D. Coloca el tablero de salón cerca de la caja. Mezcla las fichas de compañero con su parte de vaquero boca arriba y colócalas en dos montones en la entrada del tablero de salón. Dale la vuelta a 5 fichas de 1 de los 2 montones a su lado de especialista y colócalos en los 5 espacios designados.



E. Baraja los 96 solares con su lado numerado boca arriba y colócalos al azar en la caja del juego para crear una pila de robo. Luego coloca la caja como se ve en la imagen.

F. Roba 4 solares al azar y colócalos en una columna junto a la caja, con su parte numerada boca arriba. Colócalos en orden ascendente, poniendo siempre el número más bajo cerca de la caja. Si varios solares tienen el mismo número, colócalos en el orden en que los has robado. Por último, dales la vuelta a todos los solares a su lado de paisaje.

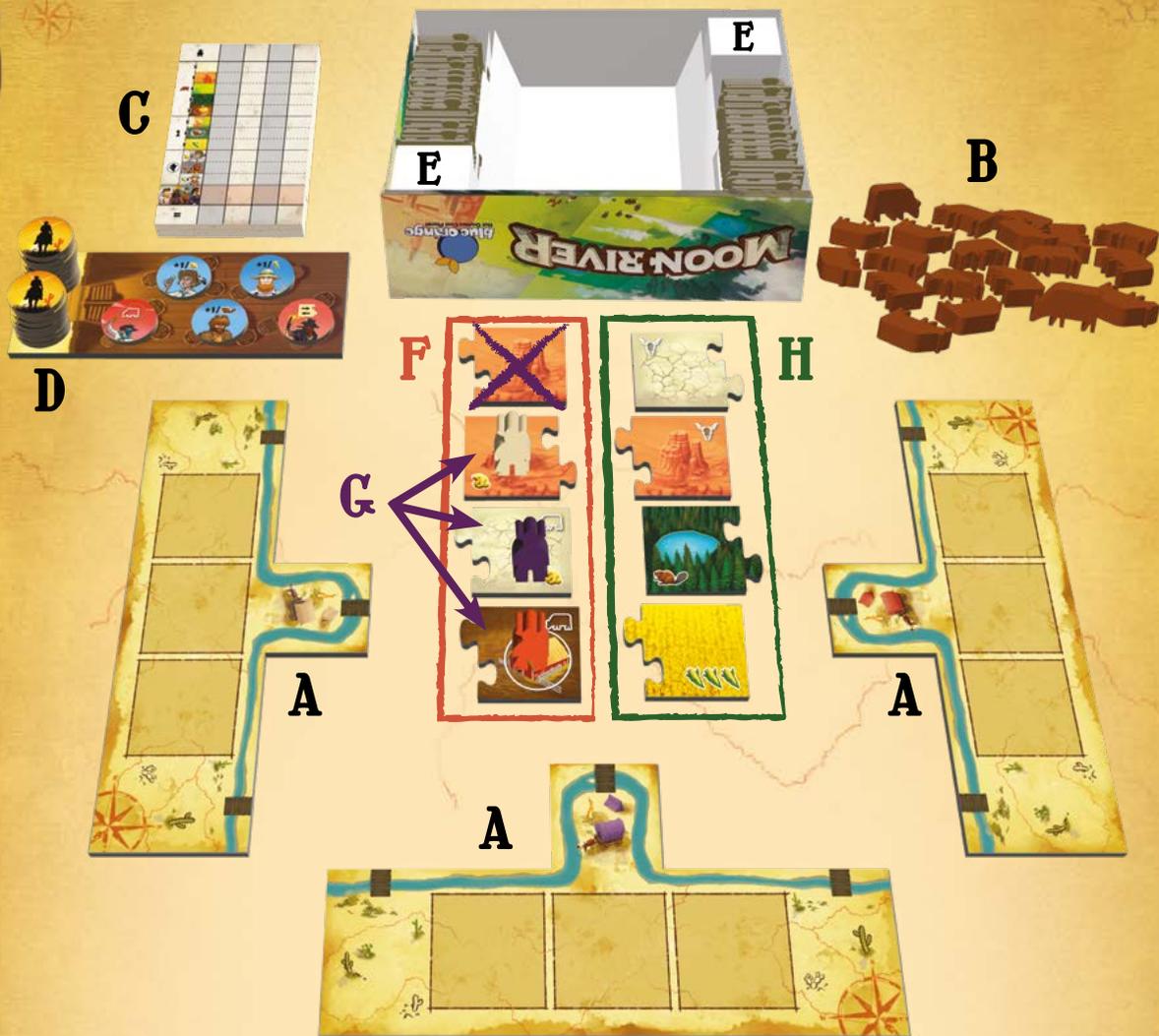


G. Uno de los jugadores toma todos los meples de ranchero en juego, los mezcla en su mano y después los suelta al azar uno a uno. Cuando tu ranchero salga, colócalo en un solar disponible a tu elección en la columna que acabas de crear en (F). Un solar se considera "disponible" si no hay meples de Ranchero en él.

★ Si juegan 3 personas, el solar sin utilizar se quita de la partida.

★ Si juegan 4 personas, el último jugador no tiene elección y debe colocar a su ranchero en el último solar disponible. Los solares más alejados de la caja son, normalmente, los más interesantes. Sin embargo, elegirlos significa que serás de quienes elijan al último en los siguientes turnos.

H. Una vez que los rancheros se han colocado, roba 4 nuevos solares y crea una nueva columna junto a la primera como en el paso F.



Ejemplo de preparación de partida de 3 jugadores

¡Ahora puedes empezar a jugar!

RESUMEN DEL TURNO

