

# Fertility v2

Diseñado por Cyrille Leroy

2-4 jugadores / 20-45 minutos / 10+

Reglas a la JcK por Ketty Galleguillos (jugandoconketty@gmail.com / [www.jck.cl](http://www.jck.cl))

Eres un Nomarch en el antiguo Egipto. El faraón te puso a cargo de una metrópolis y su región. La inundación del Nilo está llegando a su fin y las tierras del valle están listas para ofrecer sus riquezas (alabastro, bovinos, flores de papiro y uvas).

Organiza la recolección de recursos, construye distritos con las tiendas más lucrativas, proporciona bienes y gana la mayor cantidad de debens para la gloria del Faraón. El jugador que haga el mejor uso de los recursos del Valle del Nilo y acumule más riquezas ganará la partida.

## PREPARACIÓN

- [1] Forma el **tablero** con 3/4 valles con 2-3/4 jugadores. Cada tablero de valle debe estar al lado de otro conectado por su lado largo.
- [3] Ubica el **símbolo de loseta de inicio** que esté más cercano al centro y coloca la loseta de inicio en esa casilla en cualquier orientación. Ignora los símbolos de loseta de inicio de los otros tableros.

- [4] Baraja las 50 **losetas de valle** y forma una pila bocabajo con 24/35/46 loasetas con 2/3/4 jugadores. Deja las restantes 26/15/4 en la caja. Revela las 3 loasetas superiores.
- [9] Baraja las **losetas de distrito** y forma una pila bocabajo. Revela las 4 loasetas superiores.
- [10] Forma las reservas de **recursos**.

## CADA JUGADOR RECIBE:

- [7] 1 tablero de metrópoli.
- [8] 1 marcador de trigo que coloca en la casilla 0 de su tablero.
- [11] 4 monumentos idénticos.
- [5] 3 loasetas de valle que deja bocarriba frente a él.

## TURNO (9 x jugador)

Fase 1: Colocar una loseta de valle y recolectar recursos.  
Fase 2: Construir una loseta de distrito (opcional).  
Fase 3: Abastecer las tiendas de tu metrópolis (opcional).  
Fase 4: Mantenimiento.



### FASE 1: COLOCAR UNA LOSETA DE VALLE Y RECOLECTAR RECURSOS

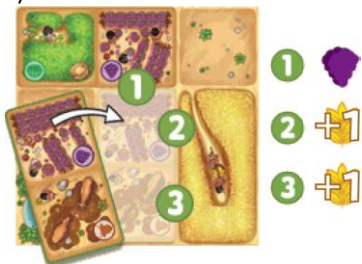
- Esta fase es obligatoria.
- Toma una de las 3 losetas de valle que están frente a ti y colócala en el tablero principal.
- **Reglas de colocación:**
  - Debes quedar conectada ortogonalmente a al menos una loseta previamente colocada.
  - Al menos un lado de la loseta colocada debe coincidir en su tipo con una loseta adyacente.
  - Las losetas no pueden cubrir los campos de trigo o el agua.
  - Las losetas pueden ser colocadas en cualquier orientación.



- Si no puedes colocar una loseta de manera legal → Descarta una loseta y procede a la fase 2.
- **Verifica qué recursos obtienes:**
  - Por cada lado que conecte con recursos del mismo tipo → Recibes el recurso del tipo conectado. Has esto para cada conexión.



- Por estar tocando ortogonalmente un campo de trigo → Avanza en 1 tu marcador de trigo por cada segmento de la loseta que toque el campo de trigo (máximo 2).



- Por cubrir un recurso del tablero → Recibes dicho recurso. No importa que parte de tu loseta lo cubrió.



- Por crear una cantera → Si haces que un cuadrado individual del tablero quede rodeado por **sus 4 lados** con losetas, campos de trigo, agua y/o los bordes del tablero (ie no cabe una loseta en el espacio que queda) puedes escoger entre:
  - Ganar un recurso a elección (no trigo).
  - Colocar uno de tus monumentos en dicho cuadrado.



