

Tierras BAJAS

C. y R. PARTENHEIMER



Un juego para 2 a 4 jugadores

A partir de 12 años

50 - 100 minutos

En Tierras bajas, cada jugador posee una granja junto al mar, tras el dique. Los jugadores ampliarán sus granjas y criarán ovejas con la ayuda de sus trabajadores. No obstante, ante la incesante amenaza de las crecidas marítimas, también tendrán que colaborar en las tareas de ampliación del dique. En algunos casos habrán de anteponer estas tareas a sus objetivos personales para no descuidar el dique, ya que una inundación podría tener consecuencias negativas para todos.

¿Aguantará el dique cuando se desate la tormenta final y la marea sobrepase el nivel del mar? ¿Ganará el jugador que mejor planifique y administre sus recursos y acciones!

COMPONENTES DEL JUEGO

COMPONENTES COMUNES

- 1 tablero de juego



- 2 tableros de mercado de ovejas y depósito de recursos (1 de ellos de doble cara)



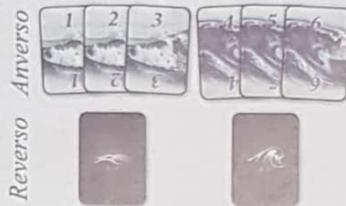
- 3 marcadores de recurso (1 de cada: madera, piedra y arcilla)



- 85 ovejas
- 6 fichas de «3 ovejas»



- 12 cartas de inundación (2 de 1, 2, 3 y 5, 3 de 4 y 1 de 6)



- 66 cartas de recurso (22 de cada tipo)



- 64 piezas de valla
- 1 marcador de turno



- 1 figura de primer jugador



- 36 piezas de inundación
- 13 piezas de sección de dique (3 de 4 casillas de largo, 4 de 3 casillas de largo y 6 de 2 casillas de largo)



- 5 fichas de mejora



- 1 indicador de valor



- 30 fichas de brecha en el dique



- 56 monedas (27 de 1, 14 de 5 y 12 de 10)



- 4 fichas de acción de granjero +2



- 1 hoja de pegatinas



- 1 libreta de puntuación



- 1 apéndice de reglas (4 páginas) sobre las ampliaciones para la granja y las fichas de mejora

- 46 losetas de ampliación de la granja:
- 16 losetas de instalación

- 30 losetas de edificio:

12 edificios de acción

12 edificios de oveja

6 edificios de inundación

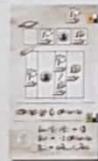


COMPONENTES PARA CADA JUGADOR (1 DE CADA PARA 4 JUGADORES)

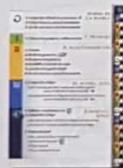
- 1 tablero de granja con dos caras: tiempo soleado y tiempo lluvioso



- 1 tablero de ganancias



- 1 carta de referencia rápida



En el color de cada jugador:

- 1 marcador de puntos de dique,
- 3 granjeros y
- 4 edificios de madera



- 2 fichas de trabajador

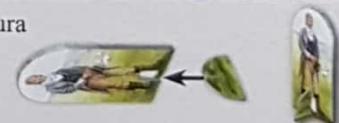


ANTES DE LA PRIMERA PARTIDA

Coge la hoja con las pegatinas y coloca una pegatina con un 2, una con un 3 y otra con un 4 a cada uno de los granjeros de cada color.

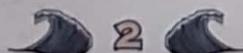


Monta la figura de jugador inicial.



OBJETIVO DEL JUEGO

El objetivo del juego consiste en ampliar tu granja y criar ovejas. No obstante, también tendrás que colaborar en las tareas de mejora y mantenimiento del dique, pues una inundación afectaría a todos los jugadores. De esta manera, tendrás que conseguir tantos puntos de victoria (PV) como puedas. Tanto albergar un buen número de ovejas como ayudar a construir el dique otorgan puntos, pero el número de PV que consigas por ello dependerá de cómo transcurra la partida. Los PV que recibes por las ovejas y la construcción del dique al final del juego se mostrarán en el indicador de valor del tablero de juego. También obtendrás PV por las monedas (1 PV por moneda), por las cartas de recurso sobrantes (1 PV por cada 2 cartas) y por las ampliaciones de la granja (los PV se indican en la loseta).



PREPARACIÓN DEL JUEGO (COMÚN)

1 Coloca el **tablero de juego** en el centro de la mesa.

2 Baraja las **cartas de inundación** y colócalas en un **mazo bocabajo** en la zona del mazo de cartas de inundación del tablero. *Consejo: si es tu primera partida, antes de barajar las cartas, saca las cartas de inundación con valor 6 y déjalas en la caja. A continuación, sigue con la preparación.*

3 Coloca los **marcadores de puntos de dique** de los colores de los jugadores, sin importar el orden, en la **primera casilla** (con valor «0») del contador del dique.

4 Baraja las 5 **fichas de mejora** y distribúyelas al azar y bocarriba en las 5 primeras casillas grandes del contador del dique.

5 Coloca el **indicador de valor** en la casilla central del contador de valor.

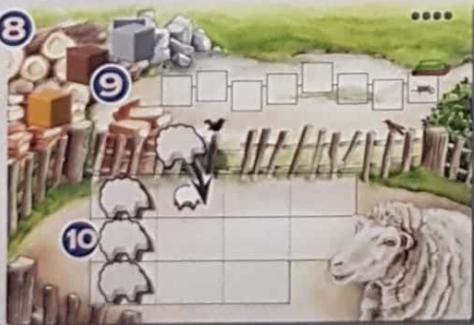
6 Coloca el **marcador de turno** en la primera casilla (*Turno de la marea*) del contador del nivel del mar.

7 Baraja las **cartas de recurso** y colócalas en un **mazo bocabajo** en la zona del mazo de cartas de recurso del tablero. Roba 4 **cartas** y colócalas bocarriba en la zona correspondiente del tablero, junto a la pila de descartes.

8 Coge el **tablero de mercado de ovejas** que se corresponda con el número de jugadores (según el número de puntos que contenga la esquina superior derecha) y colócalo junto al tablero de juego.

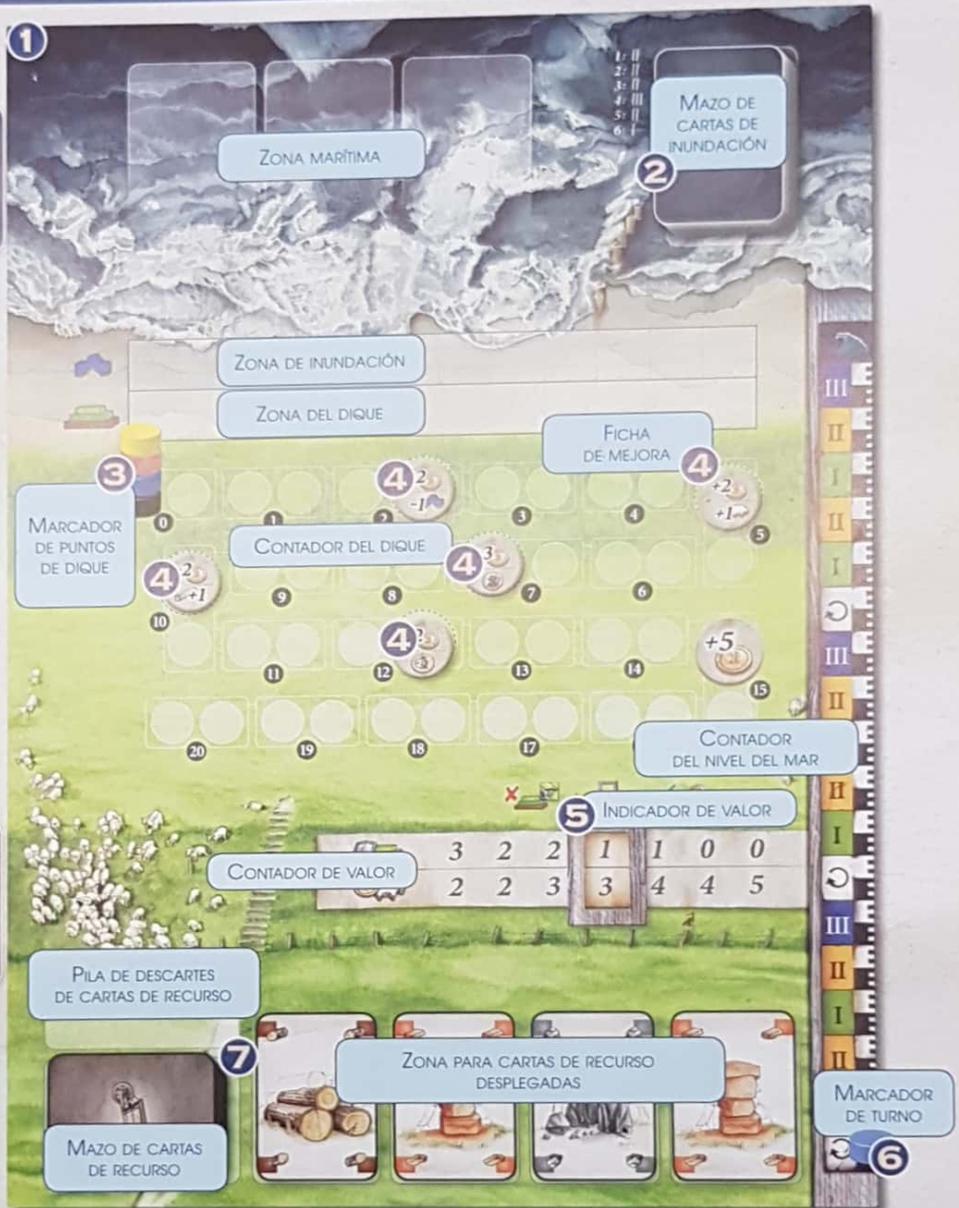
9 Coloca los 3 **marcadores de recurso** en las casillas correspondientes, junto al depósito de recursos.

