

Skara Brae

Visión general

Introducción

Hace unos 5000 años un resiliente grupo de cazadores y agricultores construyó una próspera comunidad en las islas Orcadas al norte de Escocia. En lugar de desechar sus conchas, herramientas rotas, huesos y otros restos los usaron para formar grandes montículos durante cientos de años. Generaciones posteriores excavaron túneles y habitáculos en estos montículos para cobijarse ante los fuertes vientos y los fríos meses invernales.

Objetivo del juego

El objetivo de **Skara Brae** es recolectar varios **recursos** para alimentar, vestir y cobijar a la creciente cantidad de **colonos**. Por turnos, los jugadores eligen **cartas de poblado** y usan a sus **trabajadores** para **amueblar**, **cocinar**, **manufacturar**, **limpiar** y **comerciar**. Al final de cada **ronda** los jugadores necesitarán proveer a sus **colonos** y generarán más **desperdicios** que necesitarán limpiar. Tras 4 **rondas**, el jugador con mayor **puntuación** gana la partida.

Componentes

- 4 tableros de jugador
- 36 losetas de acción (9 para cada color de jugador)
- 8 losetas de acción especiales
- 1 loseta para el control de turnos
- 4 losetas deslizantes
- 5 losetas para almacenamiento extra
- 80 cartas de poblado (cartas de colono, techumbre, utensilios y bola lítica)
- 40 cartas de techumbre
- 10 cartas de huso para lana
- 8 cartas de objetivo
- 10 cartas de tareas
- 4 fichas de turno (1 color para cada jugador)
- 4 figuras de trabajador grande (1 color para cada jugador)

- 15 figuras de trabajador pequeño (3 de color negro y 3 por cada color de jugador)
- 4 fichas de menaje
- 4 fichas de comercio
- 3 fichas de jabalí

Las cantidades de recursos indicadas a continuación pueden sufrir leves variaciones.

- 25 fichas de concha
- 25 fichas de cebada
- 25 fichas de alga
- 25 fichas de ovillo de lana
- 25 fichas de piedra
- 25 fichas de madera
- 25 fichas de cuero/piel
- 25 fichas de huesos
- 16 fichas de conejo
- 16 fichas de pescados
- 12 fichas de oveja
- 12 fichas de ciervo
- 12 fichas de vaca
- 25 fichas de cuchillo lítico
- 40 fichas de comida
- 40 fichas de desperdicios

Preparación

Se seguirán los siguientes pasos en la preparación de la partida:

1. Cada jugador tomará 1 **tablero de jugador** y colocará una **loseta deslizante** en la segunda columna del **área de almacenamiento** (como consta en la imagen). También se colocarán 1 **ficha de menaje** en la casilla de la derecha del **casillero de menaje** (el casillero de la izquierda) y 1 **ficha de mercado** en la casilla de la derecha del **casillero de comercio** (el casillero de la derecha).
2. Cada jugador toma las 9 **losetas de acción normales** de su color (se distinguen por el icono de color de la esquina superior derecha de la **loseta**). Deben colocarse en el orden correcto a la derecha del **tablero de jugador** alineando correctamente los bordes de las losetas para formar un paisaje continuo. Debe comprobarse que las **losetas** se encuentran por su anverso. En el anverso cada **loseta de acción** muestra 2 **recursos** en un recuadro en la parte inferior de la misma.
3. Cada jugador coloca sus 4 **figuras de trabajador** cerca formando una reserva (si aún no los tiene en su suministro)

4. Se forma una reserva general con todos los **recursos**, las **cartas de techumbre** y las **losetas de almacenamiento extra**.
5. Cada jugador toma 2 **fichas de cuchillo lítico** de la reserva general y los coloca a la izquierda de la **loseta deslizante** en su **tablero de jugador** en distintas casillas.
6. Se coloca la **loseta de control de turnos** al alcance de todos los jugadores. Se apilan aleatoriamente sobre la casilla de la izquierda de esta loseta todas las **fichas de turno** en uso.
 - Para 2 jugadores se debe incluir 1 tercera **ficha de turno** de alguno de los colores que no estén en juego.
 - Para jugar en solitario no se requieren ni la **loseta** ni las **fichas de turno**, por lo que se devolverán a su caja.
7. Se barajan todas las **cartas de poblado**, creando un **mazo de robo** boca abajo.

Si en algún momento se agotase el mazo de robo se crea de nuevo volviendo a barajar la pila de descartes.

8. Solo para jugar en solitario:

Se barajan las **cartas de objetivo** colocando 1 boca arriba en el tablero del jugador. Se devuelve el resto a la caja.

Se barajan las **cartas de tarea** colocando 4 boca arriba en el tablero del jugador. Se devuelve el resto a la caja.

9. Se barajan las **losetas de acción especiales** y se reparten 2 a cada jugador. El jugador elegirá una de ellas y devolverá la otra a la caja.