### FASE 2: CONSTRUIR UNA LOSETA DE DISTRITO

- Esta fase es opcional.
- Puedes construir **uno** de los 4 distritos de la oferta.
- Si tu metrópolis está completa no puedes comprar más distritos. No puedes reemplazar losetas.
- Coste: Paga 0-2 recursos y/o trigo en cualquier combinación según indica la loseta en su esquina superior derecha.

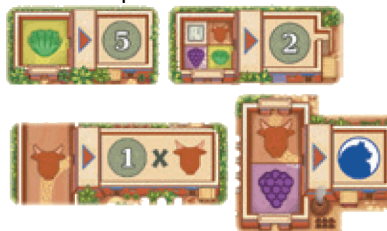


### FASE 3: ABASTECER LAS TIENDAS DE TU METRÓPOLIS

- Esta fase es opcional.
- Puedes usar los recursos que tengas libres para abastecer tus tiendas.
- Cada tienda indica con íconos que recursos necesita.
- Si la tienda tiene 4 íconos en uno → puede ser abastecida con cualquier recurso.
- Puedes abastecer varias tiendas en el mismo turno.
- Puedes tener tiendas abastecidas parcialmente.
- Solo cuando una tienda esté completamente abastecida generará un bono.
  - Recurso / Trigo → Lo obtienes de inmediato.



- Deben (\$), estatuas y tiendas especializadas → Dan PV al final de la partida.





### RECURSOS / TRIGO

- Los recursos que **ganes** en un turno los colocas a un lado de tu tablero.
- Cuando **compres losetas** de distrito debes pagar con **recursos que tengas libres** junto a tu tablero y/o trigo.
- Los **recursos** que hayas colocado **en tiendas permanecen** ahí hasta el final de la partida.
- Cuando **ganes/gastes trigo** avanza/retrocede tu **marcador** de trigo.

### FASE 4: MANTENIMIENTO

- Descarta cualquier recurso que tengas junto a tu metrópoli.
- Tu marcador de trigo permanece dónde está.
- Roba una loseta de valle de la oferta y rellena la oferta.
- Si construiste una loseta de distrito, rellena la oferta.

### FINAL DE LA PARTIDA

Cuando la oferta de losetas de valle no puede ser rellena con 3 losetas → Cada jugador tendrá un último turno, tras lo cual la partida finaliza (cada jugador habrá tenido 9 turnos).

### PUNTUACIÓN FINAL



**Tiendas genéricas abastecidas**  
\$ indicados en cada *tienda* abastecida.  
**Ejemplo:** \$2+\$4+\$5+\$7 → 18



**Tiendas especializadas**  
\$1-3 por cada recurso del tipo indicado en toda tu metrópolis, incluidos los de esta tienda y los de las tiendas **parcialmente abastecidas**.  
**Ejemplo:** 7 uvas → \$21.



**Estatuas de dioses**  
\$0-40 según tu set más grande de estatuas de dioses diferentes que hayas activado (según la tabla en tu metrópolis).  
Este ícono representa un dios a elección.  
**Ejemplo:** 3 estatuas → \$10.



### Monumentos

Recibes \$15/7 deben si construiste la 1ª/2ª mayoría de monumentos en el tablero. Debes haber construido al menos 1 monumento.  
Empates → Todos los empatados reciben los \$ de su posición.



### Almacén de Trigo

Recibes tanto \$ como la posición actual de tu marcador de trigo.

Las tiendas parcialmente abastecidas no dan nada.

El jugador con más deben será el ganador.

Empate → Gana quien tenga menos recursos en su metrópolis.



### VARIANTE PARA 2 JUGADORES

- Usar 39 losetas de valle (en lugar de 24).
- Después de tomar una loseta de la oferta de losetas de valle descarta una loseta de la oferta y luego rellénala a 3.