



Con los grandes imperios en guerra, algunos colonos deciden mudarse en busca de tierras más pacíficas. Saben que esta vez tendrán que trabajar juntos para prosperar en estas nuevas regiones, o al menos lo deberían intentar ...

**COLONOS IMPERIALES: ROLL & WRITE** es un juego rápido de con una mecánica de lanzar y escribir que se juega durante 10 rondas en las que los jugadores tomarán acciones simultáneamente. Cada jugador intentará ser lo más eficiente posible con los Recursos obtenidos y los trabajadores disponibles. Hay diferentes formas de obtener Puntos de Victoria (★), y el jugador con más Puntos de Victoria al final ganará el juego.

## COMPONENTES

- 4 dados personalizados (3 dados de recursos y 1 dado de trabajador)
- 48 hojas de villa – MODO COMPETICION (2 a 4 jugadores) (cada hoja contiene el mismo set de 6 edificios)
- 48 hojas de villa – MODO AVENTURA (1 jugador) (cada hoja contiene un único set de 6 edificios)
- 96 hojas de Imperio – TODOS LOS MODOS DE JUEGO (1 a 4 jugadores) (cada hoja contiene campos y construcciones)
- 4 Fichas de favor (Acciones especiales que se entregan a los jugadores al comienzo de cada ronda)

## PREPARACIÓN DEL JUEGO

Para su primer juego, recomendamos jugar usando las reglas básicas y las hojas del modo Competencia. El modo Aventura está diseñado para jugar en solitario y utiliza las reglas avanzadas. Cada hoja de Aventura es diferente, por lo que los jugadores deberán ajustar su estrategia durante cada juego al intentar superar su puntaje más alto.

1. Cada jugador toma una sola hoja del Imperio, colocándola frente a ellos.
2. Cada jugador toma una sola hoja de Aldea, colocándola frente a ellos.
3. Cada jugador toma un lápiz.
4. Baraja todas las fichas de Favor y extrae al azar la cantidad de fichas igual al número de jugadores +1. Devuelve las fichas no utilizados a la caja.
5. Elige el jugador activo al azar.

**¡ESTÁS LISTO PARA EMPEZAR EL JUEGO!**

## RONDA DE JUEGO: 4 ETAPAS

**1.- Lanzar los dados:** Al comienzo de cada ronda el jugador activo lanza todos los dados y los ubica en el centro del área de juego de modo que cada jugador pueda ver el resultado del lanzamiento.

**DADOS DE RECURSO:** Estos dados proporcionan el tipo de recurso lanzado a todos los jugadores Cada jugador tiene su propia reserva de recursos "virtual".

Hay 3 diferentes tipos de recurso: PIEDRA, MADERA, ALIMENTO. El ORO es un recurso comodín que puede ser usado como cualquiera de los tres.

**DADO DE TRABAJADOR:** Este dado determina cuántas acciones tiene disponible cada jugador durante la ronda actual.

El resultado de este dado afecta a todos los jugadores. Cada jugador tiene su propio grupo de trabajadores "virtuales".

**Básicamente, el dado muestra cuántos espacios puedes tachar en una ronda.**

**2. Elegir una Ficha de Favor:** Comenzando por el jugador activo y continuando en el sentido de las agujas del reloj, los jugadores eligen y toman un Ficha de Favor.

#### **TÉRMINOS IMPORTANTES DEL JUEGO:**

**GANAR:** Los recursos ganados en una ronda se agregan a su reserva "virtual" y los otros efectos obtenidos pueden ser usados. Si gana ★, anótelas en su hoja de Imperio.

**GASTAR:** Use el recurso requerido para habilitar el efecto descrito más adelante.

**COMERCIAR:** Cambie un recurso por otro en la proporción descrita

**3. Expandir su Imperio:** En esta fase, todos los jugadores realizan acciones simultáneamente. Los jugadores gastan los Recursos obtenidos de los dados de Recursos lanzados, así como los Recursos obtenidos de varios Edificios y Campos. Cada recurso (proporcionado por un dado, un edificio o una acción de recolección) se puede usar solo una vez. Durante la fase de Fin de ronda, todos los Recursos restantes se pierden. Hay dos acciones principales que un jugador puede tomar en esta fase: COSECHA y CONSTRUCCIÓN. Algunos edificios y fichas de Favor pueden proporcionar acciones adicionales.

