

# PANDORIA





## 1. Historia + Juego

Durante generaciones, las fértiles Hiddenlands fueron compartidas por los habitantes de los Cinco Reinos. Los Elfos, Magos, Enanos, Medianos y Humanos vivían pacíficamente, aunque cada vez más comprometidos en una competencia feroz por la prosperidad y la gloria de sus respectivos pueblos.

Y así fue cuando la división amenazó con romper la paz milenaria. Las hordas de Duendes de más allá de los mares desataron un devastador ataque por sorpresa, y los pueblos de las Hiddenlands no pudieron unirse rápidamente y repeler el ataque. Los supervivientes de cada uno de los reinos huyeron en barco, navegando hasta descubrir un nuevo y vacío lugar donde poder empezar a construir sus civilizaciones de nuevo: ¡Pandoria!. Las antiguas rivalidades permanecían, pero quizás esta vez no desembocarían en un nuevo desastre.

Cada jugador asume el papel de uno de los cinco reinos, descubriendo nuevas tierras, enviando a su gente a fundar poblados y consiguiendo recursos para los edificios y hechizos. Los pueblos trabajan juntos en paz, pero no pueden olvidar del todo su rivalidad histórica. Al final, cada pueblo intenta conseguir más gloria para ellos mismos y convertirse en el reino más fuerte de la reciente historia de Pandoria.

Los jugadores ponen losetas para ampliar el territorio y figuras para conseguir recursos. Una vez que el área ha sido completada, cada tipo de terreno ofrece un recurso diferente; cristales en las montañas, oro en las colinas, madera en los bosques y puntos de "gloria" en la ciudad.

Los recursos son necesarios para construir edificios y monumentos nuevos, lanzar poderosos hechizos y comprar cartas nuevas del mercado de cartas. Gracias a los edificios, los jugadores obtienen beneficios especiales para el resto de la partida, mientras que los hechizos tienen un efecto más poderoso, pero de un solo uso.

Los jugadores ganan puntos de gloria completando ciudades y con el exceso de recursos.

Pandoria incluye reglas para partidas rápidas de iniciación, una variante de juego por parejas, y reglas avanzadas para el juego completo donde cada reino tiene sus propias habilidades especiales, que hace que Pandoria tenga gran rejugabilidad y una diversión duradera.

## 3. El Tablero

El tablero muestra la llanura fértil de Pandoria, que es descubierta y colonizada gradualmente por los jugadores a lo largo de la partida.

Los barcos de los lagos se pueden ocupar usando un hechizo concreto, y los jugadores pueden conectar con sus losetas a un terreno ya dibujado en el tablero.

La llanura está rodeada por cordilleras de gran altura, pero hay algunos caminos que permiten atravesar las montañas. Además, en el tablero hay espacio para el mercado de cartas, la pila de los monumentos y la pista de puntuación.

## 4. El Líder

El líder de un jugador cuenta como 2 figuras normales cuando se puntúa (→ ver 7.2 Puntuación). El líder es siempre la última figura que se pone en el tablero, cuando ya no queda otra figura en la reserva del jugador.

## 5. Preparación

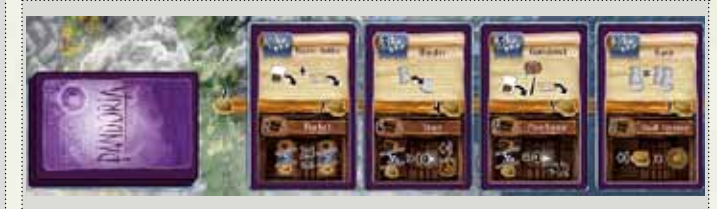
Coloca el tablero en el centro de la mesa.

Baraja los 5 tableros de reino y reparte uno a cada jugador.

Decide qué versión del juego se va a jugar: lado "A" para partida de iniciación o lado "B" para el juego completo. A continuación, se explican las reglas para el juego completo. Para los cambios de la partida de iniciación → ver 12.

Baraja las 54 cartas (comunes y particulares) y ponlas boca abajo formando un mazo en el espacio correspondiente del tablero.