10 Coloca 1 **oveja** en todas las casillas que muestren una oveja.



Así quedaría la disposición del tablero de mercado de ovejas y el depósito de recursos para 4 jugadores.

Determina qué tablero necesitas según el número de puntos (se corresponden con el número de jugadores) que se muestran en la esquina superior derecha del tablero.



11 Ordena las **losetas de ampliación de la granja** (edificios e instalaciones) según su reverso y barájalas en 4 pilas de cada tipo por separado. Roba 3 losetas de cada una de las pilas de **instalaciones**, **edificios de oveja** y **edificios de acción** y colócalas bocarriba al lado del tablero, junto a las pilas de su tipo. Roba «X+1» **edificios de inundación**, donde «X» es igual al número de jugadores. Coloca estas losetas junto al resto de edificios. Devuelve los edificios de inundación sobrantes a la caja, pues no se utilizarán más en esta partida.

12 Coloca todas las **monedas**, **piezas de sección de dique**, **fichas de brecha** en el dique y **fichas de acción de granjero +2** junto al tablero.



PREPARACIÓN DEL JUEGO (POR JUGADOR)

Cada jugador recibe:

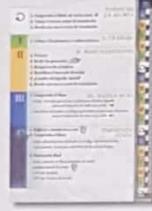
- 1 tablero de granja al azar



- 1 tablero de ganancias



- 1 carta de referencia rápida



- 3 granjeros de su color con un valor de acción de 2, 3 y 4



- 4 edificios de madera de su color



- 2 ovejas



- 16 piezas de valla



- 2 fichas de trabajador



- 4 monedas

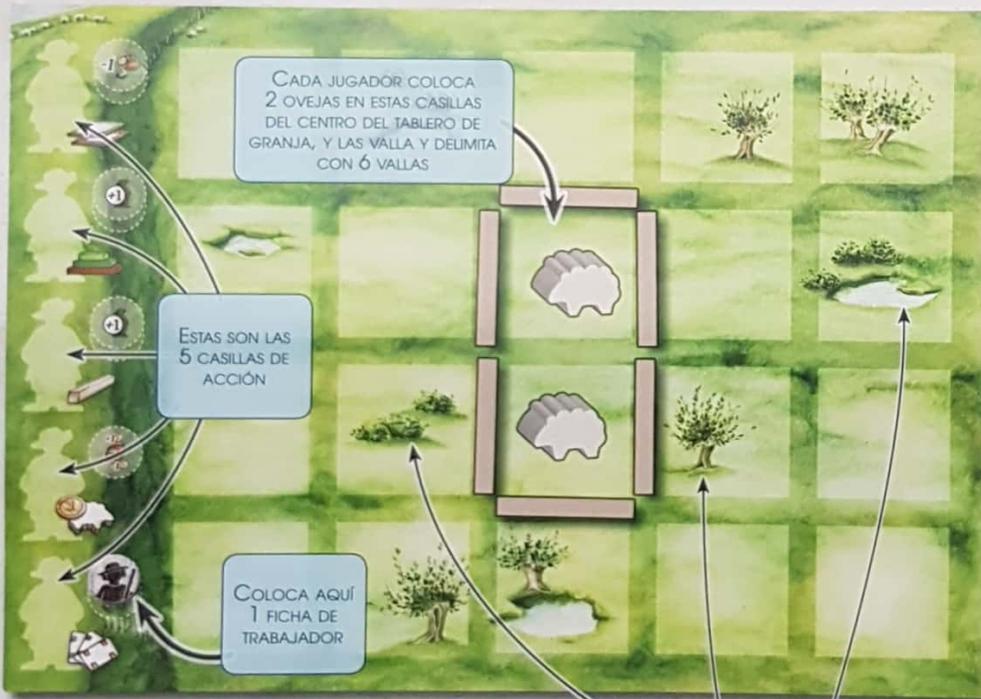


- 4 cartas de recurso del mazo (cada jugador las guarda en su mano y las oculta al resto de jugadores)



Cada jugador elige el lado de su tablero de granja que más le guste (la preparación es igual en ambos lados) y procede de la siguiente manera:

Prepara el tablero de ganancias de esta manera:



Algunas casillas contienen tipos de terreno especiales: **arbustos**, **árboles** y **lagos** (una misma casilla puede incluir 2 tipos de terrenos diferentes).

El jugador cuyo marcador de puntos de dique esté en la parte superior de la pila será el jugador inicial y coge la **figura de jugador inicial**. El resto de jugadores recibe una **moneda adicional** del banco.



DESARROLLO DEL JUEGO

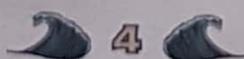
El juego se divide en 3 secciones idénticas. Cada una de estas 3 secciones se estructura en 6 fases que se desarrollan sucesivamente. Estas fases aparecen a la derecha del tablero de juego. Desde la fase inferior hasta la superior son:

- Turno de la marea, **I Trabajo**, **II Mantenimiento**, **I Trabajo**, **II Mantenimiento**, **III Marea alta**

Puedes ver en qué fase del juego estás con la ayuda del marcador de turno en el contador del nivel del mar.

Al final de cada fase, mueve una posición hacia arriba el marcador de turno.

El juego comienza en la primera fase (*Turno de la marea*) del contador del nivel del mar. Tras completar las 3 secciones, de 6 fases cada una, se jugará una última fase: la *Tormenta final*.



Las FASES DEL JUEGO en detalle

🔄 TURNO DE LA MAREA

1. **Comprueba tu límite de cartas:** cada jugador comprueba si tiene más de 8 cartas de recurso en su mano. Si es así, tendrá que descartar cartas hasta tener **un máximo de 8 en su mano**. Cada jugador puede decidir qué cartas descartar.
2. **Coloca cartas de inundación:** roba 3 cartas de inundación del mazo de cartas de inundación y colócalas bocabajo en los 3 huecos de la zona marítima del tablero de juego.
3. **Revela la primera carta de inundación:** revela la carta de inundación de la zona marítima que se encuentra situada más a la izquierda y coloca, en la **zona de inundación** del tablero de juego, el número de **piezas de inundación** que indique la carta. Hazlo de izquierda a derecha, empezando junto al icono de pieza de inundación impreso en el tablero. Si ya has colocado piezas de inundación en las 12 casillas de la zona de inundación, tendrás que empezar un nuevo y segundo nivel con la pieza n.º 13 (o la n.º 25 si fuera el tercer nivel). Hazlo también de izquierda a derecha y coloca las nuevas piezas sobre las del nivel inferior. A lo largo del juego la marea podrá subir hasta 3 niveles.

El **reverso de las cartas de inundación** indica qué valor de inundación aproximado puedes esperar de cada carta.



Este símbolo en la carta indica que el valor estará **entre 1 y 3**.



Este símbolo en la carta indica que el valor estará **entre 4 y 6**.



La carta de inundación revelada muestra un valor de inundación de 3. Por consiguiente, se colocarán 3 piezas de inundación en la zona de inundación del tablero de juego.



1 FASE DE TRABAJO

Durante la fase de trabajo utilizarás a tus granjeros para realizar acciones. Cada granjero tiene un valor de acción (2, 3 o 4) y te proporcionará un número equivalente de puntos de acción cuando lles a cabo una acción con el granjero en cuestión.

