

Ra

Un juego de Reiner Knizia
Traducción de Manuel Suffo

Un juego de desafío de Hombres Dioses y sus Monumentos

El juego simula 1500 años de historia egipcia. Tienes que expandir tu poder y fama. Hay muchas maneras de conseguirlo:

- Influyendo sobre los Faraones
- Construyendo monumentos
- Construyendo granjas sobre el Nilo
- Haciendo ofrendas a los dioses
- Avanzando la tecnología y cultura del pueblo

El juego recorre tres épocas, que reflejan la historia del antiguo Egipto:

- el Reino Antiguo (2665 - 2155 a.C.)
- el Reino Medio (2130 - 1650 a.C.)
- el Reino Nuevo (1555 - 1080 a.C.)

Durante estas épocas, los jugadores adquieren losetas que representa diferentes aspectos de la vida egipcia. Consiguen las losetas en subastas, apostando con **soles**, fichas que reciben de Ra. La selección de losetas en las subastas cambia siempre, pero las fichas de Ra están limitadas. Los jugadores prudentes eligen con cuidado cuándo y qué apostar para conseguir las losetas que quieren. Cuando una época acaba, los jugadores reciben tablas marcadas con la fama que han ganado.

El jugador con más fama después de tres épocas es el ganador.

COMPONENTES

1 Tablero de Juego

180 Losetas: 30 Ra, 8 Dioses, 25 Faraones + 2 funerales, 25 Nilo, 12 Inundaciones + 2 sequías, 5x5 civilización + 4 descontento, 5 oro, 5x8 monumentos + 2 terremotos.

48 Tablas: 10x1 punto, 8x2 puntos, 20x5 puntos, 10x10 puntos

16 Soles

1 figura de Ra

PREPARACIÓN

Colocar el **tablero de juego** en medio de la mesa. Tiene dos tipos diferentes de registros: el superior con 10 espacios (el registro de Ra) y el inferior con 8 espacios (el registro de subasta). Hay dos tablas en la parte superior e inferior que resumen los puntos de fama que se anotan al final de cada época.

Con cuidado retirar las losetas de su lugar antes de la primera partida. Barajarlas y colocarlas bocabajo alrededor del tablero de juego. La zona en la mesa delante de cada jugador es su **zona de despliegue** (descrita más abajo). Aquí es donde colocan sus soles y las losetas que consiguen.

También, retirar con cuidado las **tablas** de su lugar antes del primer juego. Los jugadores cogen dos tablas de valor 5 cada una y las coloca bocabajo en su zona de despliegue. Colocar las tablas restantes bocarriba en un lado aparte del tablero de juego.

Separar los **soles** en grupos como se muestra en la tabla siguiente:

	3 jugadores	4 jugadores	5 jugadores
Grupo 1	13 - 8 - 5 - 2	13 - 6 - 2	16 - 7 - 2
Grupo 2	12 - 9 - 6 - 3	12 - 7 - 3	15 - 8 - 3
Grupo 3	11 - 10 - 7 - 4	11 - 8 - 4	14 - 9 - 4
Grupo 4	-	10 - 9 - 5	13 - 10 - 5
Grupo 5	-	-	12 - 11 - 6

Con 3 y 4 jugadores, sólo se usan los soles numerados 1-13.

Los jugadores deciden al azar qué jugadores reciben qué grupos. Los jugadores colocan sus soles bocarrriba en sus zonas de despliegue. Colocar el sol con número 1 bocarrriba sobre el espacio de sol en el centro del tablero de juego.

Colocar la **figura de Ra** a un lado del tablero de juego.

EL ÁREA DE DESPLIEGUE

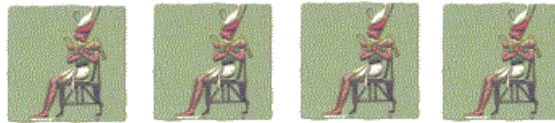
Cada jugador pone sus soles y losetas en cinco grupos en la mesa delante de él mismo como se indica abajo; las losetas siempre están bocarrriba:

1. Soles y Dioses:

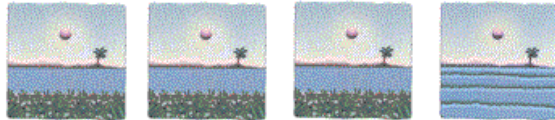


Los soles bocarrriba están disponibles para apostar en las subastas; los soles bocabajo han sido usados y no lo están.

2. Faraones:



3. Nilo e inundaciones



4. Civilización y Oro



5. Monumentos



JUGAR

El jugador con el sol con número más alto comienza. Después de su turno, el juego continúa alrededor de la mesa en sentido horario.