Variante opcional para partidas a 1 o 2 jugadores: se pueden repartir 3 a cada jugador y devolver 2 a la caja.

Algunas **losetas de acción especiales** pueden requerir disponer de una reserva de algunos componentes cerca:

- Caza de jabalíes: 3 fichas de jabalí
- Huso de lana: 10 cartas de huso de lana
- Recluta: 3 trabajadores de color negro

Funcionamiento general

Skara Brae se juega en 4 rondas. Cada ronda consiste en 3 turnos realizados por cada jugador. En cada turno los jugadores tendrán que seleccionar una carta de poblado disponible y colocar sus trabajadores.

La ronda finaliza una vez que todos los jugadores hayan realizado sus 3 turnos. Después se realizan los pasos de final de ronda que normalmente implican alimentar a sus colonizadores y producir desperdicios. Al finalizar las 4 rondas se realiza el recuento de puntos de victoria para determinar el ganador.

Área del jugador

A lo largo de la partida, los jugadores administrarán **recursos** en el **área de almacenamiento** de su **tablero de jugador** personal, avanzan sus **casilleros de menaje** y **comercio**, colocarán **trabajadores** en sus **losetas de acción** y colocarán **cartas** bajo estas.

Las **techumbres**, **bolas líticas** y **husos de lana** se colocan a la izquierda.

Los **colonos** deben colocarse en el lado derecho debajo del **hábitat** que les corresponda según su icono.

Gestión de recursos

Una de las principales prioridades de los jugadores es la gestión de sus **recursos**. El término "**recurso**" se refiere a los 16 tipos de fichas de madera que se muestran en la mitad inferior de la página 3, así como a las **fichas de jabalí** si un jugador usa la **loseta de acción** de **caza de jabalíes**.

Cuando los jugadores obtienen un **recurso**, deben colocarlo en el **área de almacenamiento** de su **tablero**. Cada espacio puede contener 1 solo **recurso**. Cuando los jugadores gastan un **recurso**, este se retira de su **área de almacenamiento** y se devuelve al **suministro principal**. Los jugadores pueden volver a colocar libremente los **recursos** dentro de su **área de almacenamiento** en cualquier momento, pero nunca pueden descartarlos a voluntad.

Los **recursos** deben colocarse en una casilla vacía a la izquierda de la **loseta deslizante**. Si a los jugadores no les queda suficiente espacio, deben desplazar su **loseta deslizante** una columna hacia la derecha. Si la **loseta deslizante** ya se encuentra en el extremo derecho, no puede moverse más. Sin embargo, los jugadores aún pueden obtener **recursos** adicionales. Estos deben mantenerse fuera del **tablero de jugador** hasta que se libere espacio donde colocarlos.

Los jugadores nunca podrán mover libremente su **loseta deslizante** hacia la derecha, esto solo se puede realizar mediante la **acción de limpiar desperdicios**.

Las ventanas en cada extremo de la **loseta deslizante** indican la cantidad de basura que producirán los jugadores al final de cada **ronda**, así como los **puntos de victoria** que se

perderían al final de la partida. Aunque obtener muchos **recursos** es importante para realizar acciones, se debe cuidar de acumular demasiados, debido a sus consecuencias negativas.

Este jugador solo tiene 4 casillas libres. Si quisiera obtener 5 nuevos **recursos**, tendría que desplazar la **loseta deslizante** una columna hacia la derecha para crear más espacio.

La posición actual de la **loseta deslizante** indica que este jugador producirá 3 **desperdicios** al final de la ronda.

El **desperdicio** es único entre el resto de los recursos, no se puede gastar de ninguna manera. Si un coste requiere "cualquier **recurso**", este nunca puede incluir el **desperdicio**. Los jugadores deberán realizar acciones para retirar el **desperdicio** de sus **áreas de almacenamiento**.

Todos los **recursos** se suponen ilimitados. Si los jugadores se quedan sin algún tipo de **recurso**, se pueden usar las **losetas de almacenamiento extra**. Simplemente se coloca 1 **recurso** sobre la **loseta** para multiplicarlo por 4 y colocarla en el **área de almacenamiento**, cubriendo 4 casillas.

Inicio de ronda

En partidas de 2 a 4 jugadores, se siguen los siguientes pasos al comienzo de cada ronda:

1. Los jugadores obtienen 1 **trabajador** de su color de la reserva, colocándolo junto a su **tablero**. Debe ser el **trabajador grande** en la 1ª ronda y 1 **trabajador pequeño** al inicio de las **rondas** 2 a 4.
2. Se despliegan 3 grupos de **cartas de poblado** del **mazo de robo** en fila, desplegándose boca arriba en el centro del área de juego. Para partidas de 2 a 3 jugadores, cada grupo tendrá 4 **cartas de poblado**. En partidas de 4 jugadores, cada grupo tendrá 5 **cartas de poblado**.
3. La **loseta de control de turnos** se coloca a la izquierda del primer grupo de **cartas de poblado**, con las **fichas de turno** sobre ella.