El orden de turno está determinado por la posición de los rancheros en la primera columna de solares. Comienza el juego quién tenga el ranchero en el solar más cercano a la caja, seguido del siguiente más cercano a la caja y así, hasta terminar con el jugador cuyo ranchero esté colocado en solar más alejado de la caja.

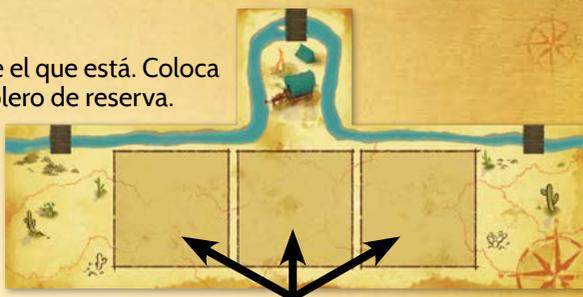
En tu turno, debes llevar a cabo las siguientes acciones en orden antes de pasar al siguiente jugador:

1. **Coge tu solar (obligatorio)**
2. **Expande tu rancho (opcional)**
3. **Elige un nuevo solar (obligatorio)**

1. Coge tu solar (obligatorio)

Coge tu meeple de ranchero, así como el solar sobre el que está. Coloca el solar en un espacio vacío de almacenaje en tu tablero de reserva.

→ Si no hay espacios disponibles en tu tablero de reserva, DEBES hacer tu acción 2. **Expandir tu rancho**, eligiendo 2 solares entre los que hay en tu tablero de reserva y el que acabas de elegir.



Reserva

2. Expande tu rancho (opcional)

Si los espacios de almacenamiento de tu tablero de reserva tienen al menos 2 solares, puedes elegir entre expandir o no tu rancho. Para expandir tu rancho, combina 2 de tus solares para formar una ficha de dominó, después añade esta ficha de dominó a tu rancho siguiendo las reglas de conexión.

Reglas de conexión

★ Debes colocar las fichas de dominó sobre tu tablero de reserva, contenidas en una cuadrícula de 5x5 de localizaciones de solares y sin sobrepasar esta cuadrícula.



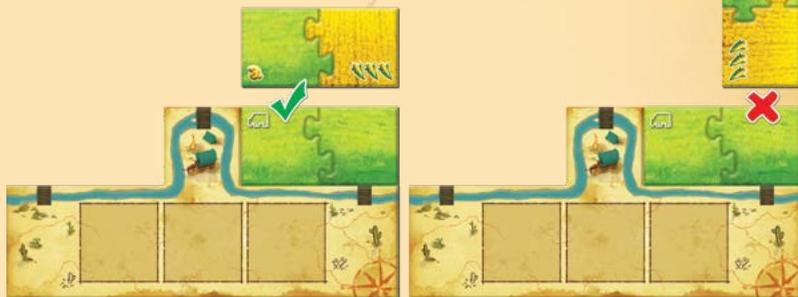
★ Debes conectar cada ficha de dominó a bien:

→ uno de los puentes de tu tablero de reserva. Puedes conectar cualquier tipo de solar a estos puentes,



o

→ una ficha de dominó que has colocado anteriormente. Al menos un tipo de paisaje debe encajar ortogonalmente.