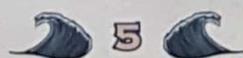
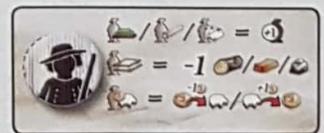
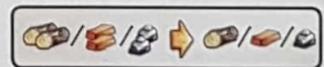
En el orden de las agujas del reloj, empezando por el jugador inicial, cada jugador coloca **uno** de sus granjeros en una casilla de acción de su propio tablero de granja y realiza inmediatamente la acción elegida. Repite este proceso hasta que todos los jugadores hayan colocado todos sus granjeros.



Nota: puedes colocar un segundo granjero en una casilla de acción que ya esté ocupada por otro de tus granjeros, pero tendrás que pagar 1 moneda cada vez que lo hagas. Si ya has colocado 2 de tus granjeros en una misma casilla de acción y quieres colocar a un 3.º granjero en esa misma casilla, tendrás que pagar 2 monedas. Si no puedes pagar el coste requerido, no podrás realizar la acción.

Las siguientes reglas se aplican a todas las acciones:

- **Intercambio de recursos:** puedes intercambiar en cualquier momento 2 recursos de un tipo por 1 de otro tipo. Los edificios *Fábrica de ladrillos*, *Carpintería* y *Mampostería* no influyen en esto.
- Las **fichas de trabajador** permiten mejorar tus acciones. Las mejoras de los trabajadores para cada una de las acciones se explican en profundidad más adelante. Cada vez que reveles un icono de trabajador en tu tablero de ganancias o si avanzas en el contador del dique hasta una ficha de mejora que muestre un icono de trabajador, podrás asignar permanentemente tu segundo trabajador (el que se encuentra en tu tablero de ganancias) a una acción de tu tablero de granja o bien puedes recolocar uno de tus trabajadores previamente asignados de una acción a otra de tu tablero de granja.
- **Después de realizar una acción,** comprueba si has gastado todos los **puntos de acción** de tu granjero (incluyendo posibles puntos de acción adicionales que te hayan proporcionado tus trabajadores). Si te sobran puntos, puedes robar **1 carta de recurso del mazo** o de las que están desplegadas bocarriba **por cada punto de acción sobrante** (para ello se aplican las mismas reglas que para la acción «E: Robar cartas de recurso»). No está permitido renunciar por completo a una acción para emplear todos los puntos en robar cartas.
- **Limitación de componentes en el juego:** cada vez que necesites robar una carta de recurso pero el mazo de cartas esté vacío, baraja la pila de descartes y forma un nuevo mazo de cartas de recurso para poder robar. Las ovejas, las monedas y las fichas de brecha en el dique son siempre ilimitadas. Si te quedas sin alguno de ellos, utiliza cualquier otro medio para representarlos.



Las 5 CASILLAS DE ACCIÓN de tu tablero de granja son:

A) CONSTRUIR UNA AMPLIACIÓN DE LA GRANJA



Esta acción te permite construir exactamente 1 ampliación de la granja de un cierto valor, es decir: **un edificio** (borde marrón) o **una instalación** (borde verde). El granjero utilizado para esta acción tiene que gastar un número de puntos de acción igual al valor de la ampliación de la granja, por lo que el valor de acción deberá ser igual o mayor que el valor de la ampliación de la granja. Para construirla tendrás que pagar los recursos que se indican en la esquina superior derecha de la loseta de ampliación.

*Ejemplo: Laura usa su granjero de valor 4 para construir el edificio de valor 2 «Tienda de animales». Paga los 2 de **madera** y 1 de **arcilla** requeridos y coloca la loseta en su tablero de granja. Ya que solo ha utilizado 2 de sus 4 puntos de acción, puede usar los 2 puntos de acción restantes para robar 2 cartas de recurso al final de su turno.*



~ EJEMPLO DE DOS EDIFICIOS ~

Este número indica el valor de la ampliación de la granja. Solo puede construirlo un granjero que tenga al menos el mismo valor de acción.

Tienes que pagar estos recursos para construir esta ampliación de la granja.

Etiqueta clara: función inmediata y única.

Esta ampliación otorga «0» puntos de victoria, pero da una función especial durante la tormenta final.

El color de la etiqueta da una idea del tipo de función de la loseta de ampliación.



Marrón = madera
Naranja = arcilla
Gris = piedra

Etiqueta azul: función en la tormenta final



Etiqueta roja: la función se activa cada vez que se cumple una condición determinada.

Esta función surtirá efecto en el tipo de fase indicado. En este caso será durante la fase de trabajo.

Los bordes de un edificio actúan también como vallas.

Esta función surtirá efecto en el tipo de fase indicado. En este caso será durante la tormenta final.

~ EJEMPLO DE UNA INSTALACIÓN ~

Si se muestra un tipo de terreno aquí, tendrás que colocar la instalación en una casilla de tu tablero de granja que contenga dicho terreno.

Etiqueta verde: función permanente relacionada con el alojamiento de ovejas.

Los bordes de una instalación **no se pueden** utilizar como vallas.



El nombre de la instalación.

PV al final del juego.

Aquí se muestra la función de la ampliación de la granja. Algunas ampliaciones tienen 2 tipos de función diferente.

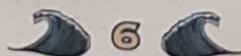
- Coge de la mesa la **loseta bocarriba de ampliación de la granja** que hayas pagado y colócala en una **casilla libre** (¡que no tenga ovejas!) de tu tablero de granja. Algunas ampliaciones de la granja solo pueden colocarse en casillas de tu tablero de granja que contengan un terreno específico (arbustos, árbol o lago). De ser así, el tipo de terreno específico necesario se mostrará en la loseta, a la izquierda de los recursos requeridos. Las ampliaciones de la granja que no requieran un tipo de terreno específico se pueden colocar en cualquier casilla libre (sin importar si contiene o no algún terreno específico), ya sea dentro o fuera de un **pasto**. Un pasto consiste en 1 o más casillas de tu tablero de granja que se encuentran valladas (cerradas por vallas) por piezas de valla y/o por edificios. Sin embargo, las funciones de algunas ampliaciones de la granja concretas solo se activan si la loseta está colocada dentro o fuera de un pasto (la parte trasera de las cartas de referencia rápida te explicará los iconos de las losetas de ampliación de la granja más relevantes y su significado).
- Una vez construidas, las ampliaciones de la granja permanecerán en la ubicación elegida hasta el final del juego. No se pueden mover, eliminar o construir sobre ellas de ninguna manera.

Nota: cada jugador puede construir **un solo edificio de inundación** durante toda la partida (y **solo 4 edificios** en total, tal y como indican las 4 casas de madera del tablero de ganancias). Si aún quedan losetas de edificio de cualquier tipo o losetas de instalación en sus correspondientes pilas, tendrás que reponer cada loseta construida con otra loseta de ampliación de su misma pila. ¡Los edificios de inundación no se reponen!



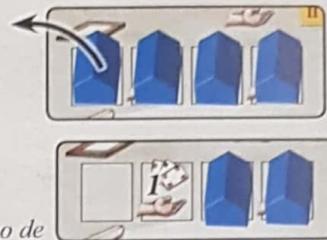
En la parte inferior de cada loseta puedes ver la función de dicha ampliación de la granja. La función de cada ampliación se activará justo después construirla. En algunos casos, si la loseta requiere estar colocada dentro o fuera de un pasto, la función no se activará hasta que se cumpla dicho requisito. El reverso de las cartas de referencia rápida incluye una breve explicación de los iconos más frecuentes de las ampliaciones. Podrás encontrar una explicación más detallada de cada ampliación de la granja en el **Apéndice**.

El **escudo** situado en la esquina superior derecha de las ampliaciones de la granja muestra el valor en puntos de victoria de cada loseta al final del juego. Si el escudo contiene un símbolo de exclamación («!»), su valor en PV es «0», pero la ampliación tendrá una función que se activará al principio de la **Tormenta final** (fase final de puntuación).



Aplica las siguientes reglas adicionales a los **edificios** (no a las instalaciones):

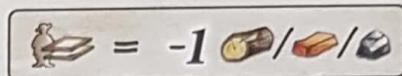
- Cada vez que construyas un edificio, coge el **edificio de madera ubicado más a la izquierda** de tu tablero de ganancias y colócalo en la esquina superior izquierda de la loseta del edificio construido. Ya que solo dispones de 4 edificios de madera en tu tablero de ganancias, solo podrás construir 4 edificios durante toda la partida.
- Los 4 lados de un edificio cuentan como vallas y pueden utilizarse para vallar pastos.
- Si al construir un edificio y retirar el edificio de madera revelas un **icono de carta de recurso o moneda** en tu tablero de ganancias, recibirás ganancias adicionales en las próximas fases de mantenimiento. Si revelas un **icono de trabajador**, podrás asignar de inmediato a tu segundo trabajador a una acción o recolocar un trabajador previamente colocado.