**a. Cosecha:** Un jugador gasta una de sus acciones para tachar un solo espacio de Cosecha (○) de su Campo y obtiene los Recursos que se muestran dentro de ese espacio. Los jugadores deben tener acceso al Campo elegido en su Imperio primero. Al comienzo del juego, todos los campos están bloqueados.

**b. Construcción:** Un jugador gasta una de sus acciones para tachar un único espacio de Construcción (□) en su hoja de Imperio o Aldea.

**Requisitos del espacio de construcción:** un espacio de construcción puede estar vacío o mostrar recursos en su interior. Para tachar un espacio de construcción un jugador necesita gastar los recursos requeridos desde su reserva además de gastar una acción.

Ej: El espacio de Construcción puede requerir gastar: piedra única, una piedra y una madera, dos maderas, etc, o no requerir ningún recurso.

**OJO:** Básicamente, cada vez que tachas un cuadro que constituye una acción.

**Aldeas y Edificios:** Cada aldea tiene 6 edificios diferentes. Cada Edificio proporciona una habilidad diferente a un jugador una vez que está terminado y construido. Se considera que un Edificio está terminado una vez que se tachan todos los espacios de Construcción.

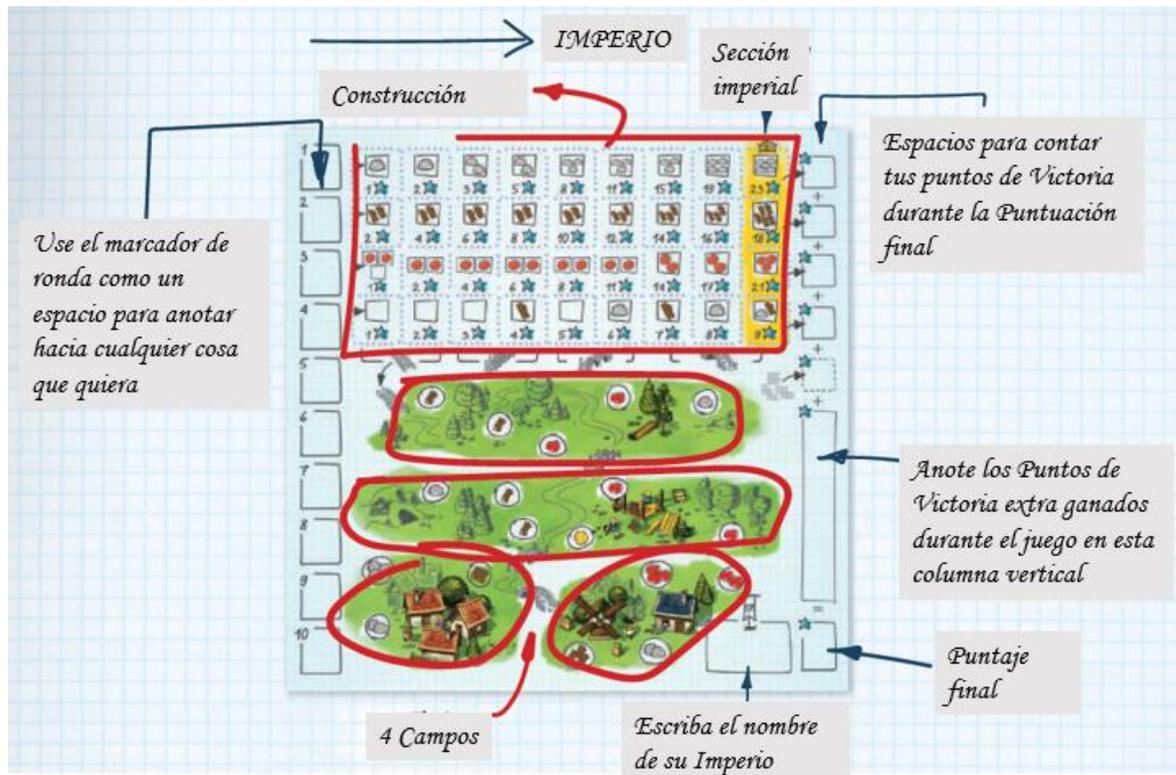
Los espacios de construcción de edificios se pueden tachar en cualquier orden.