★ No puedes colocar un solo solar en tu rancho.

★ Una vez colocada, la ficha de dominó no se puede mover.

★ Si tienes 4 solares en tu turno, puedes crear hasta 2 fichas de dominó y añadirlas a tu rancho una tras la otra.

★ Si necesitas expandir tu rancho, pero no puedes colocar una ficha de dominó según las reglas de conexión, debes descartar permanentemente 2 de tus solares que no hayan sido colocados aún en tu territorio. No valdrán ningún punto.

★ Acciones de solar: algunos solares incluyen símbolos especiales. Cada símbolo te permite hacer la acción correspondiente. Hay 3 símbolos diferentes: una vaca, una calavera y un círculo.



Después de añadir una ficha de dominó a tu rancho, lleva inmediatamente a cabo la acción de cada símbolo en el siguiente orden:

A. Primero lleva a cabo las acciones de los símbolos de vaca

B. Después lleva a cabo las acciones de los símbolos de calavera

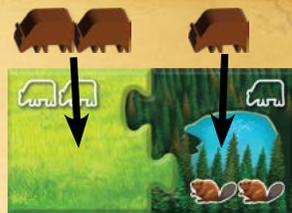
C. Finalmente, lleva a cabo las acciones de los símbolos de círculo

A. Vacas

Algunos solares tienen indicados uno o dos símbolos de vaca.

Cada vez que añadas una ficha de dominó con ese símbolo a tu rancho, por cada símbolo de vaca debes:

- ★ coger un meeple de vaca de la pila del suministro general, y
- ★ colocarlo en el solar correspondiente



B. Calaveras

Cada símbolo de calavera representa un caso de sequía.

Cada vez que añadas una ficha de dominó a tu rancho, por cada símbolo de calavera en esa ficha, debes:

- ★ quitar un meeple de vaca de este territorio, y
 - ★ devolverlo a la pila del suministro general
- Si el territorio tiene varios meples de vaca, debes elegir cuál o cuáles de ellos quitar.
→ Si no hay meples de vaca en el territorio, el símbolo de calavera se ignora.

Después de aplicar el efecto de sequía, el símbolo de la calavera se ignora durante el resto de la partida.

Ejemplo 1: al añadir esta ficha de dominó a tu rancho, debes quitar 1 de las 2 vacas en tu territorio de cañón. No pasa nada en tu territorio de desierto, porque no tienen ninguna vaca.



Ejemplo 2: al añadir esta ficha de dominó a tu rancho, debes quitar ambas vacas de tu territorio de cañón.

C. Círculos

Cada símbolo de círculo representa la acción de contratar a un compañero que te ayudará a gestionar tu rancho. **Después de añadir una ficha de dominó que contenga un solar con un símbolo de círculo, lleva a cabo estos 3 pasos en orden:**

- C.1.** Elige una ficha de compañero de entre las cinco fichas disponibles del Saloon.
- C.2.** Mantén esta ficha con el lado de especialista hacia arriba o dale la vuelta al lado de vaquero, después colócala en el símbolo de círculo del solar que acabas de añadir.
- C.3.** Aplica inmediatamente el efecto de la ficha (ver **Compañeros**).

IMPORTANTE: las fichas no se repondrán hasta el **Final de la ronda**.