Álamo ya ha construido 2 edificios y, gracias a ello, ha desbloqueado un icono de carta de recurso. Durante la fase de mantenimiento, al recibir las ganancias, recibirá 2 cartas de recurso en lugar de 1, gracias al nuevo icono de cartas de recurso revelado.



Trabajadores: por cada trabajador que hayas asignado a esta acción, pagarás 1 recurso menos a tu elección al construir una ampliación de la granja (es válido para edificios e instalaciones).



B) CONTRIBUIR AL DIQUE



Esta acción te permite aportar recursos al depósito de recursos para el dique. De esta manera, contribuirás a la construcción del dique y podrás avanzar en el contador del dique.

Para **contribuir a la construcción del dique**, puedes aportar **tantos recursos como puntos de acción** tenga el granjero que hayas utilizado (puedes aportar menos para reservar puntos si lo deseas y así poder robar cartas de recurso más tarde). Por cada recurso que aportes, el marcador del recurso utilizado avanzará 1 casilla hacia la derecha en el contador del depósito de recursos. **Nota:** si la construcción de una **sección de dique** ya ha comenzado con un tipo de recurso concreto, tendrás que terminar la construcción de la sección actual con ese tipo de recurso antes de poder empezar la construcción de una nueva sección con otro tipo de recurso.

Cuando el marcador alcance la última casilla (☞) del contador del depósito de recursos, coloca la nueva pieza de sección de dique en la zona del dique del tablero de juego. Coloca la nueva sección de dique tan a la izquierda de la zona del dique como sea posible. Antes de empezar a construir el segundo o tercer nivel del dique, recuerda que es necesario construir por completo el nivel actual.

Nota: cuanto más alto llegue el dique, más secciones se necesitarán para construir cada nivel y evitar que el dique ceda. El **nivel inferior requiere 3 secciones** de dique y cada sección de este nivel abarca 4 casillas de inundación. El **segundo nivel requiere 4 secciones** y cada sección de este nivel abarca 3 casillas de inundación. Por último, el **tercer nivel requiere 6 secciones** y cada sección de este nivel abarca 2 casillas de inundación.



Teniendo en cuenta que el coste de cada sección de dique permanece invariable a lo largo del juego, en cada nivel será más difícil y costoso ampliar el dique. Una vez que se termine una sección de dique, el marcador de recurso en juego permanecerá en la última casilla (☞) del contador del depósito de recursos hasta que comience la construcción de una nueva sección con un tipo diferente de recurso. **La siguiente sección de dique no se podrá construir con el mismo recurso que se ha utilizado en la sección anterior.** Cuando comience la construcción con un nuevo recurso, coloca el nuevo marcador en la primera casilla del depósito de recursos. A continuación, coloca en su casilla original del depósito de recursos el marcador de recurso utilizado anteriormente.

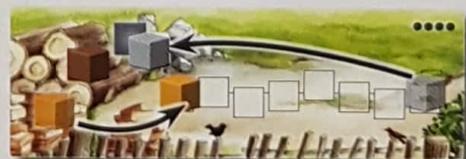
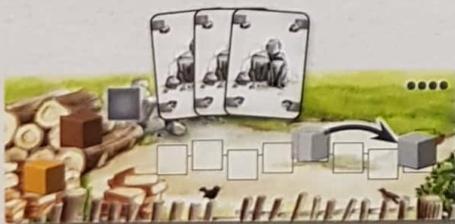
Puedes contribuir a más de 1 sección de dique en 1 turno: si completas una sección de dique y aún dispones de puntos de acción del valor de acción de tu granjero, puedes empezar inmediatamente la construcción de una nueva sección (con un recurso diferente al utilizado en la anterior). Por cada recurso que aportes, avanzarás 1 casilla en el contador del dique. Si tu marcador de puntos de dique alcanza el final del contador del dique, el marcador volverá a empezar desde la primera casilla de la «zona de 1 punto» del dique, pero acumularás los puntos ya obtenidos. De esta manera, es posible conseguir más de 20 puntos de dique.



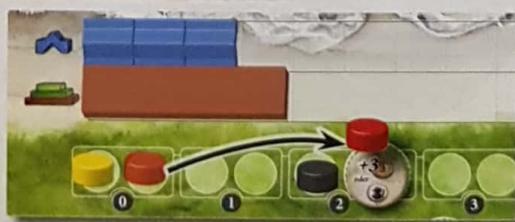
Álamo (rojo) coloca su granjero de valor 4 en la casilla de acción «Contribuir al dique». Aporta 3 recursos de piedra y completa la siguiente sección de dique.

La pieza de sección de dique finalizada se coloca de inmediato en la zona del dique. El nivel inferior contiene las piezas del dique marrones de mayor longitud, el nivel intermedio las verde oscuro de longitud media y el nivel superior las verde claro de menor longitud.

Ya que a Álamo aún le sobra 1 punto de acción del trabajador de valor 4 que ha utilizado, decide contribuir además con 1 de arcilla al dique. El contador de arcilla se coloca en la primera casilla del depósito de recursos. Debido a que ya se ha iniciado la construcción de una nueva sección de dique, el marcador de piedra se devuelve a su casilla original.

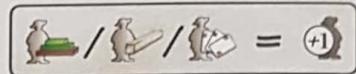


Ahora, **Álamo (rojo)** avanza 4 casillas en el contador del dique gracias a los 4 recursos con los que ha contribuido al dique. Ya que su marcador del dique termina su movimiento sobre una ficha de mejora, gana esa bonificación. Así, ahora puede elegir entre ganar 3 monedas o recolocar a uno de sus trabajadores. También se beneficiaría de la bonificación solo por pasar sobre la ficha de mejora. Es decir, no es necesario finalizar el movimiento justo sobre la ficha de mejora para obtener la bonificación.





Trabajadores: cada trabajador asignado a esta acción aumenta el valor de la acción de tu granjero en 1. De esta manera, podrás contribuir al dique con 1 recurso adicional por cada trabajador asignado a esta acción. Ten en cuenta que también tendrás que pagar este recurso adicional. Solo te beneficiarás de esta ventaja si llevas a cabo la acción en tu propio turno y no cuando estés ayudando a otro jugador (ver más abajo).



Pedir ayuda para contribuir al dique

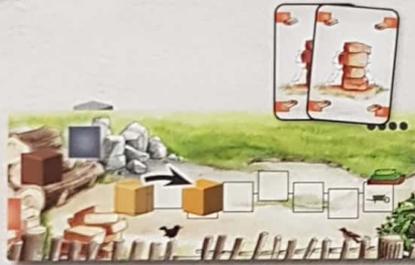
Después de completar tu acción de «Contribuir al dique» (y después de robar cartas de recurso, si procede), **estás obligado** a pedir ayuda a un oponente a tu elección. El oponente **puede decidir si contribuir** con cartas de recurso al dique siguiendo las reglas habituales **o negarse** a hacerlo.

Si decide contribuir, también avanzará 1 casilla en el contador del dique por cada recurso que aporte. Puede aportar como máximo tantos recursos como los que el jugador activo haya aportado al dique (puede aportar menos también). Los trabajadores no proporcionan ningún tipo de ventaja al oponente que está ayudando. Si el oponente no tiene las cartas de recurso necesarias (o no puede intercambiar recursos en proporción 2:1 para conseguirlas), tendrá que desistir y pasar. Además, si el oponente contribuye al dique, el jugador activo avanzará 1 casilla adicional en el contador del dique (solo una, sin importar el número de recursos que haya aportado el oponente al dique). **El jugador activo mueve siempre su marcador en el contador del dique antes de que lo haga su oponente.**

No se permiten acuerdos, negociaciones o debates a la hora de pedir ayuda (p. ej., no se puede preguntar al resto de jugadores quién tiene mejores cartas de recurso). No obstante, el número de cartas que los jugadores tienen en su mano siempre es visible para todos los jugadores.

En partidas para **2 jugadores** se aplican algunas reglas especiales a la hora de pedir ayuda (se explican en la página 12).

Álamo (rojo) pide ayuda a Claudia (amarillo). Ya que Álamo ha contribuido con 4 cartas de recurso al dique, Claudia puede contribuir con hasta 4 cartas de recurso si Álamo le pide ayuda. Claudia decide contribuir con 2 de arcilla.



Como Claudia (amarillo) ha decidido contribuir después de que Álamo (rojo) le pidiera ayuda, Álamo avanza 1 casilla adicional en el contador del dique. Claudia avanza 2 casillas en el contador del dique gracias a los 2 de arcilla que ha aportado.