En el turno de un jugador, si al menos tiene un sol bocarrriba, realiza exactamente una de las siguientes acciones:

- volver una loseta
- jugar loseta de Dios
- invocar a Ra

Un jugador sin soles no hace acciones en su turno. Cuando el registro de subastas está lleno, los jugadores están limitados a jugar losetas de Dios o invocar a Ra.

Volver una loseta

El jugador vuelve una de las losetas bocabajo de alrededor del tablero. Si un jugador vuelve una loseta de Ra, la coloca en el siguiente espacio vacío del registro de Ra y coloca la figura de Ra en su zona de despliegue. Esto comienza una subasta (ver más abajo). La loseta de Ra permanece bocabajo en el registro de Ra hasta el final de la época.

Cuando un jugador vuelve cualquier otra loseta, la coloca en el siguiente espacio vacío del registro de subasta, acabando su turno.

Cuando se juega con 3 jugadores, los dos primeros espacios en el registro de Ra no se usan; cuando se juega con 4 jugadores, el primer espacio no se usa.

Jugar loseta de Dios

Si un jugador tiene una o más losetas de Dios en su área de despliegue, puede jugarlas para coger losetas del registro de subasta. Un jugador puede jugar una o más losetas de Dios en un turno, cogiendo una loseta del registro de subasta por loseta de Dios jugada. Devuelve las losetas de Dios a la caja bocabajo y coloca la loseta cogida del registro de subasta en su zona de despliegue. Un jugador no puede coger una loseta de Dios del registro de subasta ni una loseta de Ra del registro de Ra. Si aparecen huecos en el registro de subasta tras coger losetas, estos se rellenan con losetas vueltas en turnos posteriores.

Invocar a Ra

El jugador dice "Ra" y coloca la figura de Ra en su área de despliegue. Esto comienza una subasta (ver seguidamente).

Subasta

El jugador cuya acción causó la subasta volviendo una loseta de Ra o invocando a Ra es el jugador Ra para esta subasta. Coloca la figura de Ra en su área de despliegue para indicar esto. La subasta comienza con el jugador a la izquierda del jugador Ra y continúa en sentido horario alrededor del tablero, acabando con el jugador Ra. Los jugadores apuestan por las losetas en el registro de subasta. El ganador también recibirá el sol en el espacio de sol en el tablero. Si no hay losetas en el registro de subasta, el ganador sólo conseguirá el sol.

Cada jugador, por turno, puede apostar uno de sus soles bocarriba colocándolo en el borde del tablero. Las apuestas siguientes a la primera deben ser mayores que la anterior. Un jugador puede pasar, eligiendo no apostar. Sin embargo, para una subasta que ocurrió cuando un jugador voluntariamente invocó a Ra, el jugador Ra **debe** apostar si todos los demás jugadores pasan. Cuando un jugador involuntariamente invoca a Ra porque el registro de subasta está lleno y no elige jugar una loseta de Dios, puede pasar incluso si todos los demás pasan. En este caso, todas las losetas en el registro de subasta se devuelven bocabajo a la caja. Cuando una subasta ocurre debido a que se ha vuelto una loseta de Ra, todos los jugadores pueden pasar, incluyendo el jugador Ra, y las losetas en el registro de subasta permanece.

El jugador con la apuesta más alta coge **todas** las losetas en el registro de subasta (si hay alguna) y las coloca bocarriba en su área de despliegue. También coge el sol del centro del tablero y lo coloca bocabajo en su área de despliegue. Los soles bocabajo no pueden ser usados para el resto de esa época pero se ponen bocarriba al comienzo de la siguiente época. El jugador coloca después el sol que apostó bocarriba en el espacio del sol en medio del tablero. Los otros postores, si hay, devuelven sus soles a sus áreas de despliegue bocarriba.

Después de una subasta, el juego continúa con el jugador a la izquierda del jugador Ra independientemente del resultado de la subasta.

Desastres

Cuando se incluyen una o más losetas de desastre en las losetas que un jugador coge del registro de subasta después de ganar una subasta, puede perder otras losetas de su área de despliegue. Primero, él coloca todas las demás losetas cogidas en la subasta en su área de despliegue. Luego debe "cumplir" los desastres descartando dos losetas de la categoría que coincida con el desastre. Si el jugador sólo tiene una única loseta de la categoría indicada,

sólo pierde esa única loseta. Si no tiene losetas de la categoría indicada, no pierde losetas debido a ese desastre. Un jugador debe cumplir todos los desastres que coja.

Un jugador puede elegir qué losetas de la categoría indicada descarta, excepto por sequía. Con la sequía, el jugador primero debe descartar losetas de inundación (hasta 2 por sequía) si tiene alguna y luego losetas de Nilo para llegar al total de 2 por sequía. Las losetas elegidas son retiradas del juego junto con las losetas de desastre.

