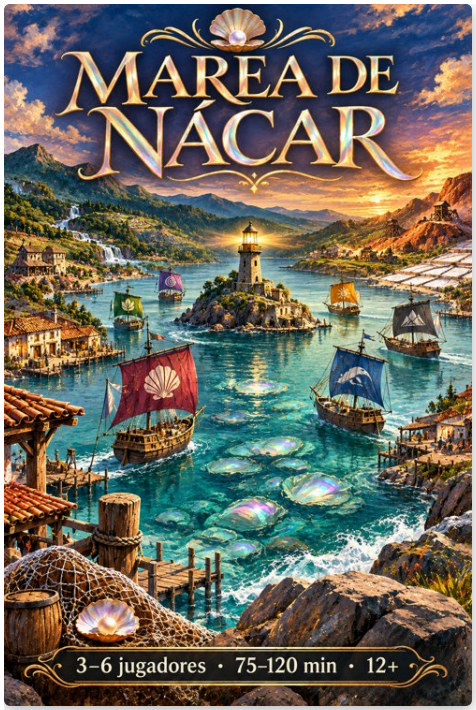


Marea de Nácar

La laguna tiene un solo dueño.

3–6 JUGADORES | 75–120 MIN | 12+ | ESTRATEGIA

Casas rivales se disputan un estuario: levantan aldeas y villas, comercian Grano, Madera, Hierro y Sal, conquistan los bancos de nácar de la laguna y el Faro de la isla. Cada ronda la Marea cambia lo que rinde la tierra. Nadie queda eliminado: la Capital nunca puede ser atacada.

Cómo se gana

Gana quien tenga más Prestigio (PP) cuando alguna Casa llega a la meta en el Censo, o al terminar la última ronda. Empate: más Nácar.

JUGADORES	COMARCAS EN JUEGO	RONDAS	META
3	1 Albar, 3 Garzo, 5 Fresno	8	20 PP
4	1 Albar, 2 Yunque, 4 Bermeja, 5 Fresno	7	18 PP
5	1 Albar, 2 Yunque, 3 Garzo, 4 Bermeja, 5 Fresno	6	16 PP
6	1 Albar, 2 Yunque, 3 Garzo, 4 Bermeja, 5 Fresno, 6 Calado	6	15 PP

Prestigio: Aldea 1 · Villa 2 · Banco controlado 1 · Mercado 1 · Academia 1 · Saber 1 · Laurel 1 · Hito 2 · Deshonra −1 · Objetivo secreto cumplido 3 (al final).

El Estuario

Seis comarcas rodean la laguna. Cada una tiene cuatro terrenos: A y B tocan la laguna; C y D son costa (sufren la Pleamar). Vega da Grano, Bosque Madera, Cerro Hierro y Salina Sal. En la laguna hay seis Bancos de nácar y en el centro la Isla del Faro. Los Bancos empiezan con un Guardián de fuerza 2 y el Faro con uno de fuerza 3 (4 con 3 jugadores). Entre comarcas corren ríos: +1 a la defensa. Las comarcas sin jugador quedan bajo la Niebla y no se usan.

Preparación

1. Se sortea el orden de turno. En orden inverso, cada Casa elige una comarca libre, su Capital (un terreno de esa comarca, 3 tropas) y su primera Aldea junto a la Capital (1 tropa).
2. Cada Casa empieza con 2 Grano, 2 Madera, 1 Hierro, 1 Sal y 3 Nácar. Con 5 jugadores, las comarcas 2, 3 y 4 reciben +1 de cada recurso y 4 tropas en la Capital.
3. Cada Casa recibe 2 Objetivos secretos y se queda con 1.

La ronda

1. **Crónica:** se revela un evento que dura toda la ronda.
2. **Marea:** se tiran 2 dados. 2–4 **Bajamar**: Los ríos no dan +1 a la defensa y cada Banco con Aldea produce 3 Nácar. 5–9 **Marea media**: Sin efecto esta ronda. 10–12 **Pleamar**: Las Aldeas costeras (C y D) sin Muelle no producen esta ronda.
3. **Producción:** la Capital da 1 Nácar; cada Aldea produce 1 de su recurso, cada Villa y la Capital 2; cada Banco con Aldea 2 Nácar. Mercados +1 Nácar, Muelles +1 Grano, Pactos +1 Nácar. **Favor de la Marea** (desde la ronda 2): la Casa con menos PP elige 2 recursos y roba 1 Ardid.
4. **Acciones:** tres vueltas; en cada vuelta cada Casa hace 1 acción, de menor a mayor Prestigio.
5. **Censo:** mantenimiento, almacén, Faro, Hitos y revisión de la meta.

