

ROLLING

Ranch

Libro de Reglas



ROLLING Ranch

Amanece un nuevo día en el rancho. Te despiertas y, como siempre a primera hora, saltas de la cama dispuesto a empezar a trabajar. Fuera, el sol brilla justo sobre el horizonte... Un momento. ¿Ya ha salido el sol? Miras el reloj... ¡Son las 8 de la mañana! Deberías estar ya acabando con las primeras tareas matutinas. ¿Qué le habrá pasado al gallo?

Sales apresurado de la casa para ver qué puede haber pasado, pero tan pronto como pones un pie en la calle ves un rastro de devastación por todo el rancho. ¡Una tormenta nocturna ha destruido las vallas y los animales han salido huyendo! Tienes que recuperarlos.

Con algo de suerte no se habrán ido demasiado lejos. Ahora, lo prioritario es reparar las vallas y traerlos de nuevo desde el bosque que hay en las cercanías del rancho. Seguro que están allí.

Componentes



2 Dados de Animales



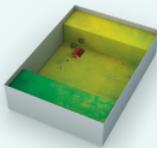
100 Fichas de Rancho de Doble Cara
(con diseños aleatorios en la cara posterior)



4 Lapiceros



20 Cartas de Misión



1 Caja (que puede ser usada como bandeja para tirar los dados)

Resumen del Juego

Con solo un lapicero y una Ficha de Rancho, los jugadores utilizan los resultados de las tiradas de los dados para rescatar a los animales y mejorar sus ranchos.

El objetivo de cada jugador es colocar los animales en su rancho de la mejor manera posible. Mientras lo hace, podrá ir construyendo edificios para obtener bonificaciones que ayudan a conseguir una cantidad de puntos aún mayor.

¡Y lo mejor es que todos juegan al mismo tiempo! ¿Quién logrará rescatar a más animales y convertirse así en el mejor rancharo?



Preparación de la Partida

Reparte a cada jugador una Ficha de Rancho con la cara (A) bocarriba. Si se prefiere, todos los jugadores pueden elegir jugar con un diseño diferente y utilizar el lado (B).

Dale a cada jugador un lapicero y repártele bocabajo una Carta de Misión. Esta carta se tiene que mantener oculta al resto de jugadores hasta que termine la partida.

Coloca los dos dados en el centro del área de juego.

Desarrollo de la Partida

En cada ronda, uno de los jugadores tira ambos dados y todos eligen de manera simultánea una de las siguientes acciones:

Rescatar al animal que muestre el dado **AZUL**, dibujándolo en su Ficha de Rancho en uno de los espacios hexagonales de redil que contenga el número que muestre el dado **AMARILLO**.



Rescatar al animal que muestre el dado **AMARILLO**, dibujándolo en su Ficha de Rancho en uno de los espacios hexagonales de redil que contenga el número que muestre el dado **AZUL**.



Recoger los recursos que muestre la esquina superior derecha de ambos dados y marcarlos en la Ficha de Rancho. Para hacerlo, hay que rellenar con el lapicero las formas correspondientes a los recursos recogidos.



Nota: Si ninguno de los dos dados muestra recursos, los jugadores pueden decidir no hacer nada en lugar de rescatar a los animales.

Al recoger recursos, siempre se puede elegir recoger solo una parte de los que muestren los dados.

Al dibujar un animal en un espacio de redil, se recomienda hacerlo con formas simples para representar a cada uno de los animales del rancho (▽ = Gallina, ○ = Cerdo, □ = Vaca).



Una vez que todos los jugadores han llevado a cabo su acción, se revisa si los animales Crían. Si los dos dados muestran un corazón en la esquina inferior derecha, y siempre que sea posible, las parejas de animales crían. (Ver Crianza).

No está permitido ni borrar ni tachar espacios de la Ficha de Rancho. Todo lo que se escriba o dibuje es permanente y no se puede modificar.

Inicia la siguiente ronda volviendo a tirar ambos dados.



Ejemplo:

Con este resultado, cada jugador elige entre:

- Dibujar una gallina en un espacio vacío del redil que muestre un número 4.
- Dibujar un cerdo en un espacio vacío del redil que muestre un número 6.
- Recoger dos maderas y un clavo.

Rediles

Cada Ficha de Rancho incluye una zona central con múltiples grupos de espacios hexagonales que serán los rediles. Están separados unos de otros por vallas que sobre la ficha se marcan con gruesas líneas verdes. Los jugadores dibujan animales en los espacios vacíos de redil de su Ficha de Rancho cuando rescatan un animal y cuando reciben nuevos animales como resultado de la crianza.

Cuando todos los espacios de un redil están llenos, el jugador se anota tantos puntos como marque la tabla de puntuación de animales impresa en la esquina inferior izquierda de su Ficha de Rancho.

Si el redil se ha llenado con animales del mismo tipo (sin tener en cuenta los edificios), el jugador cuenta el número de animales del redil y comprueba en la tabla cuántos puntos gana según el tipo de animal. Si el redil se ha llenado con animales de diferentes tipos, se consiguen tantos puntos como el número de animales que hay en ese redil.



Lleva la cuenta de la puntuación que te aporta cada redil marcándola en su hexágono correspondiente, en la esquina superior izquierda de la Ficha de Rancho.

Crianza



La crianza tiene lugar al final de cada ronda en la que ambos dados, el amarillo y el azul, muestren iconos de corazón.

Todos los rediles que tengan dos o más animales del mismo tipo reciben un nuevo animal de ese tipo. El nuevo animal se dibuja en un espacio libre de ese mismo redil.

