KAREKARE

Gustavo Mariano - Muntsa Corbella

DEVIR

Tu tribu acaba de desembarcar en la playa de Karekare. Un enorme territorio virgen se extiende frente a vosotros, una tierra de oportunidades y un futuro prometedor. Se trata de un archipiélago rico en recursos, en el que encontraréis toda la leña necesaria para construir chozas y canoas, lagos y mar para pescar y terreno fértil para cultivar boniato. Pronto os dais cuenta de que otras tribus están desembarcando ahí mismo. No está mal tener vecinos con quien relacionarse, pero debéis apresuraros a controlar el territorio antes de que estos se asienten en los lugares más privilegiados y os corten el acceso a los recursos que tanto necesitáis.

La divisa por la que los consejos de las tribus deciden regirse es el honor. Sin duda, la tribu que al final atesore más honor será la más importante de Aotearoa.

Las distintas tribus llegaron a Aotearoa en sus canoas, provenientes de las tribus polinesias que enviaron a sus exploradores al mar para descubrir nuevos territorios. Todas ellas se asentaron en las diversas islas que conforman el archipiélago y ocuparon todo el territorio.

Karekare es un juego de colocación de losetas, gestión de recursos y control de territorio, para 2 a 4 jugadores y con una duración de unos 45 minutos. Los jugadores intentan conseguir los mejores territorios para su tribu, acumular recursos y obtener honor. Cada tribu explora el territorio (añade nuevas losetas de terreno), lo que le permite realizar determinadas acciones encaminadas a progresar y asentarse en estas nuevas tierras.

Una partida se juega a lo largo de tres eras y, al final de la tercera, el ganador es aquel jugador que haya acumulado más honor para su tribu.

TANGARIKI

Esta tribu toma el nombre de uno de los dioses marinos más importantes y su vínculo con los lagos y el mar es más que evidente. Son los mejores constructores de canoas. Se trata de gente muy corpulenta y orgullosa de su origen y su familia. El honor es la guía que define su comportamiento.

KUTAROA

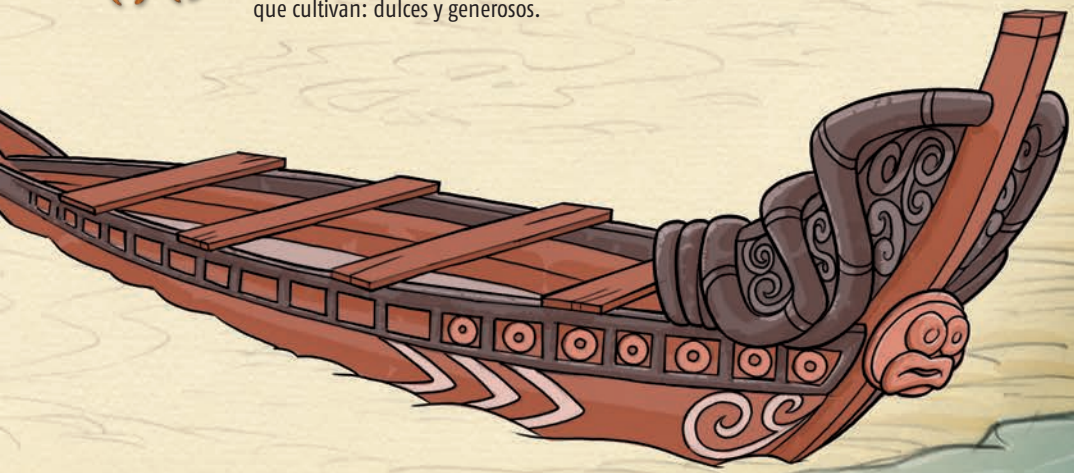
Los kutaroa fueron los primeros en poner el pie en las playas de Aotearoa. Su carácter emprendedor les llevó a establecer sus poblados muy pronto, asegurándose las mejores colinas en las que construir sus chozas. Se adaptan rápido a los cambios y son muy curiosos.

MAOIPE

Una tribu de lo más astuta y, a menudo, tramposa. Son expertos en aprovechar las situaciones para adjudicarse buenos territorios, ricos en recursos, antes de que sus vecinos puedan sacarles provecho.

