# SUMATRA

REINER KNIZIA



## REGLAMENTO

Únete a esta expedición y descubre Sumatra desde la cima de sus majestuosos volcanes hasta las profundidades de su selva. Encuentra los animales más exóticos, las flores más exuberantes y conoce la interminable variedad de culturas que conviven en la isla más grande de Indonesia. La expedición parte con la misión de escribir un cuaderno de viaje que ayude a dar a conocer uno de los ecosistemas más ricos del mundo. Aquel que contribuya en mayor medida a esta apasionante misión se alzará con la victoria.

# COMPONENTES

1 mapa a doble cara
5 cuadernos de viaje
5 peones de jugador
1 ficha de Cuaderno de Viaje
121 losetas de Información: 21 redondas y 100 cuadradas
14 insignias: 10 marrones y 4 verdes
1 bolsa de tela
1 ayuda de juego
1 reglamento

# PREPARACIÓN

Ejemplo de preparación a 3 jugadores



1. Coloca el mapa en la mesa por la cara que corresponda al número de jugadores que van a participar en la partida: 👤👤👤-👤👤👤👤 = 3, 4 o 5 jugadores y 👤👤 = 2 jugadores.

2. Cada jugador coge un cuaderno de viaje y elige un peón de jugador. El peón de jugador se coloca en el Campamento Base. Devuelve los cuadernos de viaje y peones no usados a la caja del juego.

3. Mezcla las losetas de Información redondas boca abajo:

- En partidas de 2 o 3 jugadores, revela 5 de ellas.
- En partidas de 4 o 5 jugadores, revela 18 de ellas.

Las losetas reveladas se colocan junto a la parte inferior del mapa: es la **Zona de Información Disponible**.

4. Coloca las losetas de Información redondas sobrantes boca arriba junto a la parte superior del mapa: es la **Zona de Información Conocida**.

5. Introduce todas las losetas de Información cuadradas en la bolsa de tela y colócala junto al mapa.

6. Coloca todas las insignias junto al mapa.

7. Por último, coloca la ficha de Cuaderno de Viaje junto a los peones de jugador en el Campamento Base.

## Resumen y objetivo

En *Sumatra*, los jugadores se irán desplazando por la isla para explorar sus múltiples parajes. En cada uno de ellos encontrarán información útil, representada por losetas, que deberán registrar en sus cuadernos de viaje colocándolas en su fila correspondiente. El jugador con el cuaderno de viaje e insignias de más valor al final de la partida se alzará con la victoria.

## Jugando

Una partida de *Sumatra* se juega por turnos. Cada jugador juega su turno al completo antes de pasar el turno al siguiente jugador en sentido horario. Cuando todos los jugadores hayan alcanzado el Embarcadero y recopilado toda la información allí disponible, acabará la partida.

El jugador inicial se elige al azar y da comienzo a la partida.

**Las opciones disponibles durante tu turno dependerán de la situación de tu peón de jugador con respecto a la posición de la ficha de Cuaderno de Viaje al principio de tu turno.** Teniendo esto en cuenta, en tu turno solo podrás realizar **una** de las siguientes acciones:

**A. Si tu peón se encuentra en la misma localización que la ficha de Cuaderno de Viaje,** tienes acceso a las losetas de la Zona de Información Disponible y debes decidir entre:

Elegir una de las losetas de la Zona de Información Disponible
**O BIEN**
No coger ninguna loseta y mover tu peón.

### Elegir una loseta

Eliges una loseta y la colocas en su fila correspondiente de tu cuaderno de viaje: esta es la forma de "escribir" en tu cuaderno. No obstante, también tienes la posibilidad de colocar esa loseta en la Zona de Información Conocida. Esta opción te será útil cuando no puedas o no quieras colocar una loseta en tu cuaderno, o simplemente para evitar que un oponente tenga fácil acceso a ella.

### Mover tu peón

El peón de jugador se mueve siempre hacia delante a la siguiente localización por el camino trazado en el mapa. Esta acción será obligatoria si, pese a estar con la ficha de Cuaderno de Viaje, no quedan losetas en la Zona de Información Disponible.