- Funeral:  Pierde hasta dos Faraones.
- Sequía:  Pierde hasta dos inundaciones, luego Nilos
- Descontento:  Pierde hasta dos losetas de Civilización (libre elección)
- Terremoto:  Pierde hasta dos Monumentos (libre elección)

Las Épocas

Cuando un jugador sin soles bocarrriba en su área de despliegue (es decir, ha usado todos sus soles) no puede coger más turnos en la época, hay una disminución en el número de jugadores para competir por las losetas. Cuando el último jugador con soles bocarrriba usa su último sol y completa su turno, la época acaba. Todas las losetas en el registro de Ra son colocadas bocabajo en la caja; el sol en medio del tablero permanece para la siguiente época.

Además, la época acaba inmediatamente, cuando el registro de Ra está lleno. En este caso, no hay subasta (i) y todas las losetas son retiradas del registro de Ra y del registro de subasta y colocadas bocabajo en la caja. Así, sólo el sol bocarrriba permanece en el tablero de juego. Los soles bocarrriba no usados que están en el área de despliegue de un jugador permanecen bocarrriba para la siguiente época.

Al final de una época, las losetas en las áreas de despliegue de los jugadores son puntuadas (ver abajo). Después de puntuar, todos los soles bocabajo se ponen bocarrriba. Los jugadores comenzarán cada época con el mismo número de soles. Sin embargo, los jugadores tendrán muy probablemente diferentes sumas de las que tuvieron al comienzo del juego. El jugador con el sol con número más alto comienza la siguiente época.

PUNTUACIÓN

Al final de cada una de las tres épocas, los jugadores reciben fama por sus esfuerzos en la forma de tabletas. Después de que se haya calculado la fama total de un jugador, recibe (o pierde) tabletas igual al total. Los jugadores mantienen sus tabletas bocarrriba en sus áreas de despliegue. Si un jugador pierde más puntos de fama de los que tiene, pierde todo lo que tenga y coge 0 puntos en la siguiente época; los totales negativos no se registran.

Dioses

Cada loseta de Dios en el área de despliegue da 2 puntos de fama para el jugador y se devuelven bocabajo a la caja.

Faraones

Después de cada época, el jugador con la mayor cantidad de losetas de Faraón recibe 5 puntos de fama y el jugador con la menor cantidad pierde 2 puntos. Si dos o más jugadores empatan en la mayor o menor cantidad, cada uno gana los 5 puntos o pierden los 2 puntos. Si todos los jugadores tienen el mismo número de losetas de Faraón, no se da ningún punto ni se pierde. Las losetas de Faraón permanecen en las áreas de despliegue de los jugadores para la siguiente época.

Ejemplo: Los jugadores Anna, Bob, Cathy y Don tienen 3, 2, 2 y 3 Faraones. Anna y Don ganan 5 puntos de fama cada uno; Bob y Cathy pierden cada uno 2 puntos.

Nilo e inundaciones

Después de cada época, cada jugador recibe un punto de fama por cada loseta de inundación y de Nilo en su área de despliegue. Sin embargo, sólo recibe estos puntos si tiene al menos una loseta de inundación. Los jugadores sin loseta de inundación no puntúan por sus losetas de Nilo.

Después de puntuar, todas las losetas de inundación son devueltas bocabajo a la caja. Las losetas de Nilo, sin embargo, permanecen en las áreas de despliegue de los jugadores para la época siguiente.

Oro

Después de cada época, cada jugador recibe 3 puntos de fama por cada loseta de oro en su área de despliegue. Después de puntuar, las losetas de oro son devueltas bocabajo a la caja.

Civilización

Después de cada época, los jugadores sin losetas de civilización en sus áreas de despliegue pierden 5 puntos de fama. Si un jugador tiene tres losetas de civilización diferentes, gana 5 puntos de fama, por cuatro losetas diferentes gana 10 puntos y por las 5 losetas diferentes gana 15 puntos. Después de puntuar, todas las losetas de civilización son devueltas bocabajo a la caja.

Ejemplo: Anna tiene 3 losetas de astronomía, 2 agricultura y 2 de escritura. Ella recibe 5 puntos, puesto que tiene tres losetas de civilización diferentes. Por una de astronomía, de agricultura y de escritura hubiera recibido lo mismo. Las losetas extra de la misma loseta de civilización no da puntos extra.

Monumentos

Los monumentos son puntuados sólo después de la tercera época. Permanecen en las áreas de despliegue de los jugadores a lo largo de la partida. Los jugadores recibe 1 punto de fama por cada monumento diferente hasta 6 monumentos diferentes. 10 puntos por tener 7 monumentos diferentes, y 15 puntos por tener los 8 monumentos diferentes. Además, un jugador recibe un bono de 5 puntos por cada grupo de tres monumentos idénticos, 10 puntos por cada grupo de cuatro, y 15 puntos por cada grupo de cinco.