RONGA

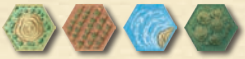
Los ronga son agricultores expertos. Sus plantaciones de boniato son las más productivas y exquisitas. Son humildes y no les importa compartir sus recursos con sus vecinos. Dicen que los ronga son como el alimento que cultivan: dulces y generosos.



CONTENIDO

Piezas comunes:

- 70 losetas de terreno, de las cuales 1:
  - 15 colinas
  - 17 cultivos
  - 18 agua (pueden ser entradas de mar o lagos)
  - 20 bosques



- 30 fichas de leña 2
- 30 fichas de boniato 3
- Panel de control de honor 4
- 24 Fichas de multiplicador (×5) de leña y boniato 5
- 1 loseta de primer jugador 6

Piezas específicas de cada tribu:

- 1 tarjeta de resumen de reglas: nos indica cuál es nuestro tribu y el color de nuestras piezas 7
- 1 ficha de puntuación de honor (4 en total) 8
- 6 canoas de su color (24 en total) 9
- 6 chozas de su color (24 en total) 10
- 4 indicadores para señalar nuestros cultivos de boniato (16 en total) 11

PREPARACIÓN

• **Cada jugador elige una tribu**, toma su tarjeta de resumen de reglas y todas las piezas de su color: las chozas, la ficha de puntuación de honor, los indicadores para los cultivos y las canoas, así como tres fichas de leña y una de boniato. Deja todo este material delante de él/ella, a modo de **reserva personal**. A

• Dejad el resto de fichas de leña y de boniato a un lado, a modo de **reserva común**. Tened en cuenta que estos recursos se consideran ilimitados y que, en cualquier momento, podéis cambiar la leña y los boniatos de vuestras reservas personales por las fichas «×5». B

• Dejad la caja y el panel de control de honor a un lado. **Colocad las fichas de honor en el 0.** C

• Mezclad bien las losetas de terreno, boca abajo, y seleccionad tres al azar; disponedlas boca arriba formando un triángulo (todas adyacentes entre sí). Este es el **terreno inicial, en el que vais a empezar** vuestra exploración. D

• Elegid al azar al **jugador inicial** y entregadle la loseta de primer jugador. E

• Repartid las losetas que forman la **mano inicial** de cada jugador. Para ello, tomad una cantidad de losetas igual al doble del número de jugadores de la partida (4, 6 u 8 losetas para partidas de 2, 3 o 4 jugadores) y dejadlas boca arriba sobre la mesa. El jugador inicial elige una de estas losetas y, siguiendo en sentido horario, los demás jugadores hacen lo mismo; luego, empezando por el último y en sentido contrario, cada uno de los jugadores toma una segunda loseta. F

• Con las losetas sobrantes, formad **tres pilas** boca abajo y dejadlas a un lado, al alcance de todos los jugadores. Así, dependiendo del número de jugadores, cada una de estas pilas consta de 8, 12 o 16 losetas (en partidas de 2, 3 o 4 jugadores, respectivamente). G

• Devolved las losetas sobrantes a la caja, ya que no las usaréis en la partida.

1
G
2
3
B
5
8
C
4
11
D
1
7
10
1
9
11
E
6
1
7
F
1
11
10
9

LA PARTIDA

Una partida de *Karekare* consta de tres eras (o rondas de juego), cada una de las cuales representa aproximadamente un siglo. En cada una de estas eras, las distintas tribus se asientan en el territorio, usando las losetas de una de las tres pilas; de esa pila siempre habrá dos losetas disponibles para los jugadores, bien visibles, a modo de «mercado».

Al inicio de cada era, tomad una de las pilas de losetas y ponedla al alcance de los jugadores. Para crear el mercado, revelad las dos losetas superiores y dejadlas boca arriba al lado de la pila.

Empezando por el jugador inicial, cada jugador juega su turno y después le toca al jugador de su izquierda.