Después, roba las 4 cartas primeras y ponlas boca arriba junto al mazo en el mercado de cartas.



Cada jugador roba 4 cartas del mazo para formar su mano inicial, y las mantiene ocultas sin que las vean los demás jugadores.

Cada jugador elige un color y coge el líder, las figuras, los marcadores y los dos castillos de ese color.

En partidas de 2 jugadores, cada jugador usa las 6 figuras. En partidas de 3 jugadores se usan 5 figuras por jugador, y en partidas de 4 jugadores, 4 figuras por jugador.

## 2. Componentes



5 tableros de reino

10 cartas particulares (2 por cada Reino)



44 cartas comunes



13 monumentos



4 losetas de puntuación



marcador de jugador inicial

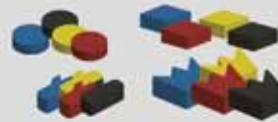
Reglas



2 losetas dobles iniciales



48 losetas dobles



16 marcadores (4 de cada, madera, cristal, oro, puntos)



8 losetas simples



24 figuras (6 de cada color)



4 líderes (1 de cada color)



Tablero

8 castillos (en 4 colores, 2 de cada uno)





En los tableros de reino, las casillas para los 3 recursos (cristales, oro y madera) están numeradas de 0 a 10. Pon los 3 marcadores correspondientes en la casilla inicial indicada para cada recurso. Estas son diferentes para cada reino. Todos los jugadores empiezan con 0 puntos. Pon el marcador de corona de cada jugador en la casilla 0 de la pista de puntuación.



Pon al azar las dos losetas dobles iniciales en los 4 hexágonos marcados del tablero.

Mezcla las demás losetas dobles y ponlas en pilas boca abajo. Cada jugador roba una y la mantiene oculta a los otros jugadores. En partidas de 4 jugadores, retira 4 losetas y devuélvelas a la caja sin que se vean. En partidas de 3 jugadores, quita 8 losetas y en partidas de 2 jugadores, quita 12 losetas.

Mezcla las 8 losetas simples y ponlas en una pila boca abajo. *Nota: Estas losetas se ponen en juego usando un hechizo concreto.*

Pon los monumentos en una pila boca arriba en el espacio correspondiente del tablero. Ponlos en orden ascendente, con los monumentos de valor 3 abajo, encima de ellos los de valor 4, 5 y encima del todo los monumentos de valor 6.



En partidas de 2 jugadores retira 2 monumentos de valor 4, 5 y 6 de la partida. En partidas de 3 jugadores, quita 1 de cada.

Pon las losetas de puntuación junto al tablero.

Devuelve los componentes no utilizados a la caja. El jugador más joven coge el marcador de jugador inicial, que conserva toda la partida, y empieza la misma.

## 6. Desarrollo de la partida

La partida se juega en rondas. En cada una, los jugadores juegan por turnos en el sentido de las agujas del reloj. En su turno, un jugador realiza las acciones siguientes en este orden:



### 6.1 Colocar una Loseta Doble o un Castillo

Pon una loseta doble o una de tus dos losetas de castillo en el tablero, adyacente a otra loseta al menos por un lado. *Nota: después que una loseta ha conectado con uno de los hexágonos de terreno dibujados en el tablero por al menos un lado, ya se pueden poner más losetas adyacentes a un lado de ese hexágono.*

Hay que poner la loseta entera en hexágonos vacíos (no sobre otra loseta, lago, camino de salida o hexágonos dibujados en el tablero).

Si una región ha sido cerrada, quita todas las figuras de dentro de esa región devolviéndolas a la reserva de cada jugador (→ ver 7.1. Cerrando una Región).

*Excepción: Las figuras puestas en los castillos y barcos no se retiran ahora aunque hayan sido rodeadas completamente.*



Loseta colocada correctamente

Cerrar region + retirar figuras

- 6.1 Colocar una loseta doble o un castillo → quitar las figuras de las regiones cerradas
- 6.2 Colocar o quitar una figura
- 6.3 Jugar una carta como hechizo o edificio o construir un monumento
- 6.4 Puntuar regiones y comprar una carta
- 6.5 Robar una loseta doble

### 6.2 Colocar o Quitar Una Figura

Puedes poner una de tus figuras en uno de los dos hexágonos de la loseta doble o en el castillo que acabas de poner. Solo puedes poner el líder si no quedan otras figuras en tu reserva.