Primer juego

Segundo juego

Tercer juego

El ejemplo anterior muestra cómo se podría ver una partida de 2 a 3 jugadores tras seguir los pasos indicados.

Para partidas en solitario, se omiten los pasos 2 y 3. No se utilizan la **loseta de control de turnos** ni las **fichas de turno**.

Orden de turno (en solitario)

Cuando se juega en solitario, sigue habiendo 3 turnos por ronda, pero se desarrollan como se indica a continuación:

- Turno 1: se roban 4 **cartas de poblado** del **mazo de robo**.
- Turno 2: se roban 3 **cartas de poblado** del **mazo de robo**.
- Turno 3: se roban 2 **cartas de poblado** del **mazo de robo**.

En cada turno, se debe elegir 1 **carta de poblado** para sí y descartar el resto. El procedimiento de cada turno tras elegir la **carta de poblado** sigue igual que en partidas de 2 a 4 jugadores. Estas reglas se exponen a lo largo del reglamento.

Consejo para solitario:

Crear 3 montones boca abajo de 4, 3 y 2 **cartas de poblado** al inicio de cada **ronda**. Se trata de una forma sencilla de controlar el turno.

Orden de turno (de 2 a 4 jugadores)

El jugador cuya **ficha de turno** se encuentra en la parte superior de la pila de la casilla izquierda de la **loseta de control de turnos** es el jugador activo. Mientras esté activo, debe decidir entre pasar o realizar su turno.

Pasar

Al pasar, el jugador activo debe colocar su **ficha de turno** en la casilla central superior de la **loseta de control de turnos**, la apila sobre cualquier otra **ficha de turno** que ya se encuentre en ella. Si aún quedan **fichas de turno** en la casilla izquierda de la **loseta de control de turnos**, el jugador cuya **ficha de turno** esté en la parte superior de esa pila se convierte en el jugador activo. Al optar por pasar, los jugadores adelantan su orden de turno para elegir carta en el siguiente grupo de **cartas de poblado**.

Realizar el turno

Al realizar su turno, el jugador activo debe colocar su **ficha de turno** sobre la casilla de la derecha de la **loseta de control de turnos**, se apila sobre cualquier otra **ficha de turno** que se encuentre en ella. Después, ejecuta su turno. Mientras este termina su turno, el jugador que tenga su **ficha de turno** en la parte superior de la pila izquierda de la **loseta de control de turnos** se convierte en el siguiente jugador activo y tendrá la misma opción de pasar o realizar su turno.

No es necesario esperar a que los jugadores terminen su turno. Cualquier jugador puede consultar siempre la **loseta de control de turnos**. El jugador activo, debe decidir inmediatamente si pasa o realiza su turno.

Cuando ya no queden **fichas de turno** en la casilla izquierda de la **loseta de control de turnos**, se pasa a la casilla central superior. Ahora todos los jugadores que pasaron deberán realizar su correspondiente turno. Igual que en la casilla izquierda, las **fichas de turno** de esta casilla deben resolverse de arriba a abajo. Cuando inician su turno desde esta casilla, los jugadores deben colocar su **ficha de turno** en la casilla de la derecha de la **loseta de control de turnos**, se apila sobre el resto de **fichas de turno** que ya se encuentran en ella.

Cuando todos los jugadores hayan terminado sus turnos, se mueve toda la pila de **fichas de turno** a la casilla izquierda, manteniendo su orden relativo en la pila. Finalmente, se descarta la última **carta de poblado** restante del grupo actual y se coloca la **loseta de control de turnos** a la izquierda del siguiente grupo de **cartas de poblado**. Una vez que se hayan agotado los tres grupos de **cartas de poblado**, termina la **ronda**.

Cambios para 2 jugadores:

Durante la preparación, se incluye una **ficha de turno** adicional en la pila. Este jugador es neutral. Cuando el jugador neutral se convierte en el jugador activo, coloca su **ficha de turno** a la casilla derecha y descarta la **carta de poblado** que se encuentre más a la izquierda del grupo actual.

Realizar un turno

Cuando el jugador activo decide realizar su turno, debe seguir lo siguiente en orden:

1. Elegir y resolver una de las **cartas de poblado** disponibles del grupo actual (o de las robadas si juega en solitario). El grupo actual es el que se encuentra más a la izquierda. La **loseta de control de turnos** siempre debe estar adyacente a la izquierda del grupo actual para recordarlo.
2. Colocar y resolver todos sus **trabajadores** en las **losetas de acción** que elija.
3. Recuperar todos los **trabajadores** colocados, preparándose para su siguiente turno.

Seleccionar y resolver una carta de poblado

Hay 4 tipos de **cartas de poblado**. Dependiendo del tipo de **carta de poblado** seleccionada la tendrán que resolver según las reglas para cada tipo que constan en las páginas 11 a 13.