Una vez construida, una habilidad está disponible para el jugador a partir de la próxima Ronda a menos que sea un Edificio con el símbolo ★ en su nombre, en cuyo caso la habilidad se activa solo durante la Puntuación Final y proporciona más ★ sin importar cuándo se construya.

Algunos edificios tienen un valor subrayado (como 1 o 4) y un plano dibujado en su esquina superior derecha. En el juego básico ignora esas formas y trata los números subrayados como normales. Además, ignora los arquitectos del edificio resaltados por completo. Estos entrarán en juego en el juego avanzado descrito más adelante.

**Nota:** Cada habilidad de construcción es opcional y solo se puede usar una vez por ronda, a menos que se indique lo contrario. Algunas de esas habilidades les dan a los jugadores oportunidades de puntuación adicionales. Si una habilidad tiene una condición requerida en su descripción (p.ej., Tachar al menos 3 secciones de Construcción para ganar 2 ★), esta condición debe completarse dentro de una Ronda para que se pueda usar esa habilidad. Si el texto de un edificio contradice las reglas mencionadas en el libro de reglas, el edificio siempre tiene prioridad.

**OJO:** Necesitas construir puentes para acceder a nuevos Campos.



Las **construcciones** son la principal fuente de puntos de victoria. Hay 4 filas horizontales diferentes, cada una de ellas representa una progresión diferente de la construcción dentro del Imperio. De arriba a abajo:

- Paredes
- Cabañas
- Graneros
- Puentes

Cada una de estas pistas está dividida en 9 secciones. Cuando un jugador decide gastar una acción para Construir en una pista específica, ese jugador debe elegir y tachar la primera sección inacabada de esa pista comenzando desde la izquierda.

Las secciones pueden tener más de un espacio de construcción (Graneros) o un solo espacio de

construcción que requiere que se gaste más de un recurso durante una sola acción.

Al final del juego, cada jugador obtendrá Puntos de Victoria por su progresión en cada una de las pistas de Construcción. El número de puntos de victoria que obtienen es el valor que se muestra en la parte inferior de la sección completada más a la derecha de cada pista.

La última sección de cada pista se llama **SECCIÓN IMPERIAL** y proporciona la mayor cantidad de Puntos de Victoria. Algunos efectos del juego pueden referirse a esas secciones.

Los **CAMPOS** proporcionan recursos que los jugadores pueden cosechar. Pero primero, un jugador necesita construir puentes para acceder a esos campos. Los **PUNTES** proporcionan una baja cantidad de Puntos de Victoria, pero otorgan

acceso a diferentes Campos donde los jugadores pueden Cosechar Recursos. Una vez que se construye un Puente (cuando todas sus secciones correspondientes están completamente tachadas), un jugador dibuja un

círculo alrededor del Puente desbloqueado. El jugador podrá cosechar recursos de ese campo de inmediato, incluso durante la ronda en la que desbloqueó el campo.

**4. Fin de la ronda:** Una vez que todos los jugadores han usado a sus trabajadores y están listos para continuar, marcan la finalización de la Ronda en su hoja de Imperio. Los jugadores devuelven las fichas de Favor al centro del área de juego y el siguiente jugador en el sentido de las agujas del reloj se convierte en el Jugador activo Comienza una nueva ronda.

