



El descubrimiento del gas situó al Planeta en el punto de mira de todas las corporaciones terrestres. El tesoro oculto bajo su árida arena despertó codicias y acabó con la apacible vida de las tribus beduinas que lo poblaban. Acostumbradas a la dura vida del desierto, pronto se convirtieron en los mejores aliados para la obtención del preciado gas.

Y ahora te toca a ti. Convertido en su nuevo líder, deberás guiar a tu tribu construyendo gaseoductos para dominar el territorio. Usa tus recursos sabiamente, apuesta por controlar los puntos estratégicos y vigila la actividad de tus contrincantes...no olvides que las corporaciones terrestres mueven hilos en la sombra dispuestas a ayudarte o perjudicarte

Antes de empezar

Bedouin es un juego estratégico formado por un tablero modular que admite muchas configuraciones. Con el juego base se incluirán varias variantes que permiten ajustar diferentes niveles de dificultad y tiempo de partida. Las instrucciones detallan la preparación y desarrollo de una partida básica.

MANUAL PROVISIONAL Y EN ELABORACIÓN

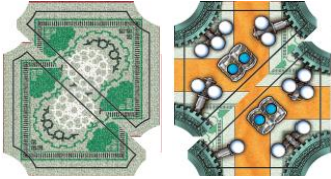
Autores : Judit Hurtado y Fernando Chavarría · **Editores** : Antonio J.Dionisio, Manuel D. Cruz, Fernando Chavarría y Judit Hurtado ·

Concepción gráfica, diseño y maquetación: Jaime Gonzalez · **Ilustración de Portada**: Jorge Carrero ·

© 2016 – Meridiano 6 Editorial. Todos los derechos reservados

COMPONENTES

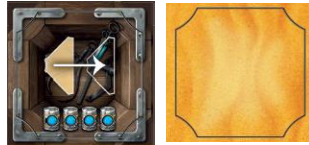
56 Fichas de prospección



32 Marcadores de enclave



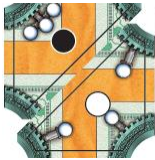
24 Losetas de desierto



16 Fichas especiales

8 Especialistas (Blanco)

8 Instalaciones mejoradas (Negro)



27 Fichas de barriles



PREPARACIÓN

- Mezclar las losetas de desierto y los marcadores de enclave por separado. Crear el tablero situando aleatoriamente las losetas de desierto mostrando el reverso común y los marcadores de enclave en los vértices de las mismas boca arriba formando un enrejado de 4x4, (4x3 para tres jugadores y 3x3 para dos jugadores). Guardar los restantes marcadores de enclave y losetas de desierto, sin mirar, en la caja. No se usaran en esta partida.
- Situar a un lado de la zona de tablero y al alcance de todos los jugadores las fichas de barriles, formando su reserva.
- Cada jugador escoge un color y recibe las fichas de prospección correspondientes. El jugador debe separar las 6 fichas especiales de “Especialistas” y “Instalaciones mejoradas” y dejarlas boca arriba a su alcance. Las fichas de prospección se sitúan boca abajo cerca del jugador formando su reserva. Cada jugador toma al azar, tres fichas de su reserva que formaran su mano inicial.
- El jugador inicial es el último que haya ganado una partida a un juego de Meridiano 6.
- La partida puede empezar.

REGLAS DEL JUEGO

Una partida a Bedouin se desarrolla en un número indeterminado de turnos hasta que se alcanza la condición de final de partida. En su turno, cada jugador sigue la misma secuencia:

- Realiza una acción
- Rellena la mano

1. REALIZAR UNA ACCIÓN

El jugador puede escoger una y solo una de las siguientes acciones:

- **Escoger una ficha de prospección de su mano** y colocarla en cualquier espacio libre de una loseta de desierto en la orientación que desee si el espacio está libre, o complementando la que ya haya para completar el espacio.
Si la ficha de prospección colocada contiene uno o más símbolos de barriles se tomarán tantas fichas de la reserva de barriles como se indique y se repartirán uno a uno entre el resto de jugadores empezando por el de la izquierda del jugador hasta que se acaben. En partidas a dos jugadores todos los barriles los recibe el oponente.

Hay un límite de ocho barriles por jugador. Una vez llegado al límite el jugador no puede acumular más, en esa situación, el barril que le correspondería se deja en la reserva y no se reparte a otro jugador.

