

VIA APPIA

Un juego de Michael Feldkötter
para 2 – 4 jugadores.

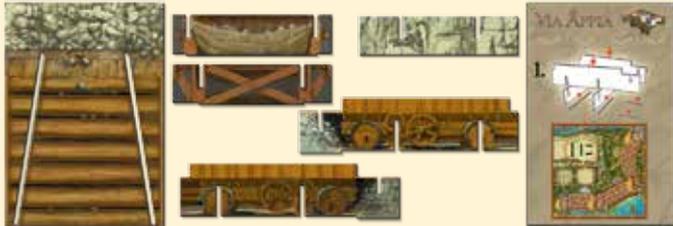
Componentes

COMPONENTES COMUNES

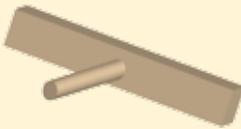
- 1 Tablero



- 1 Cantera con instrucciones de montaje



- 1 Barra para empujar las piedras en la cantera.



- 64 piedras, de madera, para introducir en la cantera



8 grandes, 22 medianas y 34 pequeñas

- 46 Losetas para construir la Via Appia

9 grandes, 13 medianas y 24 pequeñas



- 41 Fichas de bonificación

11 grises, 13 marrones y 17 beis



- 9 Fichas de puntos de victoria

3 fichas de 6, 3 y 1 punto cada una



- 9 Indicadores de ciudad



- 30 Sestercios



- 16 Cartas de ingresos



- 4 Fichas de Empujón extra



- 1 Indicador de jugador inicial



- 1 Reglamento

COMPONENTES PARA LOS JUGADORES

- 4 Carretas
- 4 Fichas de jugador
- 4 Fichas de puntuación
- 4 Indicadores de 50+
- 4 Pantallas



Objetivo del juego

Roma necesita un camino que llegue a Brundisium.

Los jugadores deben construir la Via Appia para que se pueda llegar rápidamente a Brundisium.

Extraerán las losetas de piedra necesarias de la cantera y se dirigirán a Brundisium para poder utilizarlas.

Este viaje les costará sestercios pero les reportará los preciados puntos de victoria!

Preparación

Coloca el tablero en el centro de la zona de juego.

1. Ordena las piezas: coloca las **fichas de bonificación** de cada tramo (A, B y C) en la casilla del tramo correspondiente. Coloca en las casillas que hay al lado de las ciudades las **fichas de puntos victoria** formando columnas en siguiente orden (empezando por arriba): 6 – 3 – 1. *Excepción: en las partidas de 2 jugadores sólo se usan las fichas de 6 y 1.* Coloca las **piedras** y las **losetas** en las casillas correspondientes del tablero. Deja las **fichas de empujón extra**, los **indicadores de ciudad**, los **indicadores de 50+** y los **sestercios** donde todos podáis alcanzarlos.

2. Baraja las cartas de ingresos: coloca 7 cartas de ingreso boca arriba junto al tablero. El resto se coloca al lado, boca abajo, formando un mazo para robar.

3. Llena la cantera: fija la **cantera** en las ranuras del tablero. Introduce 4 **piedras grandes**, 8 **medias** y 12 **pequeñas** en la cantera, colocándolas al azar. De esta forma cada partida será distinta. Deja la **barra para empujar** preparada para ser usada al lado del tablero.



Y también recibe

el jugador inicial	2 piedras pequeñas (grises) y 1 sestercio
el 2º jugador	2 piedras pequeñas (grises) y 2 sestercios
el 3º jugador	1 piedra pequeña (gris), 1 mediana (blanca) y 2 sestercios
el 4º jugador	1 piedra pequeña (gris), 1 mediana (blanca) y 3

Los sestercios se ocultan tras la pantalla; las piedras deben estar colocadas delante de tu pantalla, a la vista del resto de jugadores.

4. Reparte las piezas: elige al azar quién será el **jugador inicial** y dale el indicador correspondiente. Cada jugador recibe:

- 1 **Ficha de jugador** del color que elija. Se coloca en Roma;
- 1 **pantalla** del mismo color que coloca delante de sí mismo;
- 1 **indicador de puntuación** de su color que se coloca en la casilla 1 del marcador;
- 1 **carreta** que se deja al lado de la pantalla.

