

VANLIATLI

REGLAS PARA 2 JUGADORES

Con esta variante, ambos Jugadores verán limitada la disponibilidad de Acciones, al utilizar 5 marcadores de Acción neutrales (eligiendo cualquiera de los 3 colores de jugadores que sobran). Los marcadores neutrales no bloquearán las Acciones, sino que simplemente aumentarán el coste en marcadores que los Jugadores tendrán que utilizar para poder hacer dichas Acciones. Esto añade un nivel extra de interacción, puesto que cada Jugador podrá entorpecer las Acciones que pueden resultarle más útiles a su oponente. Además, se añaden unos pequeños cambios en las reglas básicas, incluyendo la gestión de los Personajes y el movimiento de los Veleros.

PREPARACIÓN

- Los componentes se preparan como en una partida con 3 Jugadores.
- Se dejan 5 marcadores de Acción de un tercer color al lado del Tablero, para utilizar como marcadores neutrales.
- Se barajan las losetas de Personaje en un montón boca abajo, que se deja junto al Tablero. Se revelan los primeros 5 Personajes y se colocan en una fila; serán los Personajes que van a estar disponibles en la Primera Ronda de juego.

DISPONIBILIDAD DE ACCIONES

Después de realizar la Fase I y antes de elegir Personaje, el Jugador Inicial coge 2 marcadores neutrales y los coloca en una o más casillas de Acción de su elección. A continuación, el segundo Jugador hace lo mismo con los restantes 3 marcadores neutrales.

Los marcadores neutrales sirven para definir el nivel de disponibilidad de las Acciones: para poder realizar una Acción que tenga marcadores neutrales, un Jugador necesitará colocar en la casilla de Acción al menos 1 marcador de Acción más que el número de marcadores neutrales presentes (ver ejemplo). Sin embargo, los Personajes, además de la habilidad habitual, permitirán a los Jugadores romper los empates de mayoría contra los marcadores neutrales. Es decir, cuando un Jugador elija un Personaje asociado con una determinada Acción, bastará con que iguale el número de marcadores neutrales en dicha casilla de Acción, para considerar que tiene mayoría en esa Acción.

Notas: el Predicador no está asociado con ninguna Acción y no permite romper ninguna mayoría contra marcadores neutrales. A cambio, siempre que el Jugador no tenga mayoría en ninguna otra Acción, el Predicador permite hacer una Acción con marcadores neutrales bastando un único marcador de Acción del Jugador en la casilla. La Gobernadora permite mover marcadores a una nueva Acción, permitiendo romper los empates de mayoría contra los marcadores neutrales que haya en la nueva casilla de Acción.



Ejemplo

El Jugador Inicial ha elegido colocar sus 2 marcadores neutrales en la casilla de Acción "VENDER PESCADO", mientras que el segundo Jugador ha optado por "DESCANSAR", "PESCAR" y "DIBUJAR EN LA ARENA". Por lo tanto, para poder VENDER PESCADO, un Jugador tendrá que asignar, al menos, 3 marcadores de Acción a dicha casilla, o 2 marcadores si el Jugador tiene el Personaje de la Vendedora, o bien mover 2 marcadores con la Gobernadora.

Para hacer las Acciones DESCANSAR, PESCAR o DIBUJAR EN LA ARENA, los Jugadores tendrán que asignar 2 marcadores de Acción (o bien 1 marcador para PESCAR teniendo el Pescador, o 1 marcador para DIBUJAR teniendo el Artista. También pueden mover 1 marcador con la Gobernadora para hacer cualquiera de las tres Acciones).

El Predicador permitiría realizar CUALQUIERA de las 4 Acciones con marcadores neutrales teniendo 1 marcador de Acción en cualquiera de esas casillas, siempre que en ese momento el Jugador no tenga ninguna mayoría en el resto de las casillas de Acción.

ELECCIÓN DE PERSONAJES

Al comienzo de cada Ronda, se descartarán los 5 Personajes de la Ronda previa. Se barajarán los restantes 6 Personajes y se colocarán 5 de ellos boca arriba en fila, descartando el último. De esta forma, ningún Personaje podrá utilizarse en dos Rondas consecutivas. Los Personajes serán elegidos, respetando el orden de juego, después de haber colocado los marcadores neutrales en las casillas de Acción.

Nota: las habilidades de los Personajes funcionan del mismo modo que en las reglas básicas.

NAVEGAR

A diferencia del juego base, sólo podrá haber un único Velero en cada loseta de Océano, excepto al comienzo de la partida, donde ambos Veleros comenzarán en la misma loseta.

Nota: un Velero puede pasar por una loseta de Océano ocupada por el Velero de su rival, pero no podrá detenerse en dicha loseta.

CONSEJOS

Debido a las restricciones a la hora de Navegar (sólo un Velero en la misma loseta de Océano), es lógico que los Veleros de ambos Jugadores tiendan a separarse, y que cada Jugador se mueva a diferentes zonas del archipiélago. En esta circunstancia, ser el Jugador Inicial tendrá mucha importancia, puesto que será él quien coloque en el Tablero las losetas de Archipiélago. Esta ventaja queda contrarrestada por el hecho de que el segundo Jugador será quien asigne un marcador neutral adicional en las casillas de Acción.

No olvidéis que la configuración del Archipiélago está predefinida. Si al principio se colocan todas las losetas de Archipiélago en un lado del Tablero, más tarde habrá que rellenar con losetas el otro lado, lo que podría facilitar el acceso de uno u otro Jugador a las losetas de Archipiélago en determinados momentos de la partida.

Puede ser interesante saber cuándo ofrecer ciertos regalos al otro Jugador, colocando ciertas losetas de Archipiélago en determinados sitios en el momento apropiado, que te permitan evitar más tarde no saber dónde moverte. Un Jugador con fácil acceso a los recursos podría bloquear la Acción "NAVEGAR" con los marcadores neutrales, haciendo más difícil que el otro Jugador tenga acceso a ellos o pueda aprovecharlos.

En cualquier caso, el faroleo y el engaño pueden ser artes muy útiles para conseguir alzarte con la victoria frente a tu rival.