- Techumbre (8 en total)
- Bolas líticas (8 en total)
- Utensilios (4 en total)
- Colonos (60 en total, 15 de cada hábitat)

Carta de **Techumbre**

Si se elige una **carta de techumbre** de las disponibles, se debe colocar debajo del **tablero de jugador**. Las **techumbres** proporcionan cobijo a los **colonos** al finalizar cada **ronda**. Las **cartas de techumbre** procedentes del **mazo del poblado** proporcionan 2 puntos al finalizar la partida.

También se pueden obtener **cartas de techumbre** mediante acciones, como en la **loseta** de acción **limpiar** que se encuentran en la **reserva general**, pero sólo proporcionan 1 punto cada una.

Carta de **Bola lítica**

Si se selecciona una **carta de bola lítica** del grupo actual, se debe colocar debajo del **tablero de jugador**. Tras colocarlo, obtiene inmediatamente 1 **cuchillo lítico** por cada **bola lítica** que se tenga, incluyendo la carta que se acaba de elegir. Cada **carta de bola lítica** proporciona 2 puntos al final de la partida.

A lo largo de los años se han encontrado cientos de bolas de piedra talladas en Skara Brae y otros yacimientos antiguos. Si bien su uso parece ser principalmente ornamental, algunos creen que también podrían haber sido símbolos de poder o autoridad.

Carta de **Utensilio**

Si se elige una **carta de utensilio** del grupo actual, se debe colocar debajo del **tablero de jugador**. Tras hacerlo, se obtiene inmediatamente 1 **piel**. Los utensilios aumentan el **hogar** del jugador en 1 y reducen la cantidad de **desperdicio** que produce en cada **ronda** en 1. Las **cartas de utensilio** proporcionan 2 puntos al final de la partida.

Carta de **Colono**

Si se selecciona una de las **cartas de colono** disponibles, se colocan bajo la correspondiente loseta de **hábitat**. De izquierda a derecha estos son los **hábitats**:

Litoral Colinas Boscoso Llanura

El icono de **hábitat** de la parte superior de cada **carta de colono** debe coincidir con el que se muestra cerca del centro de la **loseta de acción de recolección** correspondiente.

Los jugadores deben superponer las **cartas de colono** del mismo tipo de forma que su icono de **hábitat** siempre esté visible. Observe cómo se muestra esto aquí para las **colinas** y las **llanuras**.

Después de colocar la **carta de colono** elegida, los jugadores deben seguir estos pasos en orden:

1. Deben resolver totalmente la recolección de la parte superior de las cartas.
2. Pueden resolver el efecto completo de la parte inferior de la carta si lo desean.

También pueden usar **cuchillos líticos** para la recolección o el efecto de la parte inferior cuando corresponda.

Efecto superior de recolección

Al colocar una **carta de colono** es obligatorio realizar siempre la recolección. Cada **loseta de acción de recolección** muestra qué **recursos** se deben recolectar al colocar una **carta de colono** bajo ella. Se cuentan cuántos iconos de **hábitat** de ese tipo tienen y obtienen tantos **recursos** como iconos. Si se puede elegir entre 2 tipos de recurso, se puede realizar cualquier combinación de estos.

En este ejemplo, un jugador coloca su tercera **carta de colono** en el **litoral**. Como tiene 3 iconos de **litoral**, obtiene 3 **recursos** en total (no puede tomar menos). Estos pueden tomarse en cualquier combinación de **conchas** y **algas**.

Efecto inferior de la carta

Su aplicación siempre es opcional. Sin embargo, si se decide resolver el efecto inferior, se debe realizar en su totalidad. Siempre se realiza para obtener un **recurso** específico, intercambiar un **recurso** por dos de otro tipo o recolectar de un **hábitat** diferente. No se puede ejecutar un efecto inferior varias veces; es un efecto único.

En este ejemplo, tras completar su efecto superior de recolección, el jugador también puede obtener una **piedra** por cada icono de **colina** que tenga.

Cuchillos líticos

Cada vez que los jugadores necesitan contar un icono de **hábitat** específico para un efecto superior o inferior de recolección, pueden gastar **cuchillos líticos**. Cada **cuchillo lítico** usado permite actuar como si tuvieran un icono más en ese **hábitat**.

En este ejemplo, se podrían haber gastado **cuchillos líticos** para obtener más **conchas** o **algas** en el efecto superior de recolección o para el efecto inferior y obtener más **piedra** o también se podrían haber gastado para ambos efectos.

El reverso de cada **loseta de acción de recolección** proporciona un icono de **hábitat** adicional del mismo tipo al realizar la acción de recolección. Este icono aparece en la esquina inferior izquierda de cada **loseta de acción de recolección**.