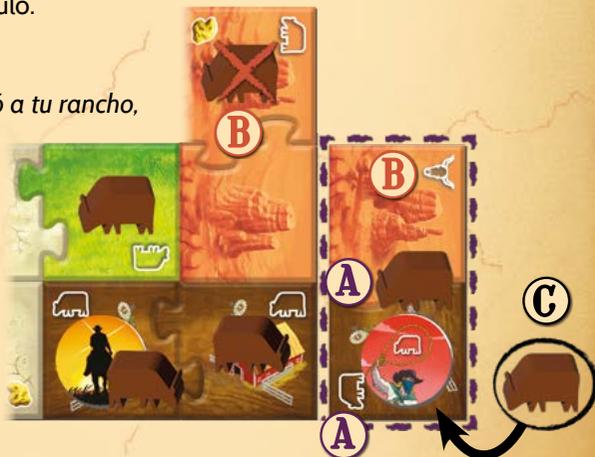
- Si los dos solares de tu ficha de dominó tienen un símbolo de círculo, lleva a cabo cada contratación, una tras otra, en el orden que quieras.
- Si no hay fichas de compañero disponibles en los 5 espacios del tablero de salón, no puedes llevar a cabo una contratación para ese símbolo de círculo.

Ejemplo:

A. VACAS: después de añadir esta ficha de dominó a tu rancho, coloca primero 1 meeple de vaca al solar de granja.

B. CALAVERAS: después debes quitar 1 meeple de vaca de tu territorio de cañón.

C. CÍRCULOS: finalmente, el símbolo de círculo en el solar de granja te permite contratar a 1 de los 5 compañeros del tablero de Saloon. Lo colocas por el lado de LADRÓN DE GANADO y aplicas su efecto (ver "Ladrón de ganado").



Compañeros

Cada compañero que añadas a tu rancho tiene 2 efectos:

1. Efectos comunes a todos los compañeros: Pastor

Cada compañero - lo coloques del lado de vaquero o del de especialista - es primero y sobre todo pastor en ese territorio. En otras palabras, va a proteger a las vacas de ese territorio del **Ladrón de ganado**.

Ejemplo: este buscador de oro protege a las vacas del territorio de pradera del ladrón de ganado.



2. Efectos específicos de compañero

★ **Compañeros con efecto inmediato:** activa los efectos de los compañeros tan pronto como los coloques en tu solar. El efecto de estos compañeros es opcional: puedes elegir si quieres activarlos o no.



El vaquero

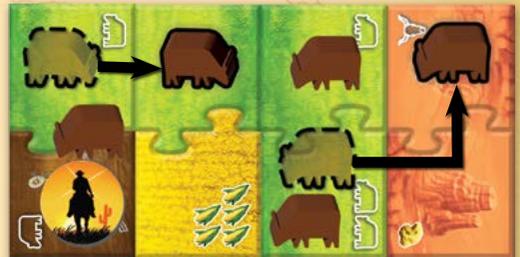
Este compañero te permite llevar a cabo hasta 3 movimientos con las vacas a solares adyacentes ortogonalmente.

★ Puedes mover varias veces a la misma vaca.

Ten cuidado: las vacas no pueden cruzar ni pararse en un campo de maíz.

★ **Importante:** los símbolos de calavera (sequía) solo se activan cuando se añaden a tu rancho. Más adelante en juego, se consideran territorios normales, lo que significa que pueden contener vacas.

Ejemplo: después de colocar a un vaquero en tu rancho, eliges mover 1 vaca a través de 1 solar y otra vaca a través de 2 solares.



El forajido

Este compañero te permite cambiar un solar de tu tablero de reserva por un solar del tablero de reserva de otro jugador.

Esta acción solo es posible si el oponente objetivo y tú tenéis al menos un solar en vuestros tableros de reserva.



El ladrón de ganado

Este compañero te permite elegir y robar 1 vaca desprotegida del rancho de otro jugador. Debes colocar esa vaca en el solar de tu ladrón de ganado.

Recordatorio: cualquier vaca en un territorio que contenga al menos 1 compañero está protegida del ladrón de ganado.

★ **Compañeros sin efecto inmediato:** te darán puntos adicionales al final de la partida, dependiendo de los recursos que te queden en el rancho.



El buscador de oro

Cada buscador de oro suma 1 punto por cada símbolo de pepita en tu rancho al final de la partida.



El trampero

Cada trampero suma 1 punto por cada símbolo de castor en tu rancho al final de la partida.



El granjero

Cada granjero suma 1 punto por cada símbolo de maíz en tu rancho al final de la partida.



3. Elige un nuevo solar (obligatorio)

Coloca tu meeple de rancharo en un solar disponible en la nueva columna de solares.