Acciones

ACCIÓN	QUÉ HACE
Construir	Una construcción en un territorio tuyo (ver tabla).
Reclutar	Hasta 3 tropas en Villas, Capital o Fortines (1 Grano + 1 Hierro cada una). Máximo 4 por territorio y 12 en total.
Marchar	Mueve hasta 4 tropas de un territorio por los tuyos (y los de quien te dé paso franco) hasta un destino: reforzar, ocupar uno libre, atacar a un Guardián o a otra Casa. Los Muelles conectan por mar.
Comerciar	Hasta 3 transacciones con la banca (4 con Mercado). Comprar cuesta el precio y lo sube 1; vender paga el precio menos 1 y lo baja 1.
Estudiar	Compra un Saber de la Biblioteca: 2 Sal (1 menos con Academia) + 0/2/4/6 Nácar según cuántos tengas.
Conspirar	Paga 2 Nácar, mira 2 Ardides y quédate 1 (máximo 3 en la mano).
Recaudar	Toma 2 Nácar. No se puede pasar: si no quieres otra cosa, Recauda.

CONSTRUCCIÓN	COSTO	EFECTO	FICHAS
Aldea	1 Grano + 1 Madera (+1 Nácar con 2–3 asentamientos, +2 con 4 o más)	1 PP · produce 1 recurso (2 Nácar en un Banco)	6
Villa	1 Grano + 2 Madera	2 PP en total · produce 2 · defensa +1 · permite reclutar	4
Fortín	1 Madera + 2 Hierro	defensa +2 · permite reclutar	3
Mercado	1 Madera + 2 Sal	1 PP · +1 Nácar por ronda · 4 transacciones	2
Muelle	2 Madera + 1 Hierro	+1 Grano por ronda · conexión por mar · evita la Pleamar	2
Academia	1 Hierro + 2 Sal	1 PP · Saberes 1 Sal más baratos	1
Tropa	1 Grano + 1 Hierro	Fuerza 1	12

La Aldea se funda donde ya tienes tropas y no hay asentamiento; la Villa mejora una Aldea; Fortín, Mercado, Muelle y Academia se agregan a un asentamiento (una instalación por territorio; el Muelle solo en costa).

Combate

El atacante suma tropas que marchan + 1 dado + Pertrechos (hasta 2 Hierro) + bonos. El defensor suma tropas + 1 dado + Pertrechos + Villa (+1) + Fortín (+2) + río (+1). Contra un Guardián solo cuenta su fuerza más su dado. Gana el total mayor; el empate es del defensor.

DIFERENCIA	RESULTADO
+3 o más	Victoria aplastante: el defensor pierde 2 tropas
+2	Victoria: el defensor pierde 1
+1	Victoria costosa: el defensor pierde 1 (y el atacante 1 si hubo defensa)
0	Aguanta el defensor; cada uno pierde 1
−1 o −2	Rechazo: el atacante pierde 1
−3 o menos	Desastre: el atacante pierde 2

Un 6 natural ahorra una baja; un 1 natural del perdedor suma una. Al conquistar: la Villa baja a Aldea, la Aldea o la instalación se destruye y el defensor recibe 2 Nácar de compensación. **Gesta:** conquistar a una Casa con más Prestigio da 1 Laurel. Atacar a tu socio de Pacto lo rompe y te da 1 Deshonra.

Censo

- **Mantenimiento:** 4 tropas gratis; 1 Grano por cada 2 de más (si falta, 2 Nácar por Grano; si no alcanza, retiras tropas).
- **Almacén:** máximo 10 recursos básicos (13 con Casa de Banca); el resto se descarta.
- **Faro:** quien lo controla gana 1 Laurel.
- **Hitos (+2 PP, único dueño):** Dominio (más territorios, mínimo 6), Red Comercial (Mercados + Muelles + Pactos, mínimo 3), Sabiduría (más Saberes, mínimo 3).
- Se recalcula el orden: primero la Casa con menos Prestigio.

Diplomacia

Sin gastar acción: entregar recursos o Nácar, dar paso franco, proponer un **Pacto de Ruta** (ambos con Mercado o Muelle; +1 Nácar por ronda a cada uno) o una **Tregua** (no pueden atacarse hasta el Censo de la ronda siguiente).

Crónicas

> **Cosecha Generosa**
> En la Producción de esta ronda, cada Vega con asentamiento produce +1 Grano.

> **Tala Mayor**
> En la Producción de esta ronda, cada Bosque con asentamiento produce +1 Madera.

> **Veta Nueva**
> En la Producción de esta ronda, cada Cerro con asentamiento produce +1 Hierro.

> **Sol de Salinas**
> En la Producción de esta ronda, cada Salina con asentamiento produce +1 Sal.

> **Plaga de Langosta**
> En la Producción de esta ronda, cada Vega produce 1 Grano menos (mínimo 0).

> **Derrumbe en las Minas**
> En la Producción de esta ronda, cada Cerro produce 1 Hierro menos (mínimo 0).

> **Feria del Estuario**
> Baja 1 casilla el precio de los cuatro recursos del Mercado (mínimo 1).

> **Carestía**
> Sube 1 casilla el precio de los cuatro recursos del Mercado (máximo 5).

> **Niebla Cerrada**
> Durante esta ronda nadie puede atacar ni entrar cruzando una frontera de río.

> **Tormenta**
> Durante esta ronda los Muelles no conectan entre sí: no hay marchas por mar.

Peregrinación al Faro
Quien controle el Faro recibe 2 Nácar. Si nadie lo controla, cada Casa recibe 1 Nácar.