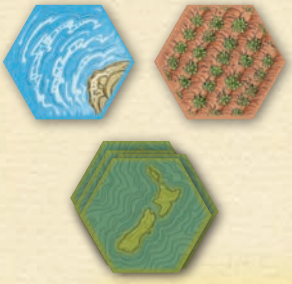
En tu turno, coloca sobre la mesa una de las dos losetas de tu mano, de modo que quede adyacente a una o más de las que ya están colocadas, tras lo cual puedes llevar a cabo las acciones que se describen más adelante. Para acabar tu turno, toma otra loseta, y así vuelves a tener dos. Ahora le toca al siguiente jugador y, de este modo, vais colocando losetas y tomando losetas nuevas, hasta que se agoten y finalice la era en curso.

EJECUTAR LAS ACCIONES

Al colocar una loseta, puedes realizar una o más acciones, dependiendo de las losetas adyacentes a la que acabas de colocar. Si **no quieres o no puedes** completar alguna de las posibles acciones activadas de esta manera, no tienes porqué hacerlo. Cuando colocas una loseta adyacente a más de una loseta, tú eliges el orden en el que quieres ejecutar las acciones activadas. Consulta el detalle de las acciones en la página 8.

ROBAR UNA NUEVA LOSETA

Después de realizar tus acciones, toma una nueva loseta para volver a tener dos en la mano. Puedes tomar la loseta superior de la pila, a ciegas, o una de las dos disponibles en el mercado. Siempre que tomes una loseta del mercado, revela una de la pila (si no se ha agotado) y déjala boca arriba en el mercado, para que vuelva a haber dos losetas disponibles.



RECOMPENSAS AL FINAL DE LAS ERAS

Las eras acaban cuando se agotan todas las losetas de la pila y del mercado.

Al final de cada era tiene lugar una fase de puntuación, en la que los jugadores obtienen las siguientes recompensas de honor:

- 4 puntos de honor por cada una de tus canoas en las losetas.
- 3 puntos de honor por cada una de tus chozas en las losetas.

Cada jugador se queda con las dos losetas de su mano, con las cuales empezará a jugar la siguiente era. Las losetas ya colocadas sobre la mesa se mantienen en su lugar. Ahora ya podéis preparar la siguiente era, tal como se ha explicado antes. Entregad la loseta de primer jugador a quien tenga más honor en ese momento (en caso de empate, se decide al azar entre los jugadores empatados).

ERA I

ERA II

ÚLTIMA ERA Y FIN DE LA PARTIDA

Una vez agotadas las losetas de la última pila, jugad un turno adicional, de modo que al final os quede una sola loseta en la mano. Una vez finalizada la última era, puntuad las recompensas de honor, tal como habíais hecho al final de la primera y segunda eras. Por último, debéis sumar unas bonificaciones adicionales de honor según los recursos de vuestras tierras. Así, los jugadores obtienen:

- 1 punto de honor por cada **4** fichas de **leña** y **1** punto de honor por cada 2 fichas de **boniato** sobrantes en tu reserva personal.
- **4** puntos de honor si has conseguido colocar al menos 4 chozas en las losetas.
- **4** puntos de honor si has conseguido colocar al menos 3 indicadores de cultivo en las losetas.

El ganador de la partida es el jugador que haya obtenido más honor. En caso de empate, de entre los empatados gana el jugador que tenga menos fichas de leña y boniato. Si el empate persiste, los jugadores empatados comparten la victoria.

ERA III

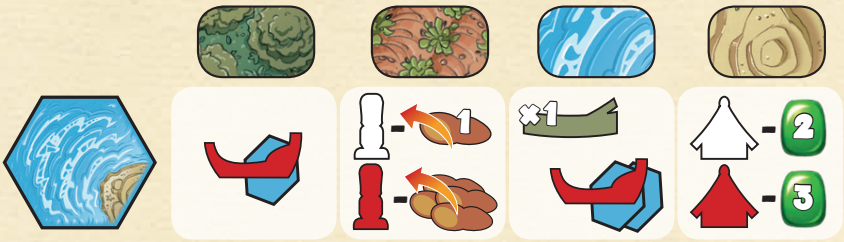
Panel de control de honor

ACCIONES

- Si colocas una loseta de **BOSQUE** adyacente a:
  - ▸ **Bosque**: toma 2 fichas de leña de la reserva común y añádelas a tu reserva personal.
  - ▸ **Cultivo**: toma 1 ficha de leña de la reserva común y añádela a tu reserva personal.
  - ▸ **Agua**: paga 1 ficha de leña de tu reserva personal a la reserva común. Devuelve la canoa de otro jugador que esté en esa loseta de agua a su propietario, sustituyéndola por una propia.
  - ▸ **Colina**: ganas 2 puntos de honor si en la loseta de colina hay una choza de otro jugador o 3 puntos si hay una choza propia.