Fin de la ronda

★ Una vez que todos los jugadores han completado sus acciones, forma una nueva columna de 4 solares como se describe en el paso **F** de la **PREPARACIÓN**.

★ Si se contrató a algún compañero durante este turno, rellena la fila de fichas de compañeros robando tantas fichas como sea necesario del montón hasta que vuelva a haber 5 disponibles. Recuerda ponerlas del lado de especialista.

FIN DE LA PARTIDA

Si tienes que crear una nueva columna de solares, pero la pila de robo dentro de la caja está vacía, los jugadores llevan a cabo un último turno. Rellena los espacios disponibles del tablero de salón con fichas de compañero y procede al turno final.

Al final de este último turno, lleva a cabo la acción **2. Expande tu rancho**, tantas veces como sea necesario para vaciar tu tablero de reserva, respetando siempre las reglas de conexión.

→ Si puedes colocar una ficha de dominó de acuerdo con las reglas de conexión, debes hacerlo, aunque no encaje en tus planes.

→ Si no puedes colocar ninguna ficha de dominó, simplemente descarta tus solares sin usar. Si tienes que descartar una o más fichas de dominó, tu rancho estará incompleto.

Esto marca el final de la partida. Sin embargo, antes de proceder a la puntuación final, todos los jugadores deben aplicar el evento de **sobrepoblación**:

Solo puedes tener 1 meeple de vaca por solar en tu rancho. Quita todas las vacas sobrantes de tus solares.

Ejemplo: tienes una vaca de más en uno de tus solares de pradera y debes devolverla a la caja.



Puntuación

Ahora es el momento de determinar las puntuaciones de los jugadores. Utiliza la libreta de puntuación para escribir los puntos de tu rancho de esta manera:

Puntos por territorios

Cada territorio vale tantos puntos de victoria como su número de solares multiplicados por el número de meeples de vaca que contiene el territorio.

¡Ten cuidado! Los símbolos de vaca en los solares no afectan a la puntuación. Solo los meeples de vaca en las fichas de dominó se tendrán en cuenta. Los territorios sin vacas no darán ningún punto.

Recuerda:

- ★ Puedes tener varios territorios del mismo tipo en tu rancho. Cuenta los puntos de cada territorio.
- ★ Los campos de maíz no dan puntos porque las vacas no pueden ponerse en esos solares.

→ Escribe los puntos obtenidos por todos tus tipos de paisaje en la libreta de puntuación.

1 Puntos por recursos

Cada símbolo de pepita, castor y maíz en tu rancho te da un punto.

Puntos por compañeros

Cada buscador de oro, trampero y granjero te da 1 punto adicional por cada símbolo asociado a ellos (pepita, castor o maíz).

→ Suma todos tus puntos para determinar tu puntuación final. Quien tenga la mayor puntuación gana el juego.

En caso de empate, quien tenga el territorio más grande gana la partida, tenga o no vacas en ese territorio. Si el empate persiste, el jugador con más vacas gana la partida. Si el empate persiste, los jugadores comparten la victoria.

Ejemplo de puntuación

Después de aplicar el evento de sobrepoblación, Carlota calcula su puntuación final.

Puntos por territorios

Ha creado un territorio de desierto que tiene 5 solares y contiene 1 meeple de vaca: suma **5 puntos** (5x1).

De forma similar, suma **21 puntos** por su territorio de cañón (7x3), **6 puntos** por su territorio de pradera (3x2) y **16 puntos** por su territorio de granja (4x4).

No puntúa nada por su territorio de bosque porque no tiene ningún meeple de vaca.