Colocar y resolver trabajadores

Se comienza con la **figura de trabajador grande** en la **ronda 1** y se obtiene 1 **figura de trabajador pequeño** adicional al comienzo de cada **ronda**. Tras resolver completamente la **carta de poblado** elegida, se podrán colocar todos los **trabajadores** disponibles que se tengan. Si así se desea, se puede optar por no colocar un **trabajador**, pero casi siempre es beneficioso hacerlo.

Los **trabajadores** se colocan sobre las 10 **losetas de acción**. Cada **loseta de acción** puede tener como máximo 1 **trabajador pequeño** y 1 **trabajador grande**. Debido a esta restricción, se recomienda colocar el **trabajador grande** en último lugar.

Al colocar un **trabajador**, se deben pagar los costes necesarios para poder realizar los efectos indicados en la **loseta de acción**, en orden, de arriba a abajo.

La colocación de un **trabajador** debe resolverse totalmente antes de colocar el siguiente.

Todas las **losetas de acción** se exponen en detalle en las páginas 19 a 24.

En este ejemplo de la **ronda 4**, el jugador **violeta** ha colocado a sus trabajadores en las acciones de **cocinar**, **limpiar** dos veces y **recolectar** en el **litoral**.

Recuperar los trabajadores

Una vez que se hayan colocado y resuelto todos los **trabajadores**, se deben recuperar y colocar de nuevo junto a su **tablero de Jugador** hasta el siguiente turno.

Se obtiene un nuevo **trabajador** al comienzo de cada **ronda**. Por ello, tendrán una cantidad creciente de **trabajadores** disponibles para colocar en cada turno a medida que avancen las **rondas**.

Cartas de objetivo y de tareas (solitario)

Durante la preparación para una partida individual, se colocan boca arriba una **carta de objetivo** y cuatro **cartas de tarea** sobre el **tablero de jugador**. Estas cartas proporcionan algo de orientación y presión adicional al jugador.

Cartas de objetivo

Esta le proporciona al jugador un objetivo para el final de la partida. Si ha cumplido la condición indicada en la **carta de objetivo** al final de la partida, debe voltearse boca abajo. De lo contrario, permanecerá boca arriba, lo que le hará perder 5 puntos.

- Tener 8 o más **losetas de acción** volteadas.

- Tener 7 o más de **comida** restantes (después de alimentar a los colonos).
- Avanzar la **ficha de menaje** hasta 5 o más casillas.
- Tener solo 0-2 **desperdicios** en el **área de almacenamiento**.
- Tener 7 o más **cartas de techumbre**.
- Avanzar la **ficha de comercio** 6 o más casillas.
- Tener 2 o más conjuntos completos de 4 **colonos** de diferentes **hábitats**.
- Tener 6 o más **colonos** de un mismo **hábitat**.

Nota: Tanto la **ficha de menaje** como la de **comercio** comienzan en el espacio 0 de sus respectivos casilleros.

Cartas de tarea

Estas cartas ofrecen a los jugadores pequeños objetivos a alcanzar durante la partida. En la parte superior de cada **carta de tarea** se encuentra el coste de un **recurso**. Se pueden gastar estos **recursos** en cualquier momento del turno. Esto permite realizar inmediatamente la acción indicada, como si se hubiera colocado un **trabajador** (no importa si ya hay **trabajadores** en esa **loseta de acción**). Una vez resuelta la acción, deben voltear la **carta de tarea** a su reverso. El jugador perderá 2 puntos por cada **carta de tarea** que tenga por su anverso al final de la partida.

Estas 2 **cartas de tarea** permiten elegir qué **recursos** gastar.

La **carta de tarea** de la izquierda se puede pagar con 2 **peces**, 2 **conejos** o 1 **pez** y 1 **conejo**.

La **carta de tarea** de la derecha se puede pagar con 1 **oveja** o 2 **pieles**.

Final de ronda

El **final de ronda** llega cuando todos los jugadores hayan completado sus 3 turnos. No deben quedar **cartas de poblado** en el área de juego. Se debe mantener la **loseta de control de turnos** cerca, con las **fichas de turno** apiladas en su orden actual desplazadas a la casilla izquierda (solo en partidas de 2 a 4 jugadores).

Se deben realizar los siguientes pasos en orden:

1. Se resuelven las habilidades de descanso en cualquier orden. Consulte los ejemplos de la página 20 "manufacturar" y de la página 23 "captar".
2. Se debe gastar 1 ficha de **comida** por cada **carta de colono** que haya debajo de las **losetas de acción**, restando 1 por cada **carta de techumbre** que haya. Gastar la **comida** siempre es opcional. Por cada **comida** que se consumiría pero no se puede (o no quiere hacerlo), se debe descartar 1 de las **cartas de colono**. En otras palabras, cada **colono** debe tener 1 **techumbre** o consumir 1 **comida**.

3. Se gana tanto **desperdicio** como muestra en la ventana de la **loseta deslizante**, restando 1 por cada **carta de utensilios** que haya debajo del **tablero de jugador**.