Debes respetar **2 reglas especiales** que afectan al movimiento:

- **Campamento Base:** Al comienzo de la partida, ningún peón podrá moverse del Campamento Base hasta que no se hayan elegido todas las losetas redondas de la Zona de Información Disponible.
- **Losetas de Habitante:** Ningún peón puede abandonar la localización en la que se encuentra la ficha de Cuaderno de Viaje mientras quede alguna loseta de Habitante en la Zona de Información Disponible. (Ver *Habitante*, pág. 4).

**B. Si tu peón se encuentra un paso por delante de la ficha de Cuaderno de Viaje**, debes mover la ficha de Cuaderno de Viaje hasta tu localización actual y, a continuación, debes realizar en orden las siguientes acciones:

1. Trasladar todas las losetas que queden en la Zona de Información Disponible a la Zona de Información Conocida.
2. Sacar al azar de la bolsa de tela tantas losetas de Información cuadradas como indique la nueva localización donde se encuentra la ficha de Cuaderno de Viaje y colocarlas en la Zona de Información Disponible.
3. Elegir una de las nuevas losetas de la Zona de Información Disponible.

**C. Si tu peón se encuentra un paso por detrás de la ficha de Cuaderno de Viaje,** no tienes acceso a las losetas de la Zona de Información Disponible y, por tanto, estás obligado a mover tu peón a la siguiente localización, donde se encuentra la ficha de Cuaderno de Viaje.

**Recordatorio importante: Las acciones que puedes realizar dependen de la posición de tu peón al principio de tu turno (podrá estar junto a la ficha de Cuaderno de Viaje o una localización por delante o por detrás de dicha ficha, pero nunca en otro lugar). Además, si mueves tu peón, no puedes elegir loseta.**




*En su turno, **Emilia** se encuentra un paso por detrás de la ficha de Cuaderno de Viaje, por lo que debe mover su peón a dicha localización **(A)**.*




*Pasa el turno a **Francisco**, que se encuentra junto a la ficha de Cuaderno de Viaje y renuncia a coger una loseta para mover su peón a la siguiente localización **(B)**. Es ahora el turno de **Antonio**, que se encuentra también junto a la ficha de Cuaderno de Viaje y decide coger una loseta de Equipo para colocarla en su cuaderno de viaje **(C)**. Vuelve el turno a **Emilia**, que ahora ya se encuentra junto a la ficha de Cuaderno de Viaje y decide coger una loseta de GPS para añadirla a su cuaderno de viaje **(D)**.*




*Le toca nuevamente a **Francisco**; como se encuentra un paso por delante de la ficha de Cuaderno de Viaje, mueve el cuaderno hasta la localización de su peón **(E)** y, a continuación, traslada todas las losetas restantes en la Zona de Información Disponible a la Zona de Información Conocida **(F)**, saca de la bolsa de tela 5 losetas de Información cuadradas, como indica la nueva localización, para colocarlas en la Zona de Información Disponible **(G)** y, finalmente, elige una de las nuevas losetas de la Zona de Información Disponible **(H)**.*

# FIN DE LA PARTIDA

La partida termina después de que todos los jugadores hayan llegado al Embarcadero y hayan elegido **todas** las losetas de la Zona de Información Disponible en esa localización.

Una vez acabada la partida, cada jugador calculará su puntuación sumando los puntos de su cuaderno de viaje y de las insignias que haya obtenido, según se explica en las secciones *Cuaderno de Viaje* e *Insignias*. El jugador con mayor puntuación será proclamado ganador y nombrado Jefe de Expedición. En caso de empate, ganará entre los empatados el jugador que posea la insignia verde de mayor valor.

# CUADERNO DE VIAJE




Tu cuaderno de viaje está dividido en 9 filas y 5 columnas. Cada una de esas filas está destinada a un tipo de loseta de Información de las que te irás encontrando durante la expedición. Como regla general, siempre debes colocar las losetas que consigas **de izquierda a derecha** en su fila y cada casilla solo admite **1 loseta** salvo que se indique lo contrario. Una vez colocadas, las losetas son **inamovibles**.

A continuación, se explican las distintas losetas de Información y la puntuación de cada fila (el número entre paréntesis indica el número de losetas cuadradas existentes en el juego).