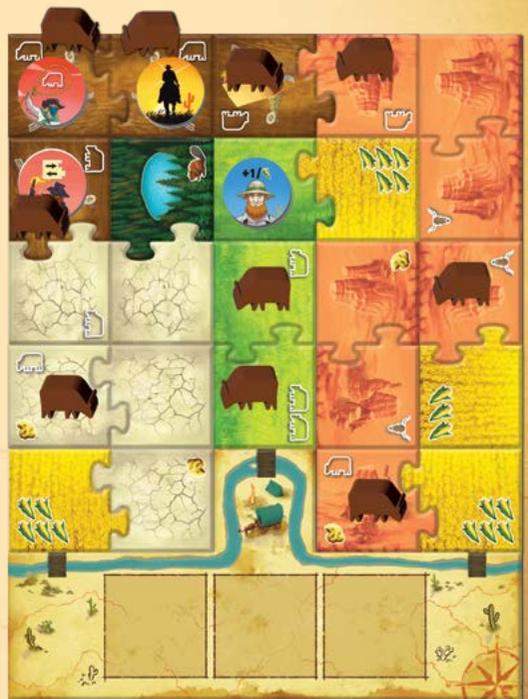
Puntos por recursos

Carlota tiene un total de 4 símbolos de pepita, 1 símbolo de castor y 18 símbolos de maíz en su rancho. Estos recursos le dan **4 puntos**, **1 punto** y **18 puntos**, respectivamente.

Puntos por compañeros

Durante la partida, Carlota pudo colocar un granjero en una de sus fichas de dominó. Esta ficha le da **18 puntos adicionales**, gracias a los 18 símbolos de maíz en el rancho.

	C	B	Y
*	5		
x	21		
x	6		
x	16		
x	4		
1 x	1		
x	18		
x	/		
x	18		
x	/		
=	89		



Carlota acaba la partida, por tanto, con un total de **89 puntos**.

Variante Leyendas del oeste

- juego avanzado -



En esta variante, los jugadores participarán en un escenario compartido y cada uno de ellos será un personaje legendario diferente.

PREPARACIÓN

Lleva a cabo la misma preparación que en el juego base, pero con una excepción: todos los jugadores giran sus tableros de reserva al lado de leyendas del oeste.

Estos tableros incluyen diferentes cantidades y emplazamientos para los puentes y diferentes capacidades de almacenamiento de solares:

- Mary** (morado): 1 puente y 4 solares
- Wesley** (blanco): 2 puentes y 3 solares
- Calamity** (naranja): 2 puentes y 3 solares
- Big Jo** (verde): 3 puentes y 2 solares



ELEGIR EL ESCENARIO

Puedes o bien:

- ★ Elegir el escenario que quieras jugar, o
- ★ Determinar un escenario al azar. En ese caso:

Un jugador recibe los solares numerados 1, 2, 3, y 4. Se barajan y se roba uno al azar. El número de ese solar determina qué escenario se jugará.

1. **La maderada**
2. **La fiebre del oro**
3. **Forajidos**
4. **Ciudad Moon River**

Baraja los 4 solares de vuelta con los demás solares en la caja.

Cada escenario presenta una manera adicional de puntuar al final de la partida:

➔ Después de aplicar el evento de sobrepoblación, todos los jugadores podrán escribir sus puntos en la fila inferior de la libreta de puntuación.

RESUMEN DEL TURNO

Las reglas de la variante leyendas del oeste son idénticas a las del juego base.

1. LA MADERADA

La maderada es una búsqueda lucrativa. Si quieres formar parte, tendrás que acceder a una gran zona de cortado de madera cerca del río.

Zona de cortado de madera: una zona de cortado de madera es un grupo de al menos 3 solares adyacentes de bosque, al menos 1 de los cuales toque el río.



Ejemplo: una zona de cortado de madera de 6 solares de bosque puntúa 40 puntos.

Puntuación para el escenario "La maderada"

Al final de la partida, cada zona de cortado de madera puntúa 10 puntos + 10 puntos por cada bosque adicional en la zona.



Dos zonas de cortado de madera de 3 solares de bosque puntúan 20 puntos.

2. LA FIEBRE DEL ORO

Dicen los rumores que vuestros ranchos no solo esconden pepitas, sino también verdaderas vetas de oro. ¿Serás capaz de aprovecharlas?

Veta de oro: una veta de oro es un grupo de al menos 3 solares adyacentes ortogonales que tengan pepitas.

Puntuación para el escenario "La fiebre del oro"

Al final de la partida, cada veta de oro puntúa 10 puntos + 10 puntos por cada pepita adicional en la veta.



Ejemplo: una veta de 6 pepitas puntúa 40 puntos.



Dos vetas de 3 pepitas puntúan 20 puntos.

3. FORAJIDOS

Se han descubierto minas de oro en vuestros ranchos y esto ha atraído a varias bandas de forajidos.