- Si colocas una loseta de **CULTIVO** adyacente a:
  - ▸ **Bosque**: toma 2 fichas de boniato de la reserva común y añádelas a tu reserva personal.
  - ▸ **Cultivo**: paga 1 ficha de boniato de tu reserva personal a la reserva común. Coloca en la loseta que acabas de colocar un indicador de cultivo de tu color y tantas fichas de boniato de la reserva común como el número de jugadores. Ganas 2 puntos de honor.
  - ▸ **Agua**: paga 1 ficha de boniato de tu reserva personal a la reserva común. Toma la canoa de tu color (nunca de otro jugador) que se encuentre en la loseta de agua y devuélvela a tu reserva personal. Ganas 5 puntos de honor.
  - ▸ **Colina**: ganas 2 puntos de honor si en la loseta de colina hay una choza de otro jugador o 3 puntos si hay una choza propia.

- Si colocas una loseta de **AGUA** adyacente a:
  - ▸ **Bosque**: coloca una de tus canoas en la loseta de agua.
  - ▸ **Cultivo**: si hay un indicador de cultivo de otro jugador en la loseta de cultivo, toma 1 de las fichas de boniato de esa loseta y colócala en tu reserva personal. Si el indicador de cultivo es de tu color, toma todas las fichas de boniato de esa loseta y colócalas en tu reserva personal. Deja el indicador de cultivo en la loseta.
  - ▸ **Agua**: paga 1 ficha de leña de tu reserva personal a la reserva común. Coloca una de tus canoas en cualquiera de las dos losetas de agua que no esté ocupada.
  - ▸ **Colina**: ganas 2 puntos de honor si en la loseta de colina hay una choza de otro jugador o 3 puntos si hay una choza propia.



- Si colocas una loseta de **COLINA** adyacente a:
  - ▸ **Bosque**: paga 4 fichas de leña de tu reserva personal a la reserva común. Coloca una de tus chozas en la loseta de colina.
  - ▸ **Cultivo**: paga 2 fichas de boniato de tu reserva personal a la reserva común. Coloca una de tus chozas en la loseta de colina.
  - ▸ **Agua**: devuelve 1 canoa de tu reserva personal a la caja (retírala del juego). Coloca una de tus chozas en la loseta de colina.
  - ▸ **Colina**: devuelve 1 choza de tu reserva personal a la caja (retírala del juego). Coloca una de tus chozas en cualquiera de las dos losetas de colina que no esté ocupada.

Atención: solo puede haber una choza en cada loseta de colina; asimismo, solo puede haber una canoa en cada loseta de agua. Además, tu reserva de chozas y de canoas es limitada; si te quedas sin, no podrás colocar más (aunque tus canoas pueden volver a tu reserva y, en tal caso, volverlas a usar).

Este es un juego que recrea la llegada de las tribus polinesias a Aotearoa durante el siglo XIII, que, con el paso de los años, darían lugar a la civilización maorí. Aotearoa es, de hecho, el nombre maorí del archipiélago que hoy en día conocemos como Nueva Zelanda. Queremos aprovechar la oportunidad que nos brinda este juego para ofrecer un poco más de información sobre Nueva Zelanda y en especial, sobre su fauna. Esperamos que estas líneas os piquen un poco la curiosidad y que os animéis a investigar por vuestra cuenta.

La base de la dieta maorí eran los productos hortícolas y la pesca. Un elemento hoy en día muy famoso de la cultura maorí son las danzas conocidas como *haka* (y cuya versión de guerra ha sido popularizada mundialmente por el equipo nacional de rugby de Nueva Zelanda, los *All Blacks*).