El número de barriles de un jugador siempre estará a la vista del resto de jugadores.

Si con la ficha introducida el jugador completa un espacio de loseta de desierto, recogerá está dejando en el espacio de la mesa las fichas de prospección en la misma orientación en que se encontraban. La loseta de desierto tiene en su parte posterior la descripción de una acción (oportunidades de las corporaciones) con su coste asociado en barriles o bien un icono de enclave.

Si es un icono el jugador la guarda en secreto sin revelarla al resto de jugadores y la mostrará al final de la partida para sumarla a la serie correspondiente.

Si se trata de una acción, el jugador que haya recogido la loseta tiene la posibilidad de realizar la acción inmediatamente pagando el coste en barriles indicado en la loseta. Si el jugador no puede pagar el coste, o no desea realizar la acción, dejará la loseta boca arriba, con la acción a la vista de todos los jugadores al lado de la zona de juego. A medida que transcurra la partida las losetas pueden acumularse formando hasta tres montones. El jugador puede depositar la loseta en cualquiera de los tres montones (o crear uno nuevo si hay dos o menos). La loseta visible, la superior de cada montón,

queda disponible para ser usada en turnos posteriores por cualquier jugador, incluyendo aquel que haya renunciado a su uso tras revelarla, jugando una acción especial. Las losetas que queden por debajo de otra solo estarán disponibles de nuevo cuando sean visibles, tras jugarse la loseta superior.

- **Jugar una acción especial.**

Esta puede ser de dos tipos:

- **Escoger y colocar una ficha de prospección especial en el tablero.** El jugador paga dos barriles a la reserva, coge la ficha especial que desee, bien de especialistas, bien de Instalaciones mejoradas y la coloca inmediatamente en un espacio disponible de loseta de desierto del tablero. El jugador no puede guardar la ficha especial, debe jugarla al momento de adquirirla.
- **Realizar la acción superior de uno de los montones de losetas de desierto.** El jugador paga el coste en barriles indicado en la loseta y realiza inmediatamente su acción.

Si un jugador no dispone de suficientes barriles para realizar una acción especial, no puede llevarla a cabo. Debe escoger otra o bien no escoger ninguna e introducir una ficha de prospección de su mano en el tablero. Un jugador no puede pasar, está obligado a realizar una de las acciones anteriores aunque ello suponga un perjuicio a sus intereses.

2. RELLENAR LA MANO

Una vez realizada su jugada el jugador cogerá fichas de prospección al azar de su reserva hasta tener tres, que formaran su mano para el siguiente turno.

El turno del jugador acaba en este momento y pasa al jugador de su izquierda

FINAL DE PARTIDA Y RECUENTO DE PUNTOS DE VICTORIA

La partida termina inmediatamente cuando no queden espacios disponibles en el tablero, aunque sea posible realizar alguna acción especial. En ese momento finaliza el juego y cada uno de los marcadores de enclave en el tablero se adjudica al jugador con mayoría de puntos de prospección orientados al mismo. En caso de empate en la mayoría, entre dos o más jugadores el marcador se descarta.

Una vez adjudicados todos los marcadores se procede a contar los Puntos de Victoria obtenidos por cada jugador. Los puntos se obtienen por tres conceptos:

- 1 Punto por cada espacio del tablero (loseta de desierto) que se adjudica al jugador con mayoría de puntos en ese espacio. En caso de empate entre dos jugadores, ninguno se adjudica el punto.
- La suma total de sus marcadores de enclave. Este resultado puede ser negativo en el caso que el jugador haya recogido marcadores de enclave negativos.
- Se organizan los marcadores de enclave positivos por grupos según su icono. Hay cinco grupos que puntúan en el juego. El jugador con mayoría de marcadores en cada grupo se adjudica tantos puntos como diferencia haya entre él y el siguiente jugador con más marcadores de ese grupo. En caso de empate entre dos o más jugadores ninguno se asigna puntos por ese grupo.

La puntuación total de un jugador será la suma de los puntos obtenidos por esos tres conceptos. El jugador con mayor número de puntos de victoria se adjudica la partida.

En caso de empate el jugador que tenga más barriles de entre los empatados gana. Si el empate persiste los empatados son ganadores ex-aequo.