Banda de forajidos: una banda es un grupo de al menos 3 compañeros adyacentes ortogonalmente. No importa los tipos de territorios sobre los que estén, pero al menos uno de ellos debe ser un personaje de **bandido** (un **forajido** o un **ladrón de ganado**).

Puntuación del escenario "Forajidos"

Al final de la partida, cada banda de forajidos puntúa 10 puntos + 10 puntos por cada compañero adicional en la banda.



40 puntos

Ejemplo: una banda de 6 compañeros puntúa 40 puntos.



10 puntos 10 puntos

Dos bandas de 3 compañeros puntúan 20 puntos.

4. CIUDAD DE MOON RIVER

Vuestros ranchos se están volviendo más prósperos cada día, lo que significa que debes desarrollar ciudades para acomodar a los nuevos residentes.

Ciudad: una ciudad es un grupo de al menos 3 granjas adyacentes ortogonales.

Puntuación del escenario "Ciudad Moon River"

Al final de la partida, cada ciudad puntúa 10 puntos + 10 puntos por cada granja adicional en la banda.



40 puntos

Ejemplo: una ciudad de 6 granjas puntúa 40 puntos.



10 puntos

10 puntos

Dos ciudades de 3 granjas puntúan 20 puntos.

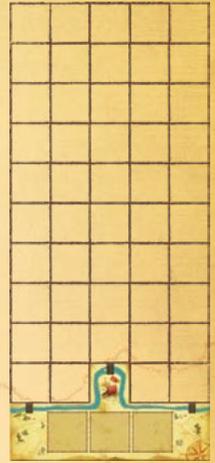
Reglas especiales para partidas a 2 jugadores

Tanto el juego base como la variante leyendas del oeste ofrecen la posibilidad de jugar a dos jugadores. Las reglas siguen siendo las mismas que las descritas anteriormente, pero con los siguientes cambios.

Zona del rancho

En una partida a 2 jugadores, los rancheros compiten para construir el rancho más grande usando los 96 solares.

Cada uno construirá su rancho en una zona contenida en una cuadrícula de solares de 5x10, incluyendo el centro del tablero.



Preparación

Lleva a cabo la preparación de la variante "Moon River" o de la variante "Leyendas del oeste" con los siguientes 3 cambios:

★ En el paso **A**: cada jugador recibe 2 meeples de ranchero del mismo color y el tablero de reserva correspondiente.

★ En el paso **C**: el jugador cuyo meeple de ranchero es elegido primero, elige 1 de los 4 solares disponibles en la columna y coloca a su ranchero en él. El segundo jugador coge inmediatamente sus dos meeples de ranchero, elige 2 solares disponibles en la columna y coloca sus rancheros en ellos. Finalmente, el primer jugador coloca su segundo meeple de ranchero en el último espacio disponible de la columna.

★ Coloca las 2 losetas extra de paisaje cerca de la zona de juego.



Resumen del turno

Por cada columna de solares, los jugadores llevan a cabo 2 turnos cada uno, 1 turno por cada meeple de ranchero.



Losetas extra de paisaje

Cada jugador colocará al menos 24 fichas de dominó, 48 solares. Sin embargo, cada rancho tiene 49 espacios disponibles. El espacio final está reservado para una loseta extra de paisaje.

Conquista del oeste: ganar una loseta extra de paisaje

El primer jugador en llegar a la décima y última fila de su rancho debe, después de aplicar los efectos de su ficha de dominó:

- ★ Reclamar 1 de las 2 losetas de paisaje extra disponibles
- ★ Elegir una de sus caras
- ★ Colocar inmediatamente esta loseta en su rancho de acuerdo con las reglas de conexión y aplicar su efecto de contratación

Si no puede colocar esta loseta, debe retirarla de la partida.

Cuando el segundo jugador alcance la décima y última fila de su rancho, reclama y usa la loseta de paisaje extra sobrante de la misma manera.



x 7



x 6



x 4



x 2



x 2



x 6



x 5



x 4



x 2



x 1



x 1



x 3



x 4



x 4



x 2



x 2



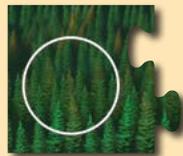
x 2



x 1



x 4



x 4



x 6



x 4



x 9



x 6



x 5



x 20



x 5



x 5



x 3



x 5



x 2