**HABITANTE (12):** Es esencial relacionarse con los habitantes de la isla y dar a conocer las diferentes culturas que conviven en Sumatra.

Al final de la partida, el jugador o jugadores que posean más losetas de Habitante obtendrán 5 puntos y el jugador o jugadores que tengan menos

perderán 5 puntos. Si todos los jugadores tienen el mismo número de losetas de Habitante, nadie obtiene esos 5 puntos. Adicionalmente, ganarás 5 puntos extra por cada loseta de Habitante que hayas colocado en la **quinta columna**: dicha casilla te permite colocar hasta 3 losetas.

***Recuerda:*** *Ningún peón puede abandonar la localización en la que se encuentre la ficha de Cuaderno de Viaje mientras quede alguna loseta de Habitante en la Zona de Información Disponible.*



**ARTESANÍA (10):** Estas losetas representan joyas, esculturas, vestimentas y otros elementos propios de la cultura de Sumatra.

Al final de la partida, obtendrás 0, 2, 5, 10 o 20 puntos dependiendo de si has conseguido 1, 2, 3, 4 o 5 losetas de Artesanía.



**FLORA (9) Y FAUNA (9):** En Sumatra se pueden encontrar algunas de las especies de flora y fauna más exóticas del planeta como, por ejemplo, las flores más grandes del mundo, el famoso tigre de Sumatra o el orangután de pelo rojo conocido por ser el primate no humano más inteligente de la tierra.

La flora y la fauna forman una fila doble: la fila superior está destinada a las plantas y la fila inferior a los animales. En cuanto una de las 2 casillas de una columna esté ocupada por una planta o un animal, podrás colocar otra planta u otro animal en la siguiente columna. Por lo tanto, no es necesario completar una pareja para poder colocar otra loseta en la siguiente columna: basta que una de las 2 casillas de la columna esté ocupada.

Al final de la partida, obtendrás puntos solo por cada pareja completada de planta y animal en una columna. Cada pareja te proporcionará los puntos indicados en la loseta de mayor valor de las dos. Si las dos losetas de una pareja son de idéntico valor, solo puntúas una de ellas.




***Emilia*** *ha cogido una loseta de Tigre de valor "5", el valor máximo. Podría colocarla en la primera columna, emparejándola con la loseta de Flor Cadáver de valor "4", pero teniendo en cuenta que solo puntúa la loseta de mayor valor de cada pareja, decide arriesgarse y colocar la loseta de Tigre en la segunda columna a la espera de conseguir otras losetas y así aprovechar también los 4 puntos de la Flor Cadáver* ***(A)****. En un turno posterior,* ***Emilia*** *coge una loseta de Cálao de valor "2", que ahora sí, le interesa emparejar con la loseta de Flor Cadáver y así obtener los 4 puntos de ésta al final de la partida* ***(B)****.*



**COBERTURA (10) Y GPS (10):** Hacerte con estas losetas te permitirá encontrar información conocida y localizar poblados.

La cobertura y el GPS forman una fila doble: la fila superior está destinada a la cobertura y la fila inferior al GPS. Las reglas de colocación de estas losetas son exactamente las mismas que las descritas más arriba para las losetas de Flora y Fauna.

El objetivo es aquí también completar parejas, pero a diferencia de la Flora y la Fauna, **estas parejas no otorgan puntos al final de la partida sino un beneficio inmediato:** en cuanto completes una pareja de Cobertura y GPS en una columna, puedes coger una loseta de la Zona de Información Conocida y colocarla en tu cuaderno de viaje. **No puedes elegir otra loseta de Cobertura o de GPS entre la información conocida.**

***Nota:*** *Esta es la única forma de recuperar las losetas de la Zona de Información Conocida.*



**POBLADO (5):** Visitar los poblados de las diferentes tribus de Sumatra será muy interesante, pero para que sea útil deberás anotar las coordenadas GPS de su ubicación.

Al final de la partida, obtendrás 5 puntos por cada loseta de Poblado siempre que tengas más parejas completadas de Cobertura y GPS que losetas de Poblado. Si no es el caso, ninguna de tus losetas de Poblado te otorgará puntos.