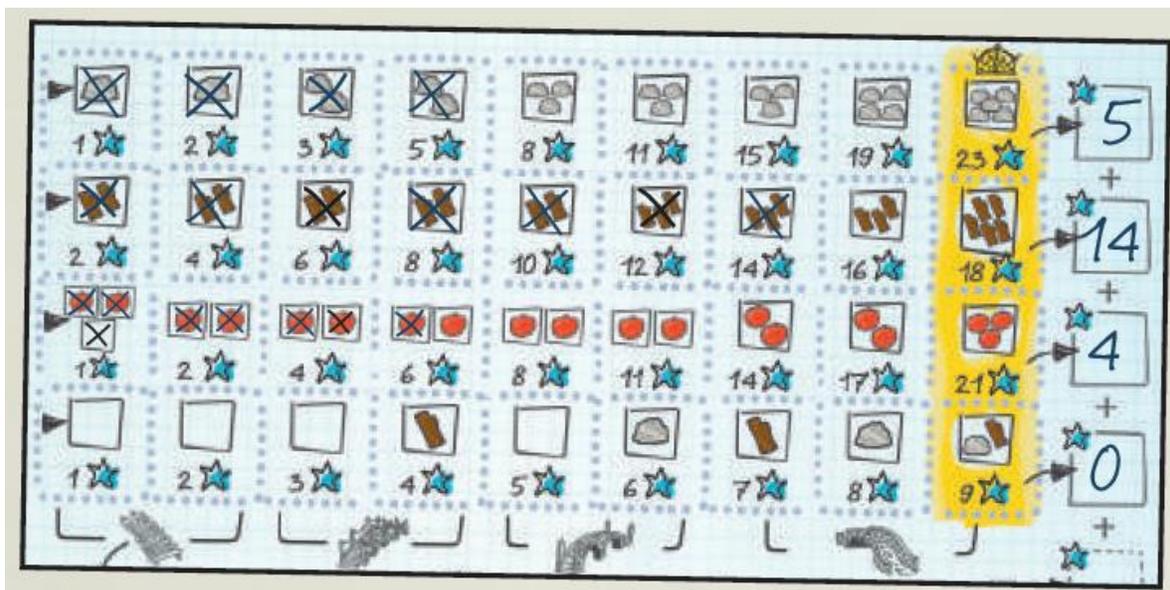
## FIN DEL JUEGO

Después del final de la Décima Ronda, los jugadores pasan a la Puntuación Final y suman sus Puntos de Victoria en su hoja de Imperio:

1. Los primeros 4 espacios superiores a la derecha están allí para anotar el número de Puntos de Victoria de la sección completada más a la derecha de cada construcción.
2. El siguiente espacio se usa sólo en el modo Avanzado, por lo que los jugadores deben ignorarlo cuando jueguen en el modo Estándar. En el modo avanzado, los jugadores escribirán sus puntos de victoria para los asentamientos terminados que proporcionan puntos de victoria adicionales.
3. El último y más grande espacio es donde los jugadores deben anotar los Puntos de Victoria durante el juego obtenido por la ficha Exportar Favor y otros efectos del juego. Además, los jugadores deben escribir cualquier otro Punto de Victoria que los Edificios proporcionen al final del juego.

¡El jugador con más Puntos de Victoria es el ganador!

En caso de un EMPATE, el jugador con más secciones de Puente completadas gana. Si todavía hay un empate, gana el jugador con más espacios cosechados en sus campos. Si todavía hay un empate, los jugadores empatados comparten la victoria.



Ejemplo: Al final del juego, en esta situación, Natalie obtendría 5 Puntos de Victoria por los Muros, 14 por las Cabañas y 4 por los Graneros. Si hubiera tachado una comida más de la cuarta sección, habría obtenido 6 Puntos de Victoria, pero una sección incompleta no cuenta. Ella no consigue ningún PV por los puentes.

## REGLAS AVANZADAS

El juego avanzado utiliza las mismas reglas que el juego básico, con la configuración y el curso del juego también permanecen igual. La diferencia es que el **Edificio de Arquitecto** entra en juego. Las formas en los edificios, que se llaman planos, también se utilizarán. También hay una fase adicional antes de la fase de Fin de ronda llamada **CREACIÓN DE UN ASENTAMIENTO**, donde cada jugador puede crear un solo ASENTAMIENTO en su Imperio.

Para crear un asentamiento, un jugador necesita varias secciones completamente tachadas en su Imperio conectadas en un patrón específico que no forme parte de ningún otro Asentamiento. El número y la forma de esas secciones se presentan en los diferentes edificios en la aldea de un jugador (en la esquina superior derecha). Esta sección de un edificio con forma de Asentamiento se llama plano.

Si un jugador tiene secciones tachadas en su Imperio que coinciden con la forma presentada en cualquier plano, ese jugador puede elegir crearla dibujando las secciones exactamente de la misma manera que se muestra. La forma delineada no se puede girar de ninguna manera. Debe ser exactamente de la misma forma.

Una vez que se crea un Asentamiento, aumenta la eficiencia del Edificio con ese Plano en el futuro. Los edificios con un Plano tienen un valor subrayado en su descripción de habilidad. Cuando se crea un Acuerdo, tache ese valor y escriba el número aumentado en uno junto a él. En el futuro, esta habilidad será más poderosa. Algunos edificios tienen planos que simplemente proporcionarán puntos de victoria adicionales al final del juego.