○

Puedes quitar una de tus figuras del tablero y devolverla a tu reserva. *Nota: También puedes no hacer ninguna de estas dos acciones.*



Figura puesta correctamente

En cada hexágono del tablero solo puede haber una figura. Las figuras solo se pueden poner en regiones que no están cerradas.

### 6.3. Jugar una Carta como Hechizo o Edificio, o Construir un Monumento

6.3.1 Puedes jugar una carta de tu mano como un hechizo. Pagas el coste indicado en la carta en cristales y bajas tu marcador de cristal de acuerdo a lo gastado.



Pagas 2 cristales por el hechizo

Introduce la mitad de la carta bajo la esquina superior derecha del tablero de reino para que el último hechizo que has jugado esté siempre visible, y usa su efecto inmediatamente.

6.3.2 Puedes jugar una carta de tu mano como un edificio. Pagas el coste indicado en la carta en madera y bajas tu marcador de madera de acuerdo a lo gastado.

Introduce la mitad de la carta bajo uno de los 5 espacios para edificios de tu tablero para que el edificio esté visible. El edificio tiene efecto mientras lo mantengas allí.





Si los 5 espacios para edificios de tu tablero ya están ocupados o no quieres mantener un edificio más tiempo, puedes construir sobre un edificio anterior.

En este caso, solo tienes que pagar la diferencia entre el coste del edificio nuevo y el edificio viejo, pero como mínimo hay que pagar 1 madera. Pon la carta del edificio nuevo sobre la antigua, y su efecto sustituye al del construido anteriormente.



*Pagas 6 maderas por el edificio*

*Nota: si se construye sobre la "Carpenter", el descuento de madera no se puede usar para pagar el edificio nuevo.*

Nunca se pueden tener dos edificios visibles iguales en el tablero al mismo tiempo. Sin embargo, los edificios grandes y pequeños (Saw Mill, Tower, Treasury) se consideran dos edificios diferentes.

6.3.3 Puedes construir un Monumento, pero hay que construirlo sobre otro edificio de tu tablero.



*Pagas 8 - 5 = 3 maderas por el monumento*

Coge la loseta superior de monumento y tapa con ella uno de tus edificios. Pagas 8 maderas menos el coste del edificio tapado (como mínimo hay que pagar 1 madera). Después, suma los puntos indicados en el monumento.

*Nota: si se construye sobre la "Carpenter", el descuento de madera no se puede usar para pagar el monumento. Nunca se puede construir sobre un monumento.*

#### 6.4 Puntuar Regiones y Comprar una Carta

Si cierras una o más regiones, estas serán puntuadas (→ ver 7.1. Cerrando una Región).

Después de puntuar, solo tu puedes comprar una de las cartas boca arriba del mercado pagando su coste en oro y moviendo el marcador del oro de acuerdo a lo gastado.

Después, robas otra carta del mazo y rellenas el mercado de cartas para que haya 4 cartas de nuevo.



*Pagas 2oros por la carta*



#### 6.5 Robar una Loseta Doble

Finalmente, si jugaste una loseta doble, roba una loseta doble nueva de la pila y mantenla oculta a los demás jugadores. Si jugaste un castillo, no robas ninguna loseta doble.

### 7. Cerrando una Región + Puntuación

#### 7.1 Cerrando una Región

Se llama región a uno o más hexágonos adyacentes del mismo tipo de terreno.

Si una región ha sido rodeada completamente por otros terrenos, lagos o el límite de la llanura fértil, se considera "cerrada" y se puntuá.

Después de poner la loseta o castillo, se quitan todas las figuras de dentro de esa región.

#### 7.2. Puntuación

Para puntuar una región, además de cerrarla tiene que haber una o más figuras en los hexágonos **adyacentes** a esa región.

Todos los jugadores con figuras adyacentes a la región puntuán por esa región, ya sea su turno o no.