En el siguiente ejemplo, el jugador **violeta** podría realizar una acción de **cocinar** debido a que su **loseta de acción de manufacturar** está volteada por su reverso. Tiene 6 **cartas de colono** y 2 **cartas de techumbre**, por lo que necesita alimentar a 4 **colonos**. Como solo puede gastar 2 de **comida**, debe descartar 2 **cartas de colono**. Finalmente, tendría que acumular 2 de **desperdicio**, pero debido a que dispone de 1 **carta de utensilio** reduce en 1 esa cantidad.

Final de partida

El juego finaliza tras la 4ª **ronda**. Gana el jugador que obtenga mayor puntuación. En caso de empate, gana aquel jugador que tenga su **ficha de turno** en la posición más alta de la pila.

Los jugadores obtienen **puntos de victoria** de las siguientes maneras:

1. **Casillero de menaje**: Los jugadores obtienen puntos por cada **carta de colono** que tengan, según la posición de su **ficha de menaje**. Esta proporciona 1 o 2 puntos por **colono** (según consta en la primera línea que hay bajo el **casillero de menaje**). También obtienen puntos por cada conjunto de 4 **colonos** de diferentes **hábitats** (cada hilera completada con **cartas de colono**). Esto equivale a 0, 2, 4 o 6 puntos por conjunto (el valor indicado en la segunda fila bajo la **ficha** en el **casillero de menaje**).
2. **Ficha de comercio**: Los jugadores obtienen puntos según la posición de su **ficha de comercio** (el valor indicado bajo la **ficha** en el **casillero de comercio**).

Este jugador obtendrá 2 puntos por cada **carta de colono**, además de 4 puntos por cada fila completa de colonos de diferentes **hábitats**. También obtendrá 5 puntos por la posición de su **ficha de comercio**.

3. **Manufactura**: Los jugadores obtienen 2 puntos por cada **loseta de acción** que se encuentre por su reverso (como consta en cada **loseta de acción**).
4. **Cartas de techumbre, de utensilio y de bola lítica**: Los jugadores obtienen los puntos que constan en cada una de estas cartas (1 o 2 puntos).
5. **Fichas de comida y cuchillos líticos**: los jugadores obtienen 1 punto por cada **comida** y 1 punto por cada **cuchillo lítico** en su **área de almacenamiento**.
6. **Ficha de desperdicio**: los jugadores pierden 1 punto por cada **desperdicio** que tengan en su **área de almacenamiento**.
7. **Loseta deslizante**: los jugadores pierden cualquier punto que se muestre dentro de la ventana inferior de su **loseta deslizante**.
8. **Cartas de objetivo y de tarea por su anverso** (solo en solitario): los jugadores pierden 5 o 2 puntos como consta en cada una de esas **cartas**.

Puntuación en solitario:

El jugador debe conseguir al menos 45 puntos para ganar. Si se consiguen 55 o más puntos, ¡se ha realizado de forma excelente! Para mayor reto, intente superar los 55 puntos con cada una de las 8 **losetas de acción especial**. Para un reto aún mayor, se pueden agregar más **cartas de objetivo** y/o de **tarea**.

Ejemplo de puntuación

En el siguiente ejemplo, este jugador ha obtenido un total de 45 puntos según el siguiente desglose:

1. **Ficha de menaje**: 18 puntos por 9 colonos, además 4 puntos por 1 conjunto de colonos en 4 hábitats (1 fila completa).
2. **Ficha de comercio**: 8 puntos.
3. **Manufactura**: 8 puntos por tener 4 **losetas de acción** por su reverso.
4. **Cartas de techumbre, de utensilio y de bola lítica**: 9 puntos.
5. **fichas de comida y de cuchillos líticos**: 2 puntos por la **comida** y 1 punto por el **cuchillo lítico**.
6. **Desperdicios**: -3 puntos por las 3 fichas de desperdicio.
7. **Loseta deslizante**: -2 puntos en la ventana.

Losetas de acciones estándar

Elaborar menaje (Furnish)

Los jugadores pueden gastar **lana** y **pieles** para desplazar su **ficha de menaje** 1 casilla a la derecha en el **casillero de menaje**. Sobre la casilla a la que se desea mover la **ficha de menaje** aparece cuántas veces debe realizar el gasto (1, 2 o 3 veces). Cada vez que se gasta, puede gastar 2 de **lana** o 1 de **piel**. Al pagar 2 o 3 veces, se puede usar cualquier combinación de **lana** y **pieles**.

Por ejemplo, este jugador debe realizar un gasto 2 veces para avanzar su **ficha de menaje**.

Podría gastar 4 de **lana**, 2 de **lana** y 1 **piel**, o 2 **pieles**.

Una vez volteada a su reverso, la **loseta de acción de menaje** también produce 1 **cebada** o 1 **cuchillo lítico**.