**Nota: Un jugador puede crear un Asentamiento incluso si el Edificio aún no está terminado. En tales casos, el número aún aumenta, pero la habilidad estará disponible solo una vez que esté terminada y Construida.**

**Nota: Un Imperio puede tener más de un Asentamiento del mismo tipo y forma. Cada Asentamiento adicional afecta al Edificio con este Plano, por lo que, por ejemplo, 3 Asentamientos que afectan a la Granja ajustarían el número subrayado en 3 y el jugador con esta Granja ganaría 4 alimentos en cada Ronda.**

## FICHAS DE FAVOR

Hay 5 fichas de Favor diferentes que proporcionan habilidades especiales. Los jugadores pueden usar la habilidad de fichas en cualquier momento durante la fase EXPANDIR TU IMPERIO y no requiere ninguna acción.

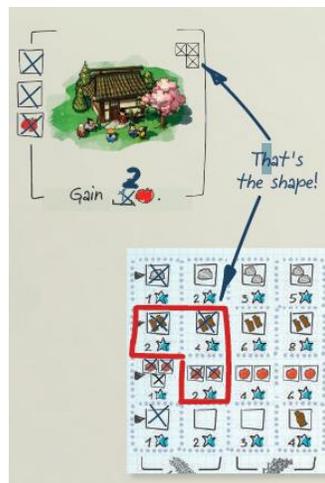
**ALLY:** El jugador gana una acción adicional durante la ronda en curso.

**BOON:** El jugador elige un dado de recurso y gana un recurso adicional del tipo lanzado.

**YIELD:** El jugador elige un dado de recurso y puede cosechar el tipo lanzado de los campos disponibles sin gastar acciones.

**EXPORTAR:** El jugador puede comerciar un recurso único de cada tipo por un punto de Victoria, haciendo que un jugador pueda ganar un máximo de 3 PV correspondientes a los tres tipos de recursos.

**LUCKY COIN:** El jugador gana un ORO extra durante la ronda en curso.



## MODO AVENTURA SOLITARIO

El modo Aventura utiliza las reglas avanzadas. Para configurar un juego, toma una hoja de Imperio y una de las 48 hojas de Aldea diseñadas exclusivamente para el modo Aventura. Baraja y saca al azar 3 fichas de Favor, cada ronda podrás elegir y usar una de ellas. Devuelve el resto a la caja. En este modo, hay edificios con la capacidad de volver a tirar los dados. Al comienzo de la fase Expandir tu Imperio debes decidir, primero, si quieres usar cualquier habilidad de relanzamiento antes de hacer cualquier otra cosa (usar cualquier acción, otras habilidades de construcción o Ficha de Favor), una vez que decidas hacer algo más, ya no podrás volver a tirar los dados.

En este modo, debes intentar superar tu puntaje personal más alto, pero también tratar de hacerlo lo mejor posible y lograr los más altos honores batiendo los récords de la tabla.

## MODO AVENTURA EN MODO MULTIJUGADOR

El juego base de Imperial Settlers: Roll & Write incluye un modo aventura fascinante, la variante individual que consta de 48 tableros diferentes para jugar. Es el cielo para cada jugador en solitario. Y es una variante, para los que no jueguen solos, que les encantaría hackear de alguna manera y así usarla en los juegos regulares.

### Es posible hacer esto? ... NADA es imposible!!

El juego viene con un block de 48 hojas únicas. Cada hoja en el block es diferente. Para jugar con más de un jugador, ¡necesitas tantos bloques como estos! ¡Puedes comprar bloques adicionales en nuestro sitio web por 5 dólares y cambiar tu copia del juego en una bestia multijugador!

O

Imprime desde el sitio web especial de Portal Games PDF con tableros vacíos. Le das a cada jugador uno de estos tableros. Pones en el centro de la mesa una hoja de Aventura elegida, y todos copian esta hoja en su tablero vacío. ¡Después de 5 minutos, ustedes están listos para jugar! ¡Disfruta de la variante Aventura de 4 jugadores gratis!

## TABLEROS, EL DUELO

Tomas dos hojas de aventura diferentes. Juegas contra tu oponente. Anotas el puntaje. Luego borras la hoja, intercambias la hoja con tu oponente y vuelves a jugar. Suma los puntajes de ambos juegos. El ganador es el jugador que aprovechó al máximo estos dos juegos.