Tributo de las Casas
La Casa con más territorios paga 2 Nácar a la banca. La Casa con menos territorios recibe 2 Nácar.

Levas Voluntarias
Cada Casa coloca gratis 1 tropa en su Capital. La Casa con menos Prestigio coloca 2.

Paz del Faro
Durante esta ronda ninguna Casa puede atacar a otra Casa. Sí se puede atacar a los Guardianes.

Mercaderes Errantes
Cada Casa recibe 1 Nácar, más 1 Nácar por cada Mercado que tenga.

Año de Sabios
Durante esta ronda, comprar un Saber cuesta 1 Sal menos.

Saberes

Arado de Hierro
En cada Producción recibes +1 Grano si controlas al menos una Vega con asentamiento.

Aserradero
En cada Producción recibes +1 Madera si controlas al menos un Bosque con asentamiento.

Forja Honda
En cada Producción recibes +1 Hierro si controlas al menos un Cerro con asentamiento.

Evaporadoras
En cada Producción recibes +1 Sal si controlas al menos una Salina con asentamiento.

Casa de Banca
En cada Producción recibes +1 Nácar. Tu límite de almacén sube de 10 a 13 recursos.

Cartografía
Cuando atacas, el defensor no suma el +1 de frontera de río.

Disciplina
Sumas +1 a tu Fuerza cuando eres el atacante.

Murallas
Sumas +1 a tu Fuerza cuando defiendes un territorio con Villa, Fortín o Capital.

Intendencia
En el Censo mantienes gratis 7 tropas en lugar de 4.

Arquitectura
Tus construcciones cuestan 1 Madera menos (no afecta a tropas ni a Saberes).

Diplomacia
Puedes tener 3 Pactos de Ruta en lugar de 2 y recibes +1 Nácar en cada Producción si tienes al menos un Pacto.

Navegación
Cada uno de tus Muelles produce +1 Nácar en la Producción.

Ardides

Carga al Alba
Sumas +2 a tu Fuerza en este combate.

Emboscada
Sumas +2 a tu Fuerza en este combate.

Retirada Ordenada
No sufres bajas en este combate. El resultado no cambia.

Espías
El defensor no puede gastar Pertrechos ni jugar Ardides.

Marcha Forzada
Haz otra acción de Marchar que no cuenta para tus 3 acciones.

Contrabando
Toma de la banca 2 recursos básicos a tu elección.

Capataces
Esa construcción te cuesta 2 recursos básicos menos. El recargo en Nácar se paga igual.

Salvoconducto
El ataque se cancela y la acción del atacante se pierde. No sirve en el Faro ni en los Bancos.

Especulación
Mueve el precio de un recurso hasta 2 casillas y toma 1 unidad de ese recurso.

Leva Relámpago
Coloca gratis 2 tropas de tu reserva en tu Capital (máximo 4).

Objetivos secretos

Custodio de la Luz
Al final controlas la Isla del Faro.

Señor de los Bancos
Al final controlas al menos 2 Bancos.

Estandarte Lejano
Al final controlas al menos 2 territorios de comarcas que no son la tuya (Bancos y Faro no cuentan).

Maestro Constructor
Al final tienes al menos 3 Villas.

Gran Erudito
Al final tienes 4 Saberes.

Arca Llena
Al final tienes al menos 12 Nácar.

Almirante Mercante
Al final tienes al menos 4 entre Mercados, Muelles y Pactos de Ruta.

Mariscal
Al final tienes al menos 9 tropas en el tablero.

Gran Señorío
Al final controlas al menos 7 territorios.

Guardián de Piedra
Al final tienes al menos 2 Fortines.

Granero Colmado
Al final tienes al menos 2 de cada recurso básico.

Corazón de la Comarca
Al final controlas los 4 territorios de tu comarca, todos con asentamiento (la Capital cuenta) y al menos 2 son Villas.

Niveles de aprendizaje

Nivel 3 · Juego completo	Nivel 2 · Marea Viva	Nivel 1 · Primera Marea
Todo lo de este manual. Es el que usa la versión en línea.	Sin Ardides ni Conspirar, sin Objetivos secretos, sin Pactos, Treguas, paso franco, Deshonra ni Gesta. Favor de la Marea: solo 2 recursos.	Sin cartas, Marea, instalaciones, Saberes ni Hitos. Acciones: Construir (Aldea, Villa), Reclutar, Marchar, Comerciar (compra 3, venta 2) y Recaudar. Meta 9 PP; 6 rondas con 3 jugadores, 5 con 4–6.

Cómo jugar en línea

1. Abran el sitio en la TV (o en la computadora conectada a la TV) y toquen «Abrir la pantalla central».
2. Cada jugador escanea el código QR con su teléfono, escribe su nombre y entra a la sala. Todos en la misma red Wi-Fi.
3. La TV aplica las reglas, tira los dados y cuenta la historia; cada quien decide en su teléfono. Si alguien tarda más de 30 segundos, los demás pueden seguir sin esperar.

Marea de Nácar · Juego de mesa en línea: la TV es el tablero y cada jugador juega desde su teléfono. Con el patrocinio de nadiecrecesolo.org.