**VOLCÁN (5) Y EQUIPO (5x6):** Ascender algunos de los numerosos volcanes de la isla te permitirá disfrutar de magníficas vistas, pero necesitarás un buen equipo o correrás el riesgo de sufrir un percance.

Los volcanes y el equipo forman una fila doble: la fila superior está destinada a los volcanes y la fila inferior al equipo. Las losetas de Volcán y de Equipo están relacionadas: cada volcán tiene su color y nombre, y cada equipo indica a qué volcán está asociado mediante el color y nombre del mismo.

**En cada columna solo se podrán colocar losetas de Volcán y Equipo de un mismo color, y cada color solo puede estar representado en una única columna.** En cuanto coloques una loseta de Volcán o de Equipo de un determinado color en una columna, solo podrás colocar la loseta de Volcán o las de Equipo de ese mismo color en dicha columna. Cada casilla de Equipo te permite colocar hasta 3 losetas de Equipo de un mismo color.

Al final de la partida:

- Cada loseta de Volcán que poseas te dará 5 puntos si tienes 3 losetas de Equipo que corresponden a ese volcán (en su misma columna) o te restará 5 puntos si tienes menos de 3 losetas de Equipo de dicho volcán.

**Y**

- Obtendrás 5 puntos por cada 3 losetas de Equipo que poseas de un mismo color independientemente de si tienes la loseta de Volcán correspondiente o no.

**Falta de equipo:** El equipo no solo te servirá para ascender volcanes, es también imprescindible en cualquier etapa de tu expedición, por tanto, cualquier tipo de información registrada sin el equipo necesario para obtenerla será invalidada. Esto significa que **al final de la partida, deberás retirar todas las losetas de Información colocadas en las columnas de tu cuaderno de viaje donde no haya ninguna loseta de Equipo, antes de calcular tu puntuación final.**

## INSIGNIAS

Las insignias son recompensas que obtendrás durante la partida y podrás lucir en tu mochila. Al final de la partida, cada una de ellas te proporcionará los puntos indicados en la misma. Estos puntos sumados a los que obtengas en tu cuaderno de viaje te darán tu puntuación final.

***Nota:*** *Una vez conseguidas, las insignias ya no se pierden, incluso si pierdes alguna de las losetas (por falta de equipo) que has usado para conseguirlas.*

### INSIGNIAS MARRONES

Puedes reclamar **en tu turno** una o más insignias de este tipo si cumples con sus requisitos. Cada una de ellas otorga 3 puntos al final de la partida. Coloca las insignias conseguidas junto a tu cuaderno de viaje: ya no estarán disponibles para el resto de jugadores.



**Antropólogo:** La obtiene el primer jugador que consiga 3 losetas de Habitante.



**Historiador:** La obtiene el primer jugador que consiga 2 losetas de Habitante y 2 de Artesanía.



**Fotógrafo:** La obtiene el primer jugador que consiga 2 losetas de Artesanía y 2 de Fauna.



**Botánico:** La obtiene el primer jugador que consiga 3 losetas de Flora.



**Zoólogo:** La obtiene el primer jugador que consiga 3 losetas de Fauna.



**Técnico:** La obtiene el primer jugador que consiga 4 losetas de Cobertura.



**Explorador:** La obtiene el primer jugador que consiga 4 losetas de GPS.



**Cartógrafo:** La obtiene el primer jugador que consiga 2 losetas de Poblado.



**Vulcanólogo:** La obtiene el primer jugador que consiga 2 losetas de Volcán.



**Supervisor:** La obtiene el primer jugador que consiga 5 losetas de Equipo de diferente color y nombre.

### INSIGNIAS VERDES

Este tipo de insignias premian la diversidad, es decir, haber conseguido información en un número determinado de filas de tu cuaderno de viaje.

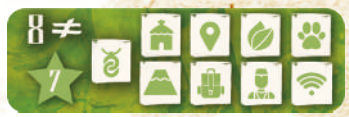
Puedes reclamar **en tu turno** una sola de estas insignias: una vez reclamada, ya no podrás reclamar más insignias verdes en toda la partida. Coloca la insignia conseguida junto a tu cuaderno de viaje: ya no estará disponible para el resto de jugadores. Si la insignia que te corresponde ya ha sido reclamada por otro jugador, coge la primera de valor inmediatamente inferior de entre las disponibles.