Cocinar (Cook)

Se pueden cocinar (gastar) **recursos** específicos para obtener **comida, huesos, pieles y lana**. Pueden cocinar cualquier cantidad de **recursos**, hasta el límite de su **hogar**. Este límite comienza en 4, pero se puede aumentar de varias maneras. Todos estos **recursos** se enumeran en la parte inferior del **tablero de jugador**. En este se especifica cuánto **hogar** ocupa y qué **recursos** se producirán al cocinarlos.

Con un límite de hogar de 4, un jugador podría, por ejemplo, cocinar 2 de **concha** y 1 de **pescado**, obteniendo un total de 3 fichas de **comida** y 1 ficha de **hueso**. No podrían cocinar un **ciervo** y un **conejo** a la vez, ya que necesitaría un **hogar** con capacidad de 5, excediendo su límite de **hogar**.

Al voltear la **loseta**, el límite de **hogar** aumenta en 2. Las **cartas de utensilio** y algunas **losetas de acción especiales** también pueden aumentar el límite.

Manufacturar (Craft)

Se puede gastar los 2 **recursos** que se muestran en la parte inferior de cualquier **loseta de acción** para voltearla a su reverso. Que son **piedra, hueso** y otros **recursos** que se muestran en los recuadros de color beige. Tras pagar el coste, los jugadores voltean la **loseta de acción** elegida. Si había **trabajadores**, simplemente se vuelven a colocar sobre la **loseta de acción** sin ningún efecto adicional.

Por ejemplo, voltear la **loseta de acción de manufactura** costaría 1 piedra y 1 lana.

Una vez volteada a su reverso, se puede realizar una **acción de cocinar** al final de cada **ronda**. Funciona igual que si se hubiera colocado un **trabajador**. Su límite de **hogar** sigue vigente.

Limpiar (Clean)

Los jugadores pueden gastar 2 o más **recursos** diferentes como los que se muestran en la parte superior de la ficha de acción de limpieza (**pieles, cebada, algas y madera**). Solo se puede gastar 1 de cada tipo al limpiar. Según la cantidad de recursos gastados, los jugadores limpian una cantidad de **desperdicio** y obtienen 1 **carta de techumbre**.

Por ejemplo, si se gastan 3 **recursos** diferentes, un jugador podría limpiar 3 **desperdicios** (4 si se dio vuelta la **loseta de acción de limpiar**) y ganar 1 **carta de techumbre**.

Al limpiar **desperdicios**, los jugadores tienen dos opciones: descartar un **desperdicio** de su **área de almacenamiento** o desplazar su **loseta deslizante** una columna hacia la izquierda. No pueden desplazar su **loseta deslizante** hacia la izquierda si no tienen al menos de tres espacios vacíos disponibles, tampoco pueden descartar **recursos** libremente para liberar espacio. Al limpiar más de un **desperdicio**, pueden combinar las dos opciones mencionadas anteriormente.

Cuando se obtiene **1 carta de techumbre**, se debe tomar una del suministro general. Todas estas **cartas de techumbre** proporcionan 1 punto al final de la partida.

Una vez volteada a su reverso, la **acción de limpiar** se vuelve más efectiva y la **comida** también se puede gastar como un tipo de **recurso** más.

Comerciar (Trade)

Los jugadores pueden gastar cierta cantidad de un sólo tipo de **recurso** para hacer avanzar la **ficha de comercio** una casilla en el **casillero de comercio**. La cantidad que se debe gastar se muestra sobre la casilla a la que se quiere avanzar (entre 2 y 6). Siempre debe ser un mismo tipo de **recurso**, salvo el **desperdicio**. Se podrá gastar incluso **comida**, **cuchillos líticos** o **pescado**.

Después de pagar el coste y avanzar la **ficha de comercio**, el jugador tiene la opción de comprar inmediatamente otros **recursos**. El coste por ello es de 1 **cuchillo lítico** (o cualquier recurso si la **loseta** se encuentra volteada). El recurso obtenido será el que se muestre debajo de la casilla en la que se encuentre la **ficha de comercio**.

Por ejemplo, el jugador **violeta** realiza una acción de **comercio**, gastando 4 **recursos** de un mismo tipo. Después de avanzar su **ficha de comercio** 1 casilla, tiene la opción de comprar 1 **oveja**.

Cuando la loseta se encuentra por su reverso, los jugadores pueden realizar la compra gastando cualquier **recurso** en lugar de la hoja de **cuchillo lítico**. Este **recurso** debe ser distinto del gastado en la acción.

Recolectar (Gather)

Colocar **trabajadores** en las **losetas de acción de recolección** permite obtener **recursos** de varios tipos. Voltar las **losetas** a su reverso mejora las opciones y agrega otras nuevas. Por cada **trabajador** que se coloque solo se podrá resolver una de las opciones indicadas.

Por ejemplo, el área de litoral proporciona 1 **concha** o 1 **alga**. Al voltearla, esta **loseta de acción** proporciona 1 **concha** y 1 **alga**, o 1 **pez**.