Si no quedan espacios libres en el redil, ya no puede haber crianza en ese redil.

Edificios

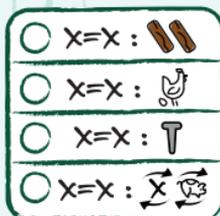
Si en lugar de rescatar animales, un jugador elige recoger recursos, tiene que asignar inmediatamente esos recursos a uno o más edificios de su Ficha de Rancho. Para hacerlo, rellena los iconos de madera o de clavos que tienen los edificios al lado. Los recursos se pueden repartir como se desee en uno o en varios edificios.

Cuando se han rellenado todos los iconos de recurso de un edificio se considera que éste se ha construido y el jugador tiene que dibujarlo en un espacio vacío de redil de su Ficha de Rancho. Hay tres tipos de edificios:



Establo: Después de construir un establo, el jugador elige inmediatamente una de las dos opciones que se muestran bajo el icono de dicho establo. Cada opción representa un beneficio que el jugador puede elegir recibir siempre que aparezcan dos números iguales al tirar los dados.

Usar el beneficio de un edificio siempre es opcional.

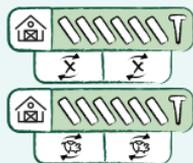


1. Rellena hasta dos iconos de madera en la Ficha de Rancho.
2. Rescata una gallina. Dibújala en cualquier espacio vacío de redil de la Ficha de Rancho.
3. Rellena un icono de clavo en la Ficha de Rancho.
4. En la ronda actual, en lugar de realizar cualquier otra acción, puedes dibujar cualquier animal en cualquier espacio vacío de redil de la Ficha de Rancho.



Almacén: Al construir un almacén, el jugador desbloquea los beneficios mostrados bajo el icono correspondiente. Estos beneficios solo se pueden usar en rondas posteriores y únicamente dos veces como máximo.

Para usar un beneficio de almacén tacha con el lapicero el icono correspondiente para indicar que ya se ha usado y después realiza la acción. Además, cada beneficio de almacén que no se haya usado proporciona 1 punto al final de la partida.



Cada permite al jugador dibujar cualquiera de los dos animales que hayan salido en la tirada de dados en un espacio de redil de su elección. No afecta al resto de jugadores.

Cada permite al jugador dibujar un animal de su elección en uno de los dos espacios de redil que muestren los dados.



Al final de la partida, los jugadores reciben 1 punto por cada espacio de redil (vacío o lleno) de cada uno de los rediles que contengan un almacén.

Ejemplo:

El redil C, que contiene 5 espacios, incluye un almacén; el jugador recibirá 5 puntos al final de la partida. Si el jugador tuviera dos almacenes en el redil C, conseguiría 5 puntos por cada almacén; es decir, 10 puntos en total.





Invernadero: Cada jugador recibe 5/12/20 puntos al final de la partida dependiendo del número de invernaderos (1/2/3) que haya construido en su rancho.

Cartas de Misión

Al principio de la partida, cada jugador recibe en secreto una Carta de Misión que le proporciona una serie de objetivos a completar.

Cada Carta de Misión ofrece dos objetivos. Al cumplir los requisitos de un objetivo se consiguen tantos puntos como indique dicho objetivo.

	Puntos	Objetivo
	4	Tener en la Ficha de Rancho cuatro o más rediles completamente llenos solo con gallinas. Estos rediles pueden contener edificios.
	5	Tener en la Ficha de Rancho cuatro o más rediles completamente llenos solo con cerdos. Estos rediles pueden contener edificios.
	4	Tener en la Ficha de Rancho diez o más gallinas.
	5	Tener en la Ficha de Rancho diez o más cerdos.
	6	Tener en la Ficha de Rancho ocho o más vacas.
	7	Tener en la Ficha de Rancho seis o más edificios.
	4	Tener en la Ficha de Rancho cuatro o más edificios.

Final de la Partida

La partida termina al final de la ronda en la que un jugador ha logrado rellenar todos los espacios de redil de su Ficha de Rancho. Los jugadores cuentan entonces sus puntos según los animales que tengan en sus rediles (en esta ocasión se cuentan también los puntos de los rediles que no estén completos), los edificios y las cartas de misión.

En caso de empate, gana el jugador que haya desencadenado el final de la partida. Si persiste el empate, gana el jugador que tenga más edificios. Si sigue sin romperse el empate, los jugadores empatados comparten la victoria.

Idiomas



Este libro de reglas está disponible en otros idiomas en la página web de Thundergryph Games. Puedes escanear el Código QR de la izquierda para acceder de forma directa desde tu móvil. O puedes hacerlo de forma manual introduciendo la siguiente dirección:

<https://thundergryph.com/rulebooks>

Soporte

Estamos aquí para ayudarte. Si tienes algún problema con el juego, envíanos un correo electrónico:

Partes dañadas o en mal estado

juegosdemesa@tcgfactory.com

Créditos

Autor del Juego: Jordy Adan

Editorial: ThunderGryph Games

Jefe de Producción: Gonzalo Aguirre Bisi

Editor: Keith Matejka

Ilustrador: Weberson Santiago

Maquetación: Luis Francisco

Mockups: Erick Rafael Tosco

Diseño Gráfico: Daniel Oswaldo Tosco

Coordinador del Proyecto: José Ortega

Asesor del Proyecto: Luis Miguel González

Página web: www.thundergryph.com

Edición en Español por Tcg factory

Traducción: Rubén Asensio Díaz

Revisión de la traducción: José Ortega

Página web: www.tcgfactory.com

© 2018 ThunderGryph Games,
Todos los derechos reservados.