Fichas de mejora del contador del dique

Cada vez que pases o termines tu movimiento en una casilla que contenga una ficha de mejora en el contador del dique (sin importar si eres el jugador activo o estás ayudando), recibirás inmediatamente la bonificación que indica dicha ficha. Si la ficha muestra 2 bonificaciones diferentes, puedes decidir con cuál quedarte. La ficha de mejora permanece en juego y el resto de jugadores podrá beneficiarse también de las bonificaciones cuando pasen o terminen su movimiento en las casillas correspondientes. Podrás encontrar una explicación más detallada sobre las fichas de mejora en la página 1 del Apéndice.



C) CONSTRUIR O RECOLOCAR VALLAS



Esta acción te permite construir o recolocar 1 valla en tu tablero de granja por cada punto de acción que te proporcione el granjero que utilices, con el objetivo de expandir o reorganizar tus pastos (ten en cuenta que las reglas para alojar ovejas se explican en la fase **II Mantenimiento**, en la página 10).

Recolocar vallas: coge cualquier valla de tu tablero de granja y muévela a otra casilla de tu tablero de granja. Esta acción no supone ningún tipo de coste en recursos, pero consume 1 punto de acción del granjero utilizado.

Construir vallas: coge la pieza de valla situada más a la izquierda de tu tablero de ganancias y colócala en tu tablero de granja. Esta acción tiene un coste de 1 punto de acción y 1 recurso. Puedes elegir qué tipo de recurso gastar, pero si construyes más de 1 valla en la misma acción, tendrás que pagar todas con el mismo tipo de recurso.

Ejemplo: Laura utiliza su granjero de valor 3 para recolocar 1 valla y para construir 2 nuevas vallas. Para colocar las 2 nuevas vallas tendrá que pagar 2 recursos del mismo tipo.

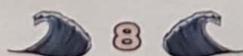
Si al construir vallas revelas totalmente una sección completa (cada sección está separada por una línea continua) en tu tablero de ganancias que incluye un **icono de carta de recurso o moneda**, recibirás ganancias adicionales en las próximas fases **II Mantenimiento**. Si revelas un **icono de trabajador**, podrás asignar de inmediato a tu segundo trabajador a una acción o bien recolocar una ficha de trabajador previamente colocada.



Laura ya ha desbloqueado 2 secciones completas de su tablero de ganancias al construir 5 vallas. Por ello, ganará 1 carta de recurso adicional al recibir las ganancias durante la fase de mantenimiento.

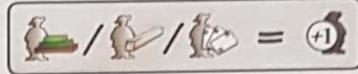
Cuando Laura revele por completo la segunda sección, podrá recolocar a un trabajador o asignar a su segundo trabajador a una acción de manera inmediata.

Teniendo en cuenta que Laura ha construido ya 4 edificios, ganará un total de 3 cartas de recurso y 1 moneda durante las próximas fases de mantenimiento.

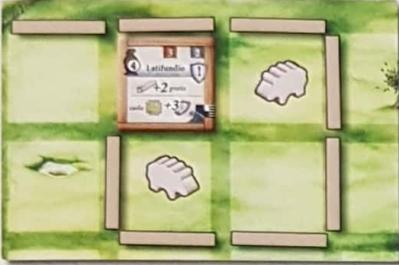




Trabajadores: cada trabajador asignado a esta acción aumenta el valor de la acción de tu granjero en 1. De esta manera, podrás construir o recolocar 1 valla adicional por cada trabajador asignado. También tendrás que pagar por cada valla adicional que construyas.



Nota: después de completar esta acción, todos los pastos que alojen ovejas en tu tablero de granja tienen que estar completamente vallados por todos sus laterales, ya sea mediante vallas o edificios. De lo contrario, las ovejas se escaparían. Puedes dejar un pasto con ovejas abierto mientras recolocas vallas, pero al final de la acción todas las ovejas tienen que estar dentro de un pasto completamente vallado.



La imagen muestra un pasto compuesto por 3 casillas de la granja que se encuentra vallado por varias vallas y un edificio. Por lo tanto, es posible alojar ovejas aquí. A la izquierda se ha colocado una valla para empezar un nuevo pasto en proceso.

Está permitido colocar vallas en tu tablero de granja que vayan a ser parte de futuros pastos, aunque no cierren pastos por el momento.

Recuerda que un pasto consiste en una o más casillas de tu tablero de granja que se encuentran valladas, y por lo tanto cerradas, por fichas de valla y/o por edificios.

D) COMPRAR O VENDER OVEJAS



Esta acción te permite comprar o vender ovejas en el mercado de ovejas: 1 oveja por cada punto de acción de tu granjero. El coste actual de comprar o vender ovejas lo marca el indicador de valor en la fila inferior del contador de valor del tablero de juego. No está permitido comprar y vender durante la misma acción.

Comprar ovejas: compra un número de ovejas igual o inferior al número de puntos de acción disponibles del granjero utilizado. Solo está permitido comprar ovejas de una única fila del mercado de ovejas. Solo podrás comprar tantas ovejas como haya disponibles en la fila elegida y no podrás comprar más ovejas de las que puedas alojar en tu tablero de granja (las reglas para alojar ovejas se explican en la sección de la fase II Mantenimiento, en la página 10).

Vender ovejas: vende un número de ovejas igual o inferior al número de puntos de acción disponibles del granjero utilizado. Solo puedes vender ovejas a una única fila del mercado de ovejas. Coloca todas las ovejas vendidas en las casillas libres de la fila elegida (no puedes vender un número de ovejas superior al de casillas libres de la fila elegida).



Trabajadores: si asignas un trabajador a esta acción, tu coste de compra por oveja se reduce en 1 moneda y tu beneficio por venta de oveja aumenta en 1 moneda. Este ventaja solo se aplica si tú eres el que realiza la acción y nunca si compras o vendes ovejas por cualquier otro medio. Solo se puede asignar 1 trabajador a esta acción.

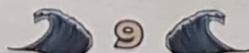


El precio actual por oveja lo determina la fila inferior del contador de valor. En este caso es de 3 monedas por oveja. Este precio se aplica tanto a la compra como a la venta de ovejas en el mercado de ovejas.



Compra de ovejas: en la fila 1 puedes comprar hasta 2 ovejas. En las filas 2 y 3 puedes comprar 1 oveja.

Venta de ovejas: en la fila 1 y 3 puedes vender hasta 2 ovejas. En la fila 2 puedes vender hasta 3 ovejas.



E) ROBAR CARTAS DE RECURSO

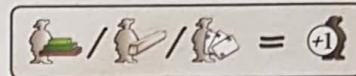


Esta acción te permite robar 1 carta de recurso por cada punto de acción del granjero utilizado.

Si quieres robar cartas de recurso de ambos sitios (bocabajo y bocarrriba), tendrás que robar **en primer lugar** cartas de las que están **desplegadas bocarrriba**. Estos se debe a que, una vez que hayas robado cartas del mazo bocabajo, ya no estará permitido coger ninguna de las cartas que se encuentran bocarrriba durante la acción en curso. Después de robar el número de cartas correspondiente, vuelve a reponer las cartas desplegadas bocarrriba, si es que hubieras robado alguna.

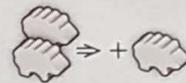


Trabajadores: cada trabajador asignado a esta acción aumenta el valor de la acción de tu granjero en 1. De esta manera, solo podrás robar 1 carta de recurso adicional por cada trabajador asignado.



II MANTENIMIENTO

1. Crianza: por cada 2 ovejas que tengas en tu poder, recibes 1 oveja adicional del suministro, siempre y cuando puedas alojarla en tu tablero de granja (puedes ver las reglas para alojar ovejas más abajo). Para la crianza, no es necesario que las ovejas se encuentren en el mismo pasto o casilla.



2. Ganancias: según el orden de los jugadores, cada jugador coge las ganancias que se corresponden con los iconos visibles en su tablero de ganancias. Todos los jugadores reciben una ganancia básica de 1 carta de recurso. Como se explica anteriormente, es posible conseguir y desbloquear ganancias adicionales tras construir vallas o edificios.



Roba 1 carta de recurso del mazo de recursos bocabajo.



Gana 1 moneda del suministro.



Roba 1 carta de recurso del mazo de recursos bocabajo o gana 1 moneda del suministro.

3. Recupera a los granjeros: recupera a todos tus granjeros y colócalos junto a tu tablero de granja.



4. Restablece el mercado de ovejas: restablece la configuración inicial del mercado de ovejas. Para ello, retira todas las ovejas del mercado de ovejas y después coloca 1 oveja del suministro en cada una de las casillas que contenga un icono de oveja.

5. Cambio del jugador inicial: el jugador que vaya en primera posición en el contador del dique será el nuevo jugador inicial hasta la siguiente fase de mantenimiento. Este jugador recibe la figura de jugador inicial. Si hay varios jugadores empatados en la primera posición del contador del dique, el jugador cuyo marcador esté colocado más arriba en la pila de marcadores empatados será el nuevo jugador inicial.