El reverso de cada **loseta de acción de recolección** también agrega un icono adicional de su tipo de **hábitat** a la recolección. Este icono aparece en la parte inferior derecha de cada **loseta de acción de recolección**, sin afectar a las **acciones de recolección**.

Losetas de acción especiales

Todas las **losetas de acción especial** cuestan 2 **fichas de comida** o **hueso**. Pueden ser 2 de **comida**, 2 de **hueso** o 1 de **comida** y 1 de **hueso**.

Construir (Build)

Permite realizar una **acción de construir menaje** o **comercio**, con un ahorro de 2 **recursos**. Esto se resuelve igual que si se hubiera colocado un **trabajador** en aquella **loseta de acción**.

Al voltearla a su reverso, se ahorran 3 **recursos** para realizar la acción elegida.

Explorar (Explore)

Se roban 2 **cartas de poblado** de la parte superior del mazo. Se elige una de ellas y se descarta la otra. Si se trata de una **carta de colono**, no se resuelven ni el efecto de recolección superior ni el efecto inferior. Si se trata de una **carta de bola lítica** o de **utensilio**, se obtienen los **recursos** de inmediato de forma normal.

Una vez por su reverso, se pueden robar 3 **cartas de poblado** y descartar 2. Además, si se elige una **carta de colono**, se puede resolver el efecto inferior después de su colocación.

Cazar jabalíes (Hunt Boar)

Se obtiene 1 **jabalí**. Esta **loseta de acción** también muestra la proporción de **hogar** que ocupa el **jabalí** y los **recursos** obtenidos tras cocinarlo. Nunca se pueden tener más de 3 **jabalíes** simultáneamente.

Cuando se encuentra por su reverso, esta acción proporciona 1 **cuchillo lítico** adicional y los **jabalíes** producen 1 **piel** adicional cuando se cocinan.

Innovar (Innovate)

Permite realizar una **acción de manufactura** con un ahorro de 2 recursos (ignorando los costes habituales).

Cuando se haya volteado, permite además gastar 1 comida para voltear 1 **loseta** como si se hubiese usado un **trabajador**.

Acaparar (Muster)

Resuelve el efecto de recolección superior o inferior de 1 **hábitat**. Se siguen las mismas reglas que en la colocación de una nueva **carta de colono**. El jugador con la **loseta de acción de acaparar** también aumenta en 1 su límite de **hogar**.

Cuando se encuentre por su reverso, la acción resuelve tanto el efecto superior de **recolección** como el inferior, en lugar de tener que elegir uno de ellos. Al igual que en la colocación de nuevos **colonos**, el efecto inferior sigue siendo opcional.

Captar (Recruit)

Se obtiene inmediatamente 1 **trabajador de color negro**. Un jugador nunca puede tener más de 3 **trabajadores de color negro** simultáneamente. Los **trabajadores de color negro** se deben devolver al final de la **ronda**, quedando preparados para ser reclutados de nuevo en la siguiente. Los **trabajadores de color negro** actúan igual que los **trabajadores pequeños** normales.

Una vez volteadas a su reverso, las **losetas de acción** pueden acoger hasta 2 **trabajadores pequeños** por turno (además de 1 **trabajador grande**).

Hilar lana (Spin Wool)

Se gana 1 **carta de huso de lana**. Se deben tomar de la reserva que se creó durante la preparación junto al **tablero de jugador**. Las cartas de huso de lana deben colocarse debajo del tablero de jugador, al igual que las cartas de **techumbre**, las de **bolas líticas** y las de **utensilio**.

Tras tomarla, el jugador obtiene inmediatamente 1 **lana** por cada **carta de huso** que tenga, incluyendo la carta que acaba de colocar. Las **cartas de huso** proporcionan 1 punto al final de la partida.

Si la loseta se encuentra por su reverso, tras obtener y resolver la **carta de huso de lana**, se puede gastar 3 de **lana** para obtener 1 **carta de techumbre**. Se resuelve de idéntica forma que cuando se obtienen **cartas de techumbre** en la **loseta de acción de limpiar**.

Cuidar la tierra (Tend Land)

Se pueden realizar hasta 3 **acciones de recolección** en 3 losetas diferentes, como si se hubiesen colocado trabajadores en ellas. Opcionalmente se puede cambiar cualquiera de estas acciones de **recolección** por una de limpiar 1 **desperdicio**. Como en la acción de **limpiar** se puede retirar 1 desperdicio de la zona de almacenamiento o desplazar la **loseta deslizante** 1 casilla a la izquierda.

Por ejemplo, un jugador puede decidir **recolectar** en **colinas** y **campos** y limpiar 1 **desperdicio** o sólo limpiar 3 **desperdicios**.

Si la loseta se encuentra en su reverso, esta acción permite a los jugadores realizar 4 acciones en lugar de 3.