Ejemplo: Anna tiene 4 pirámides, 3 templos, 2 fortalezas y 1 esfinge. Después de la tercera época recibe 19 puntos (4 por cuatro monumentos diferentes, 10 por cuatro pirámides y 5 por tres templos). Así, recibe puntos por todos sus monumentos excepto la segunda fortaleza.

Soles

Al igual que los monumentos, los soles son puntuados sólo después de la tercera época. Cada jugador suma los números en todos sus soles (bocarrriba y bocabajo). El jugador con la mayor cantidad recibe 5 puntos de fama y el jugador con la menor cantidad pierde 5 puntos de fama. Si dos o más jugadores empatan en la mayor o menor cantidad, cada uno gana o pierde 5 puntos cada uno. Si todos los jugadores tienen la misma cantidad, nadie gana ni pierde puntos.

Ejemplo: Los jugadores Anna, Bob, Cathy y Don suman sus soles y calculan sus sumas como: 17, 25, 21 y 17. Bob recibe 5 puntos y Anna y Don pierden cada uno 5 puntos. Cathy ni gana ni pierde puntos.

FIN DE LA PARTIDA

Cuando se completa la puntuación después de la tercera época, el juego acaba. Cada jugador suma todos sus puntos de fama en sus tabletas. El jugador con el resultado más alta gana. Si dos o más jugadores empatan con el total más alto, el jugador, entre los que han empatado con el total más alto, con el sol con el número más alto es el ganador.

Símbolos

Ra:



Hay 30 fichas de Ra. En un juego de cinco jugadores, el registro de Ra puede acomodar diez fichas de Ra. Para cuatro jugadores esto se reduce a nueve, y para tres baja a ocho.

Soles:



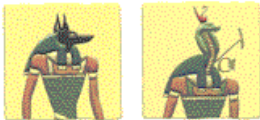
Hay dieciseis soles en un juego de cinco jugadores, y trece con cuatro o tres jugadores.

Los soles sólo son puntuados en la tercera época.

Un jugador pierde 5 puntos de fama si tiene el menor total de soles.

Un jugador gana 5 puntos de fama si tiene el mayor total de soles.

Dioses:



Hay 8 fichas de Dios, con diseños individuales pero con idénticos poderes.

Los jugadores anotan 2 puntos por cada ficha de Dios que tengan.

Faraones:

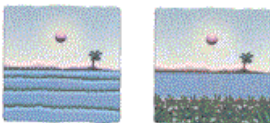


Hay 25 fichas de faraones.

Un jugador pierde 2 puntos de fama si tiene el menor número de fichas de Faraones.

Un jugador gana 5 puntos de fama si tiene la mayor cantidad de fichas de Faraones.

Nilo e Inundación:



Hay 25 fichas de Nilo y 12 de Inundación.

Un jugador anota 1 punto de fama por cada ficha de Nilo e Inundación que tenga. pero SÓLO si tiene al menos una ficha de Inundación.

Civilización:



Hay 5 de cada uno de los cinco tipos de ficha de civilización.

Un jugador pierde 5 puntos de fama si no tiene fichas de Civilización.

Un jugador gana 5/10/15 puntos de fama si tiene 3/4/5 fichas de Civilización diferentes.

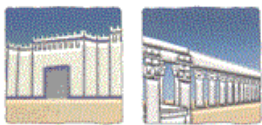
Oro:



Hay 5 fichas de Oro.

Un jugador gana 3 puntos de fama por cada ficha de Oro que tenga.

Monumentos:



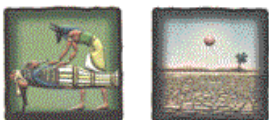
Hay 5 de cada uno de los ocho tipos de fichas de monumento.

Los monumentos sólo puntúan en la tercera época.

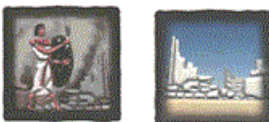
Un jugador gana 1–6/10/15 puntos de fama si tiene 1–6/7/8 fichas de Monumento diferentes.

Un jugador gana 5/10/15 puntos de fama si tienen 3/4/5 fichas de monumento idénticas.

Desastres:



Hay 2 fichas de Funeral, 2 fichas de Sequía, 4 fichas de Descontento y 2 fichas de Terremoto. Cuando un jugador gana estas fichas, debe descartar dos fichas relacionadas si las tiene. Si tiene menos fichas el desastre será menos severo.



Un jugador debe descartar hasta dos fichas de Faraón por cada ficha de Funeral.

Un jugador debe descartar hasta dos fichas de Inundación o Nilo (las fichas de Inundación primero) por cada ficha de Sequía.

Un jugador debe descartar hasta dos fichas de Civilización (a su elección) por cada ficha de Descontento.

Un jugador debe descartar hasta dos fichas de Monumento (a su elección) por cada ficha de Terremoto.