Con los distintos animales antropomórficos hemos querido que cada una de las tribus del juego encontrase su reflejo en alguna de las muchas especies de aves autóctonas de Nueva Zelanda (como curiosidad, ninguno de estos pájaros puede volar).

Los **MOAS** eran aves de gran tamaño, que podían alcanzar los 2 metros de altura. Estos pájaros se extinguieron alrededor del siglo XV, por efecto directo del contacto con los seres humanos y con los mamíferos que los acompañaban. Cuando los europeos llegaron a la isla, siglos más tarde, pudieron especular sobre sus costumbres y comportamiento a partir de los restos encontrados.

El **PINGÜINO DE FIORDLAND**, distinguible por la curiosa corona de plumas amarillas de su cabeza, sobrevive en colonias en los bosques del suroeste de Nueva Zelanda, siempre cerca del mar, ya que su fuente principal de alimento son los peces. Su supervivencia se vio gravemente amenazada durante la colonización inicial de Nueva Zelanda (la que tratamos en este juego) y actualmente la Unión Internacional para la Conservación de la Naturaleza (UICN) lo considera en situación de vulnerabilidad (es decir, que tiene una alta probabilidad de pasar a estar en en peligro de extinción).

El **KIWI** es la más pequeña de las especies que representamos en el juego, y uno de los símbolos nacionales neozelandeses. De hábitos principalmente nocturnos, es un tipo de ave monógama (en cuanto se aparean, mantienen su pareja durante toda la vida). Su olfato es su sentido más destacado (hecho poco habitual en los pájaros) y, dado que sus conductos olfativos se encuentran en el extremo del pico, son muy hábiles encontrando gusanos e insectos mientras escarban por el suelo. Hay cinco especies de kiwis y, según la UICN, cuatro de ellas se consideran vulnerables, mientras que la quinta se encuentra en situación de amenaza a corto plazo (es decir, tiene una alta probabilidad de pasar a la situación de vulnerabilidad).

El modo más sencillo de describir al **KAKAPO** es como un loro gigante que no puede volar. Pueden llegar a medir más de medio metro y son herbívoros. Su mecanismo de defensa ante los depredadores consiste en quedarse totalmente quieto, sistema que le funcionaba con las águilas, puesto que el color verde y negro de sus plumas le ayudaba a confundirse con el boscaje, pero que falló estrepitosamente contra los depredadores introducidos por el hombre, como los gatos o las ratas. Esto, junto a su largos períodos de pausa para aparearse (las hembras ponen huevos cada 10 años) y un carácter curioso y afable ante la muy peligrosa presencia humana, ha llevado a estos pájaros hasta su casi total desaparición. Los kakapos se encuentran en peligro crítico de extinción, con menos de 150 ejemplares vivos a día de hoy.

Como habéis visto, todas estas especies son muy vulnerables y una de ellas, el moa, ya ha desaparecido. De nuevo, reiteramos nuestra humilde intención de hacer visible la existencia de estas especies, y os invitamos a interesaros, y tal vez ayudar y colaborar en su conservación.
Podréis encontrar más información al respecto en
https://www.doc.govt.nz/

Créditos
Autores: Gustavo Mariano «Gymc» y Muntsa Corbella
Revisión técnica: Santa Clara BCS
Ilustración: Miguel S. Babiano y Oscar Martin
Maquetadores: 三 ABC
Revisión: Marc Figueras y Marià Pitarque
Edición: David Esbrí

Agradecimiento especial de los autores
Queremos dar las gracias a todas las personas que desde el principio creyeron en las posibilidades de este juego y que nos ayudaron a probarlo sin pedir nada a cambio, en especial a nuestros amigos Laura, Álvaro, David Aakroma, Sadrac, David Calamar, Kevin y Miguel Ángel, así como a Santa Clara BCS por el encomiable trabajo en las pruebas de jugabilidad, y sobre todo a las dos personas que nos mostraron la entrada a este maravilloso mundo de los juegos de mesa: Juan y Patri. Gracias de todo corazón.

DEVIR

Editado por:
DEVIR IBERIA, S.L.
C/Rosselló, 184
08008 Barcelona
www.devir.com