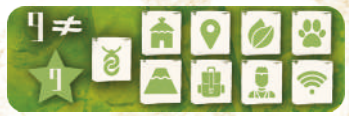
Obtienes 3 puntos por tener al menos una loseta de Información en 6 filas diferentes.



Obtienes 5 puntos por tener al menos una loseta de Información en 7 filas diferentes.



Obtienes 7 puntos por tener al menos una loseta de Información en 8 filas diferentes.



Obtienes 9 puntos por tener al menos una loseta de Información en las 9 filas.

# EJEMPLO DE PUNTUACIÓN FINAL
## (CUADERNO DE EMILIA)

***A.*** ***Emilia*** *no ha colocado ninguna loseta de Equipo en la quinta columna (le falta el color verde), de manera que antes de calcular los puntos de su cuaderno de viaje debe retirar, por falta de equipo, todas las losetas de Información que ha colocado en esa columna: una de Habitante y otra de Artesanía. Hecho esto, ya puede calcular la puntuación de su cuaderno de viaje.*

***B.*** *Tiene 4 losetas de Habitante,* ***Francisco*** *otras 4 y* ***Antonio*** *ninguna, de modo que junto con* ***Francisco*** *obtienen 5 puntos cada uno y* ***Antonio*** *pierde 5 puntos (si no hubiera tenido que anular su quinta columna, habría obtenido 5 puntos adicionales y* ***Francisco*** *no habría ganado ningún punto).*

***C.*** *Las 4 losetas de Artesanía le proporcionan 10 puntos (si no hubiera tenido que anular su quinta columna, habría obtenido 20 puntos en lugar de 10).*

***D.*** *Las 2 parejas completadas de planta y animal le proporcionan 9 puntos (4+5 por las dos plantas, que son las losetas de mayor valor de cada pareja).*

***E.*** *Tiene 2 parejas completadas de Cobertura y GPS frente a 2 losetas de Poblado. Por tanto, no obtiene ningún punto ya que necesitaba tener más parejas completadas de Cobertura y GPS que losetas de Poblado (de haber completado una pareja más, habría obtenido 10 puntos, 5+5).*

***F.*** *El volcán Maripi (rojo) le proporciona 5 puntos ya que posee 3 losetas de Equipo de ese color.*

***G.*** *Las 3 losetas de Equipo rojas (Maripi) y las 3 marrones (Karinci) le proporcionan 10 puntos (5+5).*

***H.*** *Durante la partida, ha conseguido las insignias marrones de Antropólogo, Historiador y Zoólogo, que le proporcionan 9 puntos (3+3+3), y la insignia verde de 9 puntos por tener al menos una loseta en cada fila de su cuaderno de viaje.*

*La puntuación final de* ***Emilia*** *es de 57 puntos: 39 por el cuaderno y 18 por las insignias.*




# LAS LOSETAS DE INFORMACIÓN

Cada tipo de loseta está representada por diferentes ilustraciones, excepto las losetas de Cobertura, GPS y Equipo, con el fin de ofrecer una mayor variedad de cada tipo. Así, encontraremos 12 ilustraciones diferentes de Habitante, 10 de Artesanía, 5 de Flora y 5 de Fauna, 5 de Poblado y 5 de Volcán. A continuación, ofrecemos una breve información de las losetas más representativas del juego con la idea de ampliar y hacer aún más interesante la experiencia de juego.



**HABITANTE:** Si bien no está densamente poblada, existe una gran variedad de tribus en Sumatra, todas ellas de origen malayo. Se hablan hasta 52 lenguajes diferentes, aunque muy relacionados entre ellos.



**ARTESANÍA:** Las tallas de madera, las coloridas telas y vestimentas, la orfebrería de oro y plata, los trabajos de cuero, la cestería o los variados adornos son algunos de los muchos objetos característicos de la isla.

**FLORA Y FAUNA:** Pese a los esfuerzos de protección, la práctica totalidad de las especies que se describen a continuación se encuentran en grave peligro de extinción. La deforestación, la caza furtiva y el comercio ilegal de pieles y animales son sus mayores amenazas.