Secuencia de juego

Cada jugador tiene un turno. Cuando termine la ronda seguirá hacia el jugador de su izquierda. Durante su turno, el

Descripción de las acciones:

■ Ingresos

El jugador elige una de las cartas de ingresos que hay boca arriba y elige si quiere recibir la cantidad de sestercios indicada (de la reserva) o las piedras que muestra la carta (de la reserva). Los sestercios se ocultan tras su pantalla y las piedras se colocan delante. Hecho esto, se da la vuelta a la carta de ingresos. En el momento en que queden 3 cartas o menos para elegir, el jugador cogerá los sestercios y las piedras. El jugador que coja la última carta ganará una ficha de empujón extra, siempre y cuando no tenga ya una. Cuando se haya dado la vuelta a la última carta, roba 7 cartas nuevas y colócalas boca arriba junto al tablero. Después baraja todas las cartas, incluidas las que están boca abajo, para crear un nuevo mazo. Si un jugador tiene que coger una piedra y en la reserva no quedan piedras del tamaño apropiado, **todos los jugadores** deberán devolver la mitad (redondeando hacia abajo) de las piedras de ese tamaño que tengan. Después el jugador cogerá su(s) piedra(s).

■ Canteras

El jugador puede introducir hasta 2 de sus piedras en la cantera, de una en una. El jugador coloca la primera piedra detrás de la cantera, tal y como muestra el ejemplo de la derecha, y utiliza la barra para introducirla en la cantera empujando. Puede colocar la barra en el ángulo que quiera siempre y cuando ninguna parte de la barra cruce la línea entre las dos paredes. Para introducir la segunda piedra, si la hay, se sigue el mismo procedimiento. El jugador debe o bien cambiar cada piedra que caiga de la cantera por una loseta del mismo tamaño que la piedra o de un tamaño inferior, que se cogen de la reserva de losetas; o bien vender inmediatamente la piedra por un sestercio. Una vez que haya sido cambiada o vendida, la piedra vuelve a la reserva. El jugador está obligado a cargar en su carreta las losetas que ha recibido. La losetas sólo pueden colocarse en la casilla apropiada de la carreta. Si después de los dos intentos no ha caído ninguna piedra, el jugador recibe o bien una loseta pequeña o bien un sestercio. Si el jugador tiene una ficha de "empujón extra" puede usarla para introducir una tercera piedra en la cantera.

■ Construir la carretera

El jugador añade 1 ó 2 losetas a la Via Appia, teniendo en cuenta las siguientes reglas:

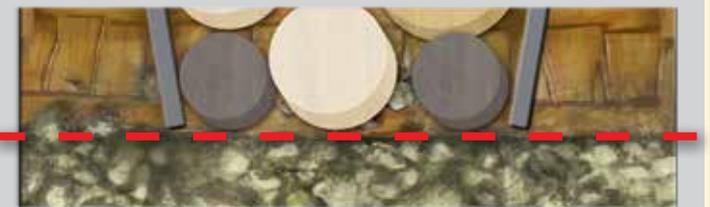
- Un jugador sólo puede construir en un tramo de carretera que esté adyacente a una ciudad a la que haya viajado en turnos anteriores.

jugador activo puede realizar una de las siguientes acciones:

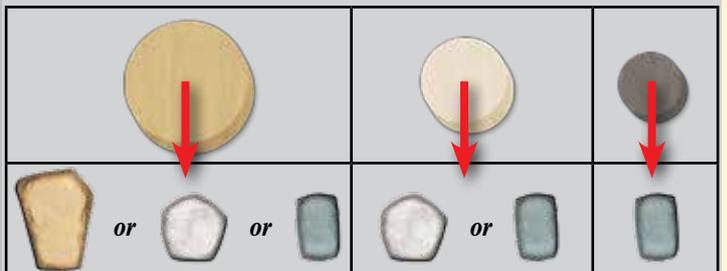
■ Ingresos ■ Canteras ■ Construir la carretera ■ Viajar



Nota: esto quiere decir que ningún jugador podrá tener más de una ficha de empujón extra a la vez.



Coloca la piedra que quieres introducir en la cantera delante de la línea de puntos roja que se muestra en este ejemplo. Ninguna parte de la barra de empujar puede atravesar esta línea.



Nota: en esta casilla de la carreta se pueden colocar o una loseta grande o una loseta mediana y una pequeña. ¡No puedes colocar dos losetas pequeñas! Por supuesto, en esta casilla puedes colocar una única loseta, ya sea mediana o pequeña.



