

Normas de Cinco Vetas

Explora, extrae y comercia en un mapa de hexágonos en 3D.

2 a 4 jugadores · Estrategia

En pocas palabras

- Gana quien llega antes a 10 puntos.
- En tu turno tiras los dados y los terrenos con ese número producen para los edificios que los tocan.
- Con lo que producen tus minas abres sendas, fundas campamentos y los conviertes en fortalezas.
- Comercia con el mercado, con los puertos o con el resto de la mesa, y juega cartas de aventura para darle la vuelta a la partida.

Objetivo

Expandes tu territorio por un mapa de hexágonos. Gana quien llega antes a **10 puntos**, en cuanto los alcanza durante su turno.

Fuente	Puntos
Cada campamento	1
Cada fortaleza	2
Senda más larga	2
Gran Vigía	2
Cada carta de Reliquia	1

El mapa

El tablero tiene **24 terrenos**. Cada uno produce una materia prima:

Terreno	Produce	Cuántos hay
Bosque	Madera	4
Fundición	Bronce	5
Mina de hierro	Hierro	5
Filón de oro	Oro	5
Gruta de diamantes	Diamante	4
Lago	Nada	1

Cada terreno, salvo el lago, lleva un **número del 2 al 12** (no hay ningún 7). Los 6 y los 8, que son los que más salen, nunca están juntos. La **Tormenta** empieza en el lago.

En la costa hay **8 puertos**: cinco de un recurso concreto y tres generales.

Cada jugador tiene **15 sendas, 5 campamentos y 4 fortalezas**.

Preparación

1. Por orden, cada jugador funda **un campamento** en un cruce y abre **una senda** pegada a él.
2. Después se da otra vuelta **en orden inverso**: el último en colocar es el primero en repetir.
3. El segundo campamento recibe **1 recurso de cada terreno que toca**.

Entre dos edificios siempre tiene que haber al menos dos tramos de senda: no se puede fundar un campamento en un cruce vecino de otro edificio, sea de quien sea.

Tu turno

1. **Tira los dados.** Antes de tirarlos solo puedes jugar una carta de Vigía.
2. **Producción** de los terrenos con ese número.
3. **Construye, comercia y juega una carta de aventura**, en el orden que quieras y tantas veces como puedas pagar (cartas, solo una por turno).
4. **Pasa el turno.**

Producción

Cada terreno con el número de los dados produce su recurso para **todos los edificios que lo tocan**, sean de quien sean:

- Un **campamento** recibe **1**.
- Una **fortaleza** recibe **2**.

El terreno donde está la Tormenta no produce nada.

El 7 y la Tormenta

Cuando sale un **7** no produce ningún terreno. En su lugar:

1. Quien tenga **más de 8 recursos** descarta los que le sobren hasta quedarse con 8.
2. Quien ha tirado los dados mueve la **Tormenta** a otro terreno, que deja de producir mientras siga allí.
3. Después roba **1 recurso al azar** a un rival que tenga un edificio en ese terreno.

Construir

Qué	Cuesta	Puntos	Dónde
Senda	1 madera y 1 bronce	—	Pegada a una senda o un edificio tuyos. No puede atravesar un edificio rival.
Campamento	1 madera, 1 bronce, 1 hierro y 1 oro	1	En un cruce al que llegue una senda tuya y que no sea vecino de otro edificio.
Fortaleza	2 hierros y 3 diamantes	2	Sustituye a uno de tus campamentos, que vuelve a tu reserva. Produce el doble.
Carta de aventura	1 diamante, 1 oro y 1 hierro	—	Se roba del mazo de cartas.

Comerciar

Con el mercado

Entregas tantas unidades de un recurso como marque su precio y recibes una de otro. El precio de cada recurso empieza en **3** y se mueve entre **2 y 4**: cada vez que alguien vende, el recurso que entrega sube un punto y el que se lleva baja uno.

Con los puertos

Si tienes un edificio en uno de los dos cruces de un puerto, comercias mejor que en el mercado:

- **Puerto de un recurso**: cambias **2** de ese recurso por 1 de cualquier otro.
- **Puerto general**: cambias **3** de cualquier recurso por 1 de otro.

Con el resto de la mesa

Propón un intercambio a todos: lo que das y lo que pides. El primero que acepta cierra el trato. Si todos lo rechazan, la oferta se retira. Solo puede haber una oferta abierta a la vez.

Cartas de aventura

El mazo tiene **24 cartas**. Puedes jugar **una por turno** y nunca la que has comprado en ese mismo turno.

Carta	Copias	Efecto
Vigía	10	Desvía la Tormenta a otro terreno y roba 1 recurso a un rival afectado. Se puede jugar antes de tirar los dados.
Hallazgo	3	Recibe 2 recursos a tu elección.
Cuadrilla	3	Abre 2 sendas gratis.
Saqueo	3	Roba 2 recursos al azar a un rival.
Veta rica	2	Elige un recurso: todos tus edificios junto a ese tipo de terreno producen ahora.
Reliquia	3	+1 punto. Se queda oculta hasta el final, pero cuenta para llegar a 10.

Premios

- **Senda más larga** (2 puntos): para quien tenga el camino más largo de sendas seguidas, con un mínimo de 5. Si alguien te iguala, la conservas; si te supera, pasa a ser suya.
- **Gran Vigía** (2 puntos): para quien haya jugado más cartas de Vigía, con un mínimo de 3. Para quitártela, otro jugador tiene que haber jugado más que tú.

Fin de la partida

En cuanto un jugador llega a **10 puntos** durante su turno, contando sus Reliquias, la partida termina y gana.

Jugar online

Crea una sala, comparte el enlace con tus amigos y, si os falta alguien, completa la mesa con bots. Cinco Vetas es para **2 a 4 jugadores** y no hace falta registrarse.