6. Revela una nueva carta de inundación: revela la carta de inundación de la zona marítima que se encuentra situada más a la izquierda y coloca el número de piezas de inundación que muestre la carta en la zona de inundación del tablero de juego. Hazlo de izquierda a derecha, empezando junto al icono de pieza de inundación impreso en el tablero. Si ya has colocado piezas de inundación en las 12 casillas de la zona de inundación, tendrás que empezar un nuevo y segundo nivel con la pieza n.º 13 (o la n.º 25 si fuera el tercer nivel). Hazlo también de izquierda a derecha y coloca las nuevas piezas sobre las del nivel inferior. A lo largo del juego la marea podrá subir hasta 3 niveles.



Durante la última fase de mantenimiento del juego, salta directamente los pasos 3, 4 y 5 de la fase de mantenimiento. No obstante, sí tendrás que revelar la última carta de inundación (paso 6).

Reglas para alojar ovejas



Cada casilla de tu tablero de granja que esté **dentro de un pasto** (es decir, vallada por piezas de valla y/o edificios) puede alojar 1 oveja.

Algunas ampliaciones de la granja, una vez construidas en tu granja, te permiten alterar estas reglas, mientras que otras te permitirán alojar más ovejas dentro de la propia loseta.

Regla básica: a menos que alguna de tus ampliaciones de la granja indique lo contrario, no está permitido alojar ovejas en las propias losetas de ampliación de la granja.

Puedes recolocar **en cualquier momento** ovejas en tu granja entre pastos y/o ampliaciones de la granja que lo permitan. Esto puede resultar de utilidad si quieres construir una ampliación en una casilla que contiene una oveja. No obstante, no está permitido eliminar libremente una oveja de tu granja sin usar una acción concreta que permita hacerlo (p. ej., la acción de vender o la habilidad de alguna ampliación de la granja). Si recibes una oveja pero no puedes alojarla en ningún sitio de tu granja, simplemente la pierdes y no podrás recibirla.

III MAREA ALTA

En esta fase, los jugadores comprueban si el dique resiste o cede al nivel de la marea.

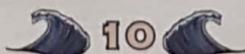
Comprueba el **número de niveles** (recuerda que hay 3 posibles niveles) de las **piezas de inundación**:

- Si el **nivel de las piezas de inundación es superior** al nivel de las secciones del dique, **el dique cede**.
- Si el **nivel de las secciones del dique es superior** al nivel de las piezas de inundación, **el dique resiste**.

Si tienen el mismo nivel, **compara la longitud** de los niveles superiores de las **piezas del dique** y las **piezas de inundación**.

- Si la fila de **secciones del dique tiene una longitud igual o superior** a la fila de piezas de inundación, **el dique resiste**.
- Si la fila de **piezas de inundación tiene una longitud superior** a la fila de secciones del dique, **el dique cede**.

Por último, devuelve a la caja del juego las 3 cartas de inundación bocarrriba de la zona marítima.





Si el dique resiste: todos los jugadores reciben 1 moneda del suministro por cada punto de dique de más que tengan con respecto al jugador que esté en **último lugar**. Por lo tanto, el último jugador no ganará ninguna moneda. Además, el indicador de valor del contador de valor se mueve un espacio hacia la derecha.



La longitud de la fila de piezas de inundación es igual a la longitud de las secciones del dique. El dique resiste. **Álamo (rojo)** y **Laura (gris)** tienen ambos 2 puntos. Teniendo en cuenta que la diferencia con **Claudia (amarillo)** es de 1 punto, ambos jugadores recibirán 1 moneda. **Claudia** es la jugadora que menos ha contribuido al dique y por este motivo no gana nada.



Si el dique cede: todos los jugadores reciben 1 ficha de brecha en el dique por cada punto de dique menos que tengan con respecto al jugador que esté en **primera posición**. Por lo tanto, el jugador inicial no recibirá ninguna ficha de brecha en el dique. Además, el indicador de valor del contador de valor se mueve un espacio hacia la izquierda. Tus pastos se inundan y no tienes suficiente espacio para alojar a todas las ovejas. Por este motivo, todos los granjeros se ven obligados a vender su excedente de ovejas y, debido al exceso de oferta, el precio de las ovejas se hunde.



La longitud de la fila de piezas de inundación es mayor que la longitud de las secciones del dique. El dique cede. **Álamo (rojo)** tiene 3 puntos de dique, **Laura (gris)** tiene 2 y **Claudia (amarillo)** 1 punto. Por lo tanto, **Claudia** recibe 2 fichas de brecha en el dique, mientras que **Laura** recibe 1. **Álamo** es el que más ha contribuido al dique y, por lo tanto, no recibe ninguna ficha de brecha en el dique.



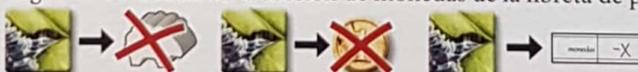
TORMENTA FINAL: PUNTUACIÓN FINAL

- 1. PUNTUACIÓN DE LAS AMPLIACIONES DE LA GRANJA:** pon en marcha y activa las funciones de las ampliaciones de la granja que contengan un icono de «!». Los puntos extra obtenidos de esta manera se anotan directamente en la libreta de puntuación.
- 2. COMPROBACIÓN DEL DIQUE:** se comprueba una última vez si el dique resiste o cede.

Resiste: todos los jugadores descartan sus fichas de brecha en el dique sin consecuencias.



Cede: todos los jugadores tienen que descartar 1 oveja por cada ficha de brecha que tengan. Si algún jugador no dispone de suficientes ovejas, tendrá que pagar el valor actual por oveja en monedas por cada ficha de brecha restante en su poder. Si tampoco se puede permitir pagar este coste en monedas, pierde un PV por cada moneda que no pueda pagar. Estos puntos negativos se anotan en la sección de monedas de la libreta de puntuación.



- 3. PUNTUACIÓN FINAL:** cuenta los PV teniendo en cuenta la siguiente lista y anótalos en la libreta de puntuación.

Dique: cada punto de dique del contador del dique otorga tantos PV como marque el indicador de valor en la fila del valor actual del dique. Recuerda que es posible conseguir más de 20 puntos en el contador del dique si ya ha completado alguna vez el circuito del contador del dique.

Ovejas: cada oveja otorga tantos PV como indique el indicador de valor en la fila del valor actual por oveja.

Ampliaciones de la granja: recibe el número de PV que indique el escudo de cada una de tus ampliaciones de la granja.

Monedas: cada moneda te otorga 1 PV.

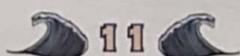
Cartas de recurso: gana 1 PV por cada 2 cartas de recurso sobrantes.



NOMBRE: <i>Azara</i>	
monedas extra	
ovejas	
diques	
ampliaciones de granja	
monedas	
cartas de recurso	
TOTAL	

FIN DEL JUEGO Y GANADOR

El juego finaliza después de hacer el recuento en la puntuación final, justo cuando termine la *Tormenta final*. El jugador que consiga el mayor número de puntos de victoria gana la partida. En caso de empate, ganará el jugador, de entre los empatados, que vaya primero en el contador del dique. Si se mantiene el empate, ganará el jugador cuyo marcador de puntos de dique esté por encima en la pila de marcadores del dique.



CAMBIOS EN LAS REGLAS PARA PARTIDAS DE 2 JUGADORES

Las partidas para 2 jugadores se juegan de la misma manera que las de 3 o 4 jugadores.

Solo hay cambios en las reglas a la hora de pedir ayuda para contribuir al dique. En lugar de pedir ayuda a tu oponente, puedes pedir ayuda al mercado. Para hacer esto, tienes que pagar 1 moneda, independientemente de si el mercado decide contribuir o no. Si no puedes pagar la moneda, tendrás que pedir ayuda a tu oponente. Si pides ayuda al mercado, revela el mismo número de cartas del mazo bocabajo que hayas utilizado para contribuir al dique, de una en una. Si alguna de las cartas de recurso reveladas coincide con el tipo de recurso adecuado, avanza 1 casilla el marcador de recurso en el contador del depósito de recursos. Si la sección de dique en construcción se completa y el mercado tiene que revelar más cartas, revela estas cartas de una en una. El mercado empezará la construcción de una nueva sección de dique con el siguiente recurso que se revele, siempre que sea diferente al utilizado anteriormente. Si no se revela ningún tipo de recurso diferente al utilizado anteriormente, no comenzará la construcción de la nueva sección.