Ejemplo: En turnos anteriores Ani (azul) y Frank (rojo) han viajado a la ciudad de Tarracina. Por lo tanto, pueden construir tanto en el tramo A como en el tramo B de la Via Appia.

- Sólo se pueden colocar losetas en aquellas casillas que estén unidas con una línea a otras losetas o a una ciudad que esté detrás de la casilla.
- Un jugador puede añadir una segunda loseta durante su turno sólo en el tramo donde colocó su primera loseta, y sólo si todos los tramos anteriores ya están completos.



Ejemplo:
se puede colocar losetas en ✓ y no se puede en X.

El jugador recibe una ficha de bonificación del tramo por cada una de las losetas que haya construido. Además, recibe los siguientes puntos de victoria:

Loseta grande	_____	5 puntos de victoria
Loseta mediana	_____	3 puntos de victoria
Loseta pequeña	_____	1 punto de victoria

El jugador contabiliza los puntos de victoria en el marcador inmediatamente. Además, si el jugador ha construido dos losetas en el mismo turno recibe un sestercio como beneficio adicional.

Nota: si el jugador supera los 50 puntos debe colocar su indicador de 50+ de forma visible.

■ Viajar

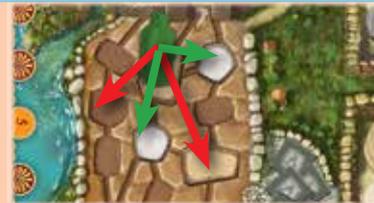
El jugador mueve su ficha 1, 2 ó 3 losetas hacia delante. El coste es de 1, 3 ó 6 sestercios.

Las fichas sólo pueden moverse por las casillas que tengan losetas. Deben seguir las líneas que conectan las losetas.

En una loseta pequeña o mediana sólo puede haber una ficha de jugador. Una loseta grande puede dar cabida a dos fichas de jugador simultáneamente.

El jugador debe detenerse cuando llega a una ciudad. Recibe la primera ficha de victoria que quede de esa ciudad y debe colocar un indicador de ciudad en la casilla apropiada (el último jugador en llegar a la ciudad se salta este paso).

Cada indicador colocado en la casilla de una ciudad abarata el coste de los viajes de todos los jugadores que aún no hayan llegado a ella. Cada indicador reduce el coste del viaje en un sestercio. Esta reducción sólo se aplica al tramo inmediatamente anterior a la ciudad.



Ejemplo: no se puede mover por la flecha roja porque no hay líneas de unión; además la flecha de la izquierda no tiene loseta. La línea verde indica un movimiento legal.

Nota: inunca puedes mover a una casilla sin loseta!



1 →	X
2 ↘	2 sestercios
3 ↘	5 sestercios

Ejemplo: Hay un indicador de ciudad en Benvenutum. Por lo tanto, moverse una loseta en el tramo B es gratis, moverse 2 losetas cuesta 2 sestercios y moverse 3 cuesta 5 sestercios. Este indicador no afecta al tramo A.

Nota: los indicadores de ciudad reducen el coste de viajar ipero nunca devuelven sestercios a los jugadores!

Fin de partida y puntuación final

La partida termina al final de la ronda en la que:

- Un jugador consigue una ficha de puntos de victoria de Brundisium;
- O se completa la construcción de la Via Appia.

El jugador que tenga más sestercios gana 2 puntos de victoria adicionales. En caso de empate, todos los jugadores empatados reciben 2 puntos de victoria. Por último, los jugadores cuentan el número de fichas de bonificación de cada tramo que tienen, para determinar quién ha sido el que más losetas ha construido en cada tramo:

- El jugador que haya construido más losetas en el tramo gana 8 puntos de victoria.
- El segundo jugador que haya construido más losetas en el tramo gana 4 puntos de victoria.

En ambos casos, se completa la ronda actual de tal forma que todos los jugadores hayan tenido el mismo número de turnos.

En caso de empate al mayor número de losetas construidas, los jugadores empatados se reparten la suma de los puntos de la primera y la segunda posición.

En caso de empate por la segunda posición, los jugadores empatados se reparten los 4 puntos, redondeando hacia abajo.

El jugador con más puntos de victoria ha ganado la partida. En caso de empate, todos los jugadores empatados se consideran ganadores.