Cada jugador participante en la puntuación de la región, suma el número de los recursos de todos los hexágonos de la región cerrada y los multiplica por el número de figuras que tiene en los hexágonos adyacentes a esa región.



*Se puntuá la región con 3 cristales. Rojo gana 9 cristales (3 cristales x 3 figuras, el líder cuenta como 2 figuras) y Azul gana 3 cristales.*

¡Recuerda que los líderes cuentan como 2 figuras! Un hechizo del jugador activo y los edificios de cada jugador pueden variar el número de recursos que cada jugador puntuá.

Dependiendo del tipo de terreno que se ha cerrado, los jugadores ganarán madera (bosque), cristal (montañas), oro (colinas) o puntos (ciudad).

Si con los recursos ganados un jugador tiene más de 10, gana 1 punto por cada 3 recursos (redondeando a la baja) por encima de 10. El marcador del recurso correspondiente se queda en 10.

Solo el jugador que cierra la región y provoca la puntuación, tanto si ha ganado recursos como si no, puede comprar una carta del mercado.



*Ejemplo de puntuación: Rojo posee la torre grande y la pequeña. Gana 9 cristales por sus 3 figuras (3 x 3, ¡el líder cuenta como 2 figuras!), 4 cristales más por su "Large Tower" (2 x 2) y 2 cristales por la "Small Tower" (2 x 1) para un total de 15 cristales. Como ya tenía 2 cristales, suma un total de 17 cristales. Mueve su marcador de cristales a la casilla "10" y gana 2 puntos por los restantes 7 cristales (un punto por cada 3 cristales). El último cristal sobrante se pierde.*

### 8. Regiones con un Camino de Salida

Si una región está conectada a un camino de salida del mismo tipo de terreno, esta región nunca se cerrará y por lo tanto, nunca puntuará.

Esto también significa que todas las figuras puestas en este área no se quitarán nunca, a menos que un jugador use una acción o un hechizo para quitarlas.





## 9. Final de la Partida

Cuando un jugador no puede robar una loseta doble, porque no queda ninguna, acaba la partida. Hay que terminar la ronda, que acaba cuando juega el jugador situado a la derecha del jugador inicial.

## 10. Puntuación final + Ganador

En **Pandoria** se consiguen la mayoría de los puntos durante la partida.

Sin embargo, al final de la partida los jugadores ganan 1 punto por cada carta en la mano, y los recursos sobrantes se convierten en puntos: por cada 3 recursos de cada tipo el jugador gana 1 punto. Los recursos sobrantes se usarán para desempatar si es necesario.

Si un jugador tiene un edificio que le da mejor tipo de cambio (Vault, Lumberyard, Repository), utilizará ese valor en su lugar.

Si hay un empate, ganará el jugador que tenga más recursos sobrantes.

## 11. Reinos

En el juego avanzado, los reinos (lado "B") tienen habilidades únicas y cada jugador empieza con 4 cartas en la mano al azar.

### Humanos

Empiezan con 5 cristales, 4 oros y 5 maderas.  
Habilidad especial: pueden poner al líder en cualquier momento, no solo como la última figura.

### Enanos

Empiezan con 2 cristales, 10 oros y 5 maderas.  
Habilidad especial: siempre tienen en la mano 2 losetas dobles para elegir en lugar de una sola.

### Elfos

Empiezan con 8 cristales, 3 oros y 4 maderas.  
Habilidad especial: al final del turno, pueden mover a una de sus figuras del tablero (que no sea el líder) a un hexágono vacío que no forme parte de una región cerrada, y situado hasta 2 hexágonos de distancia. No pueden pasar o terminar su movimiento en castillos de los rivales o en lagos. Sin embargo, pueden mover a través de hexágonos ocupados o que sean parte de regiones cerradas.



### Magos

Empiezan con 9 cristales, 2 oros y 2 maderas.  
Habilidad especial: pueden comprar una carta cada turno independientemente de si se ha puntuado una región o no.

### Medianos

Empiezan con 4 cristales, 3 oros y 7 maderas.  
Habilidad especial: después de construir un edificio o monumento, pueden también jugar un hechizo.