Nota: a diferencia de lo que sucede cuando se pide ayuda a otro jugador, el jugador activo no avanza ninguna casilla adicional en el contador del dique si pide ayuda al mercado.

CRÉDITOS

Tierras bajas es un juego diseñado por Claudia y Ralf Partenheimer.

Andrea Boekhoff, con la ayuda de Martin Kleinke, es la responsable de las ilustraciones y el diseño gráfico. El reglamento ha sido redactado por Inga Keutmann y el resto de autores. El desarrollo ha corrido a cargo de Inga Keutmann y Frank Heeren.

Quiero transmitir mi más sincero agradecimiento a Christof Tisch por el diseño de las reglas y los componentes, así como a Johannes Grimm y Ryan Palfreyman por la labor de revisión del reglamento original en alemán.

Los autores y el editor quieren agradecer su trabajo a los siguientes testadores: Peter Arndt, Bianca Batsch, Christian Blatakes, Gabriele Beck, Olaf Darge, Martina Erlenkötter, Frank Felsner, Sarah Franken, Frederik Häfker, Anna-Lena und Daniel Hast, Klaus Haarmann, Maik Heimbach, Jan Henry, Holger Herrmann, Stefan Kahlhöfer, Aarni Kuoppamäki, Anita Landgraf, Carsten Lauber, Lina Leschner, Torsten Mummel, Alexandra Partenheimer, Holger Pfaff, Andreas Puff, Rolf Raupach, Martin Schlegel, Wilhelm Volle, Ronny Vorbrodt, Stefan Wahoff y a todos los participantes del encuentro con el autor en Bochum y las jornadas de juego en Bingen.

Los autores quieren expresar su especial agradecimiento a Uwe Rosenberg por su inspiración, sus ideas para muchas de las ampliaciones de la granja y su maravilloso apoyo a este proyecto, así como a Frank Heeren y a Inga Keutmann por su excepcional colaboración y realización del juego.

Este juego ha sido publicado en español por Maldito Games y traducido por Alfredo López Pérez.

¿Quieres aprender a jugar?

Entra en www.malditogames.com/como-jugar/tierras-bajas para ver tutoriales, reseñas y mucho más.



Este sello representa juegos que el diseñador Uwe Rosenberg recomienda encarecidamente a sus seguidores. Uwe Rosenberg ha seguido estos juegos y ha participado en su desarrollo. En la línea de este tipo de juegos, también recomendamos:



Viticulture

Viticulture: Edición Esencial es un juego estratégico basado en la colocación de trabajadores que permite a los jugadores crear su propio viñedo en cualquier sitio, con solo una mesa y en compañía de buenos amigos. Esta edición es una versión más robusta que combina la segunda edición del *Viticulture* con algunos elementos de la expansión *Tuscany*, y en la que ha colaborado el diseñador Uwe Rosenberg. Puedes adquirir esta edición y otras expansiones del juego en español a través de Maldito Games.



Tierras BAJAS

APÉNDICE

Explicación de las fichas de mejora y las ampliaciones de la granja

A) FICHAS DE MEJORA



Gana inmediatamente 2 monedas o 1 oveja del suministro y colócala siguiendo las reglas habituales en tu tablero de granja.



Gana inmediatamente 2 monedas del suministro o quita 1 ficha de inundación del tablero de juego.



Gana inmediatamente 3 monedas o asigna a uno de tus trabajadores a alguna de las 5 casillas de acción de tu tablero de granja.



Gana inmediatamente 5 monedas (aparece impresa en el tablero de juego).



Gana inmediatamente 2 monedas del suministro o coge la valla situada más a la izquierda de tu tablero de ganancias y colócala en tu granja. Si no quedan más vallas en tu tablero de ganancias, no podrás elegir dicho beneficio. No está permitido utilizar este beneficio para recolocar una valla en lugar de construir una.



Gana inmediatamente 2 monedas del suministro o coge una ficha de acción de granjero +2. Puedes utilizar esta ficha una sola vez cuando coloques a uno de tus granjeros. Esto te permite aumentar el valor de la acción del granjero utilizado en 2. Descarta la ficha después de usarla.

B) AMPLIACIONES DE LA GRANJA

EDIFICIOS

EDIFICIOS DE INUNDACIÓN



BANCO: gana inmediatamente 4 monedas. Durante el primer paso de la tormenta final obtienes 1 punto adicional por cada 4 monedas que tengas en tu poder.



ASOCIACIÓN DEL DIQUE: avanza inmediatamente 3 casillas tu marcador de puntos de dique en el contador del dique. Si pasas o avanzas hasta alguna ficha de mejora de esta manera, sí ganas la bonificación de manera inmediata.

Durante el primer paso de la tormenta final, avanza 2 casillas en el contador del dique por cada 3 puntos de dique que hayas obtenido durante la partida. Si pasas o avanzas hasta alguna ficha de mejora de esta manera, **no** ganas ninguna bonificación.



LATIFUNDIO: coloca inmediatamente 2 vallas sin coste alguno. Durante el primer paso de la tormenta final obtienes 3 puntos por cada pasto que poseas. Puedes consultar la definición de «pasto» en la página 9 del reglamento.



FINCA: realiza inmediatamente una acción de «construir una instalación» como si lo hicieras con un granjero con un valor de acción de 4. Tienes que pagar los recursos necesarios para construir la instalación. Durante el primer paso de la tormenta final obtienes 2 puntos por cada instalación que tengas en tu granja.



MONTÍCULO ARTIFICIAL: si tienes 6 o menos fichas de brecha en el dique durante el primer paso de la tormenta final, puedes descartarlas todas sin consecuencias. En cambio, si tienes más de 6 fichas de brecha, no podrás beneficiarte de esta función.



CRIADERO: gana inmediatamente 1 oveja (solo si puedes alojarla en tu granja). Durante el primer paso de la tormenta final, por cada 4 ovejas que tengas en tu poder, gana y coloca 1 oveja del suministro en tu criadero. Puedes ignorar las reglas habituales para alojarla.



EDIFICIOS

EDIFICIOS DE OVEJA



CASA DE SUBASTAS: en cada fase de mantenimiento, antes de la crianza, puedes vender 1 oveja al suministro. Recibes el valor actual de la oveja +1 en monedas. Si tienes también la loseta de **esquilador**, ganas además 1 moneda adicional. Un trabajador asignado a la acción del mercado de ovejas no te proporciona ventajas al usar este edificio.



CABALLERIZA: la caballeriza te permite alojar hasta 3 ovejas.



ALMACÉN DE FORRAJE: las casillas perpendiculares a este edificio que no tengan construcciones y sean pastos pueden alojar una oveja más cada una. Esta función es válida también aunque haya vallas entre el almacén de forraje y los pastos.



DEPÓSITO DE PIENSO: en cada fase de mantenimiento, antes de la crianza, puedes comprar 1 oveja del suministro por 1 moneda. Si no puedes alojar a la oveja, no podrás comprarla.



TIENDA DE ANIMALES: puedes alojar 1 oveja entre los lados de 2 edificios que estén ubicados pegados uno junto al otro. Coloca la oveja en el hueco que queda entre ambos edificios. Si **construyes 4 edificios** formando un cuadrado, podrás alojar 4 ovejas, una entre cada uno de los bordes colindantes.



GREMIO DE PASTORES: realiza inmediatamente la acción de **construir o recolocar vallas** como si lo hicieras con un granjero con un valor de acción de 3. Después, recibe 2 ovejas (solo si puedes alojarlas en tu granja).



MERCADO DE ABASTOS: puedes vender de inmediato hasta 3 ovejas al suministro por 4 monedas cada una o comprar hasta 3 ovejas del suministro por 2 monedas cada una. No puedes combinar la función del mercado de abastos con las funciones de otras ampliaciones de la granja o con la ventaja que otorgan los trabajadores en la acción de **comprar o vender ovejas**.



VAQUERÍA: gana inmediatamente 1 moneda por cada 2 ovejas que tengas en tu poder.



CASETA DE MERMELADA: cada vez que, después de la acción de **construir o recolocar vallas**, valles y coniertas en pastos una o más casillas que incluyan arbustos, ganas 1 oveja (solo si puedes alojarla en tu granja). Esta bonificación se activará de nuevo si las casillas con arbustos dejan de ser pastos en algún momento pero vuelven a serlo en otra acción posterior.



CRIADEIRO DE OVEJA MERINA: gana inmediatamente 2 monedas por cada oveja que pudieras alojar en tu tablero de granja. **No tienes que colocar ninguna oveja.**



ESQUILADOR: durante la fase de acción, cada vez que vendas al menos 1 oveja al mercado, ganas 1 moneda adicional por cada oveja vendida. Esta función se puede combinar también con la **casa de subastas**. El **esquilador** no te proporciona monedas adicionales al vender ovejas con el **mercado de abastos**.