**Lirio cadáver** (*Rafflesia arnoldii*): Habita principalmente los bosques húmedos de Sumatra y Borneo. Puede alcanzar 1 metro de diámetro y hasta 11 kg de peso, lo que la convierte en la flor más grande del mundo. Es una planta parásita de olor fétido que crece sobre las raíces de los árboles.



**Flor cadáver** (*Amorphophallus titanum*): Habita la selva tropical de Sumatra. Puede alcanzar los 2,50 metros de altura y los 75 kg. Su nombre vulgar proviene del olor fétido que desprende, que sin embargo es un poderoso atractivo para los insectos polinizadores.



**Planta carnívora** (*Nepenthes sumatrana*): Es una especie endémica de Sumatra. Se la conoce también como planta jarro por su forma de copa. Esa copa o jarro es la que le sirve para capturar a sus presas. Suele medir unos 30 cm de alto.



**Orquídea** (*Vanda sumatrana*): Es una orquídea endémica de Sumatra que habita en muy diversos parajes de la isla. Suele medir unos 30 cm de alto.



**Pino de Sumatra** (*Pinus merkusii*): Esta especie de pino crece en Sumatra y Filipinas. En Sumatra constituye la única especie nativa de pino que crece al sur del ecuador. Puede alcanzar los 45 metros de altura y 1 metro de diámetro.



**Tigre de Sumatra** (*Panthera tigris sumatrae*): Es una subespecie de tigre endémico de Sumatra, siendo además el más pequeño de los tigres existentes. Puede medir 2,30 metros de largo y pesar 120 kg.



**Orangután de Sumatra** (*Pongo abelii*): Es el más pequeño de las tres especies existentes. Puede medir 1,40 metros de alto y pesar 90 kg.



**Rinoceronte enano** (*Dicerorhinus sumatrensis)*: Es el único rinoceronte asiático que posee dos cuernos en vez de uno, a semejanza de los rinocerontes africanos. Puede medir 1,40 metros de alto y pesar 700 kg.



**Cálao bicorne** (*Buceros bicornis*): Su gran pico, su peculiar protuberancia y su colorido lo hacen inconfundible. Habita preferentemente en bosques selváticos. Puede medir 1 metro de alto y pesar 2,8 kg.



**Locha payaso** (*Chromobotia macracanthus*): Es un pequeño pez de agua dulce (unos 30 cm), de llamativo colorido, originario de las islas de Sumatra y Borneo. Es popular entre los amantes de los acuarios, siendo esto un peligro para su supervivencia ya que no se puede criar en cautividad.



**POBLADO:** Las ilustraciones representan casas tradicionales de la isla, características normalmente por sus grandes techos triangulares hechos de paja y por una subestructura de grandes pilares de madera que descansa sobre piedras planas para proteger el edificio de la humedad.




**VOLCÁN:** Sumatra cuenta con 67 volcanes, siendo los más activos el Maripi y el Karinci. El volcán Toba produjo la mayor erupción volcánica de los últimos 2 millones de años, lo que llevó a la formación de una de las mayores calderas del mundo, con una dimensión de 100 km x 30 km.



# CRÉDITOS

**Autor:** Reiner Knizia
**Ilustraciones:** Alessia Cimata
**Diseño gráfico y maquetación:** David Prieto
**Desarrollo y reglamento:** Juan Luque & Rafael Sáiz

Reiner Knizia quiere dar las gracias a todos aquellos que han colaborado en las pruebas del juego, y en particular a Iain Adams, Sebastian Bleasdale, Drak, Gavin Hamilton, Ross Inglis, Simon Kane, Kevin Jacklin, Greg Walker y Dave Spring.

Ludonova quiere agradecer a Alberto Martínez, Antonio Varela, Carlos Romero y David Ferrero su colaboración en las pruebas del juego.

©Dr. Reiner Knizia, 2020. Todos los derechos reservados.
©Ludonova, 2020. Todos los derechos reservados.
San Pablo 22 – Córdoba – España
www.ludonova.com

LUDO NOVA