## 12. Partida de Iniciación

Se usa el lado "A" del tablero de reino. En esta versión, los jugadores no tienen habilidades únicas y cada uno empieza la partida con un edificio concreto. Separa las cartas particulares de las comunes y cada jugador coge las dos cartas particulares correspondientes a su reino.

Baraja las cartas particulares restantes junto con las 44 cartas comunes para formar el mazo del mercado. Cada jugador roba 2 cartas más del mazo que añade a su mano. Cada jugador introduce bajo uno de los 5 espacios de edificios de su tablero, la mitad de la carta particular con la "A" que será su edificio inicial. Los jugadores tienen 3 cartas más que serán su mano inicial.

Los Humanos empiezan con 5 cristales, 5 oros y 5 maderas.  
Cartas Particulares: Master Builder/Bank (A) y Acquire/Statue.

Los Enanos empiezan con 2 cristales, 8 oros y 5 maderas.  
Cartas Particulares: Conjure/Carpenter (A) y Terrain/Lumberyard.

Los Elfos empiezan con 6 cristales, 3 oros y 4 maderas.  
Cartas Particulares: Muster/Small Saw Mill (A) y Adopt/Store.

Los Magos empiezan con 7 cristales, 2 oros y 2 maderas.  
Cartas Particulares: Teleport/Large Tower (A) y Enchanted Castle/Shrine.



Los Medianos empiezan con 5 cristales, 3 oros y 6 maderas.

Cartas Particulares: Construct/Small Treasury (A) y Clone/Large Treasury.



## 13. Variante Juego por Parejas

Con 4 jugadores, Pandoria también se puede jugar por parejas.

La partida se juega de la misma forma excepto que los compañeros se sientan uno enfrente del otro y sus puntos se cuentan juntos, como un equipo, usando sus dos marcadores de corona apilados.

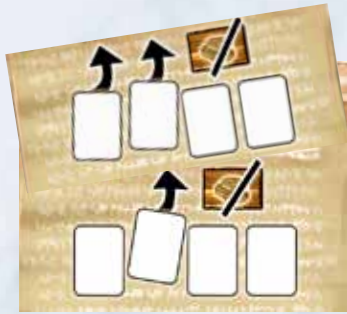
Está prohibido dar pistas verbales o hacer algún tipo de señal al compañero, cambiar información sobre losetas, intenciones y cartas.



Traducción: Juan Carlos Coca  
© Irongames 2018



## Hechizos:



**ACQUIRE**

Coge 1 o 2 cartas gratis del mercado de cartas.



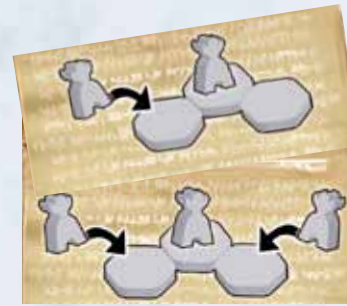
**ADOPT**

Copia el hechizo superior de un oponente pero que no sea otro hechizo "Adopt"



**ASTRAL SHIP**

Pon una figura de tu reserva en un barco vacío de uno de los lagos.



**CLONE**

Pon 1 o 2 figuras de tu reserva en hexágonos vacíos adyacentes a tus propias figuras pero no en barcos, castillos o regiones cerradas.



**CONJURE**

Mueve uno de tus recursos a 6, 8 o 10.



**CONSTRUCT**

Construye un edificio o monumento sin pagar madera.



**ENCHANTED CASTLE**

Pon uno de tus castillos con una figura encima.



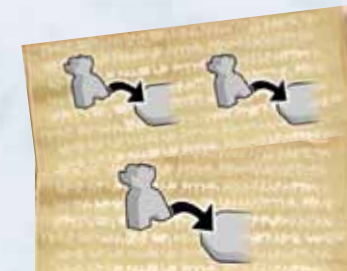
**FLEE**

Devuelve cualquier número de tus figuras del tablero a tu reserva.



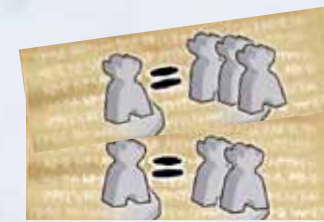
**MASTER BUILDER**

Construye un edificio y un monumento a la vez. Los descuentos de la "Carpenter" se aplican a ambos.