CASA CON ESTABLO: este edificio te permite alojar hasta 4 ovejas.



Claudia ha construido la tienda de animales y el criadero. Ya que ha colocado ambos edificios uno junto al otro, la función de la tienda de animales le permite alojar una oveja entre ambos edificios.



EDIFICIOS DE ACCIÓN



CONSTRUCTOR: cada vez que aportes recursos al dique como jugador activo, avanza tu marcador del dique 1 casilla adicional. Esta función también se activa si realizas cualquier acción adicional de contribuir al dique mediante alguna ampliación de la granja. No obstante, la función no se activará si estás ayudando a otro jugador activo.



CARPINTERÍA: cada vez que construyas una ampliación de la granja o contribuyas al dique, puedes aportar 1 de madera menos de lo necesario (cabe la posibilidad de que tengas que aportar «0»). De esta manera, podrías contribuir al dique sin tener ninguna carta de recurso. Esta función también puede aplicarse si algún otro jugador te pide ayuda o si contribuyes al dique a través de cualquier otro medio. Si tienes en tu granja la **fábrica de ladrillos** o la **mampostería**, puedes combinar las funciones de los edificios.



CENTRO DE RECICLADO: cada vez que construyas un edificio (no instalación), puedes llevar a cabo inmediatamente una acción de *contribuir al dique* como si lo hicieras con un granjero con un valor de acción de 2 (puedes utilizar trabajadores y pedir ayuda con normalidad). Esta función se aplica también justo después de construir este edificio.



FÁBRICA DE LADRILLOS: cada vez que construyas una ampliación de la granja o contribuyas al dique, puedes aportar 1 de arcilla menos de lo necesario (cabe la posibilidad de que tengas que aportar «0»). De esta manera, podrías contribuir al dique sin tener ninguna carta de recurso. Esta función también puede aplicarse si algún otro jugador te pide ayuda o si contribuyes al dique a través de cualquier otro medio. Si tienes en tu granja la **carpintería** o la **mampostería**, puedes combinar las funciones de los edificios.



COBERTIZO DEL DIQUE: después de construir este edificio, finaliza de inmediato la construcción de la sección del dique que esté en proceso en el depósito de recursos y coloca la pieza de sección del dique resultante en el tablero. Avanza 3 casillas en el contador del dique después de hacerlo. Si no hay ninguna sección en construcción, elige un recurso y coloca el marcador de recurso correspondiente en la última casilla del depósito de recursos (carretilla). La siguiente sección del dique tendrá que construirse con un recurso diferente al utilizado.



TRIBUNAL DEL DIQUE: si el dique cede durante la fase de marea alta y recibes fichas de brecha en el dique, coge solo la mitad del número total que te correspondería. Si tienes que redondear, hazlo hacia arriba (es decir, siempre en tu contra).



ALGUACIL DEL DIQUE: una vez por fase de trabajo, puedes pagar 1 moneda para aumentar el valor de acción de un granjero en 1.



MOLINO DE TIPO TJASKER: elimina inmediatamente 1 ficha de inundación del tablero de juego por cada edificio (no instalación) que haya en tu granja.



CENTRO COMUNITARIO: cada vez que realices una acción en la que ya tengas colocado un granjero, el valor de la acción del nuevo granjero aumenta en 1. Sin embargo, tendrás que pagar el coste habitual por realizar una acción ya utilizada.



MAMPOSTERÍA: cada vez que construyas una ampliación de la granja o contribuyas al dique, puedes aportar 1 de piedra menos de lo necesario (cabe la posibilidad de que tengas que aportar «0»). De esta manera, podrías contribuir al dique sin tener ninguna carta de recurso. Esta función también puede aplicarse si algún otro jugador te pide ayuda o si contribuyes al dique a través de cualquier otro medio. Si tienes en tu granja la **fábrica de ladrillos** o la **carpintería**, puedes combinar las funciones de los edificios.



CASA DE TURBA: cada vez que contribuyas al dique como jugador activo y tengas 3 o 4 lagos fuera de un pasto en tu tablero de granja, el valor de la acción de tu granjero aumenta en 1 o 2 respectivamente.



FABRICANTE DE VALLAS: cada vez que realices la acción de *construir o recolocar vallas* y construyas al menos 1 valla, puedes construir una valla adicional gratis. Si simplemente recolocas vallas, no podrás beneficiarte de esta función. La función de este edificio no se puede utilizar si vas a colocar una valla utilizando alguna ampliación de la granja o gracias a una ficha de mejora.



ARBUSTOS DE BAYAS: gana de inmediato, y al principio de cada ronda de marea alta, 1 moneda por cada casilla con arbustos de tu granja que esté fuera de un pasto.



ESTANQUE DE PECES: durante el primer paso de la tormenta final recibes 7 o 10 puntos por cada 3 o 4 lagos, respectivamente, ubicados fuera de un pasto en tu granja.



CABAÑA DEL BOSQUE: cada vez que, después de la acción de *construir* o *recolocar vallas*, valles y conviertas en pastos una o más casillas que incluyan árboles, roba 2 cartas de recursos del mazo bocabajo. Esta bonificación se activará otra vez si las casillas con árboles dejan de ser pastos en algún momento pero vuelven a serlo en otra acción posterior.



COMEDERO: gana inmediatamente 1 oveja (solo si puedes alojarla en tu granja). Si está colocado dentro de un pasto, puedes alojar hasta 2 ovejas en el comedero.



TERRENO FÉRTIL: tiene que estar ubicado en un arbusto. Si está colocado dentro de un pasto, puedes alojar hasta 3 ovejas en el terreno fértil.



DEPÓSITO DE ESTIÉRCOL: puedes alojar 1 oveja en cada casilla de las esquinas de tu tablero de granja. Estas casillas no pueden tener construcciones. Tanto si las casillas están dentro o fuera de un pasto, solo puede haber 1 oveja en total en cada casilla.



CASETA DEL PERRO: puedes alojar 1 oveja en la caseta del perro, sin importar si está dentro o fuera de un pasto. Además, uno de los pastos de tu granja contará como vallado, incluso si le falta 1 valla para estarlo. Todas las casillas de la granja colindantes se benefician de ello. Por ejemplo:



El pasto de Álamo tiene una casilla abierta a la que le falta 1 valla para ser un pasto. No obstante, el pasto cuenta como cerrado y puede alojar ovejas, ya que ha construido la instalación de la caseta del perro. En circunstancias normales, el pasto no contaría como vallado (y no podría alojar ovejas), pues le faltaría 1 valla. Además, Álamo también puede alojar 1 oveja en la propia loseta de la caseta del perro.



COBERTIZO DE ABONO: tiene que estar colocado en una casilla con un árbol. Si se coloca en un pasto, el cobertizo de abono puede alojar hasta 3 ovejas.



HUERTA: durante el primer paso de la tormenta final obtienes 5, 10 o 15 puntos por cada 3, 4 o 5 árboles, respectivamente, ubicados fuera de un pasto en tu granja.



COMEDERO DE HENO: si se coloca fuera de un pasto, puede alojar hasta 2 ovejas. Si se coloca dentro de un pasto, puede alojar hasta 3 ovejas.



GRANJA OVINA: gana inmediatamente 1 oveja (solo si puedes alojarla en tu granja). Por cada casilla de arbusto ubicada dentro de un pasto recibes 5 monedas.



REFUGIO: realiza inmediatamente una acción de *contribuir al dique* como si la hicieras con un granjero con un valor de acción de 3 (puedes utilizar trabajadores y pedir ayuda con normalidad). Si está ubicado fuera de un pasto, el refugio puede alojar hasta 2 ovejas.



TESORO PIRATA: recibe inmediatamente 3 monedas del suministro.



CABAÑA DEL LAGO: tiene que estar colocada en un lago. Durante el primer paso de la tormenta final gana 3 puntos por cada casilla perpendicular, sin construcciones y fuera de un pasto junto a esta instalación. Si alguna casilla contigua sin construcciones está dentro de un pasto gracias a la caseta del perro, no te proporcionará la bonificación de 3 puntos.



BEBEDERO: coloca, sin coste alguno e inmediatamente, la valla situada más a la izquierda de tu tablero de ganancias y colócala en tu granja. Si no quedan más vallas en tu tablero de ganancias, no podrás elegir dicho beneficio. Si revelas un icono de trabajador al colocar la valla, puedes asignar inmediatamente a uno de tus trabajadores a alguna de las 5 casillas de acción de tu tablero de granja. Si la loseta está ubicada dentro de un pasto, el bebedero puede alojar hasta 2 ovejas.



ABREVADERO: cada lago situado fuera de un pasto permite alojar 1 oveja.