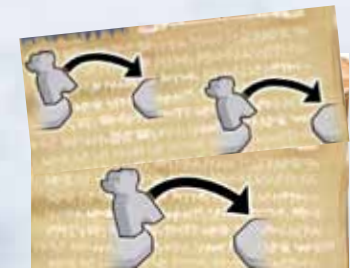
**MUSTER**

Pon 1 o 2 figuras de tu reserva en hexágonos vacíos pero no en barcos, castillos o regiones cerradas.



**RAGE**

Una de tus figuras, que no sea tu líder, cuenta doble o triple cuando se puntúa una región.

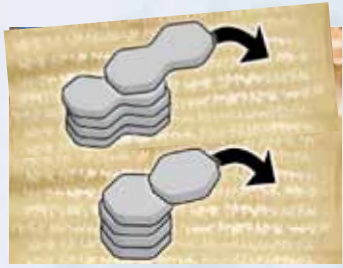


**TELEPORT**

Mueve 1 o 2 de tus figuras del tablero a cualquier hexágono vacío, pero no a barcos, castillos o regiones cerradas.



## Hechizos:



**TERRAIN**

Roba y coloca una loseta doble o simple adicional sin poner una figura encima de ella.

## Edificios



**BANK**

Pagas 1, 2 o 3oros menos por cada carta que compres. Siempre hay que pagar 1 oro como mínimo.



**CARPENTER**

Pagas 1, 2 o 3 maderas menos por cada edificio o monumento. Siempre hay que pagar 1 madera como mínimo.



**LUMBERYARD**

Ganas 1 punto por 2 maderas, o 2 puntos por 3 maderas cuando pasas de 10 maderas, en vez del cambio normal de 1 por 3.



**MARKET**

Cuando el recurso requerido alcanza el "0", puedes pagar usando otro recurso al cambio de 2:1 o 1:1.



**POORHOUSE**

Si uno de tus recursos se queda en "0" al final de tu turno, súbelo a "2".



**REPOSITORY**

Ganas 1 punto por 2 cristales, o 2 puntos por 3 cristales cuando pasas de 10 cristales, en vez del cambio normal de 1 por 3.



**SAW MILL, large**

Cuando participas en la puntuación de una región de bosque, ganas 2 maderas más por cada hexágono de bosque puntuado.



**SAW MILL, small**

Cuando participas en la puntuación de una región de bosque, ganas 1 madera más por cada hexágono de bosque puntuado.



**SCHOOL OF WIZARDRY**

Pagas 1, 2 o 3 cristales menos cuando lanzas un hechizo. Siempre hay que pagar 1 cristal mínimo.



**SHRINE**

A partir de ahora, ganas 1 o 2 puntos cada vez que juegas un hechizo.



**STATUE**

Cuando participas en la puntuación de una región de ciudad, ganas 1 punto más por cada hexágono de ciudad puntuado.

## Edificios



### STORE

Ganas 1 punto extra cada vez que pasas de 10 recursos.



### TOWER, large

Cuando participas en la puntuación de una región de montañas, ganas 2 cristales más por cada hexágono de montaña puntuado.



### TOWER, small

Cuando participas en la puntuación de una región de montañas, ganas 1 cristal más por cada hexágono de montaña puntuado.



### TREASURY, large

Cuando participas en la puntuación de una región de colinas, ganas 2 oros más por cada hexágono de colina puntuado.



### TREASURY, small

Cuando participas en la puntuación de una región de colinas, ganas 1 oro más por cada hexágono de colina puntuado.



### VAULT

Ganas 1 punto por 2 oros, o 2 puntos por 3 oros cuando pasas de 10 oros, en vez del cambio normal de 1 por 3.

Número de jugadores: 2 - 4

Duración: 90 minutos  
a partir de 10 años

Diseñadores:  
Jeffrey D. Allers  
Bernd Eisenstein

Ilustraciones:  
Lukas Siegmon  
Christian Opperer

Traducción:  
Juan Carlos Coca