



MANUAL DE INSTRUCCIONES

Indice

Bienvenida y componentes	2
Objetivos y modos del juego	3
Preparación de la partida	4
Fases por turno	7
Cartas de civilización	8
Cartas de Influencia	10
Comercio	13
Cartas de Territorio	15
Tipos de bonificaciones	19
Ejemplo de una partida	20
Preguntas frecuentes	22

Bienvenida

¡Es tiempo de Korkán! Cada año, las civilizaciones más poderosas de la Federación Intergaláctica compiten por demostrar sus habilidades de dominio en algún planeta primitivo. Quien gane la competencia liderará el destino del universo hasta el próximo encuentro.

Este año, el escenario es Gaia: un mundo azul, rico en agua, habitado por unos seres llamados "humanos". ¡Lidera tu civilización a la victoria y hazte del título de Korkán!

Componentes

- 1 Manual de instrucciones
- 6 Cartas de Civilización
- 6 Cartas de ayuda rápida (fases del turno y simbología)
- 30 Cartas de Territorio (3 por cada uno de los 10 territorios)
- 54 Cartas de Influencia (3 tipos, 3 magnitudes, 6 copias de cada combinación)

Objetivo del juego

Lograr la **conquista total**¹ de dos territorios de Gaia antes que tus contrincantes.

Modos de juego

A) Todos contra todos:

Cada jugador compite por ser el primero en conseguir la conquista total de dos territorios.

B) En equipos:

- ✦ Para 4 o 6 jugadores se pueden establecer equipos de 2 o 3 jugadores cada uno.
- ✦ Deberán distribuirse de manera tal que el turno alterne entre un jugador de un equipo y uno del otro.
- ✦ Los beneficios de tener territorios bajo control no se comparten con los/as otros/as integrantes del equipo.
- ✦ La condición de victoria, se puede lograr entre dos jugadores distintos del mismo equipo que tengan cada uno un territorio en condición de conquista total.

Preparación de la partida

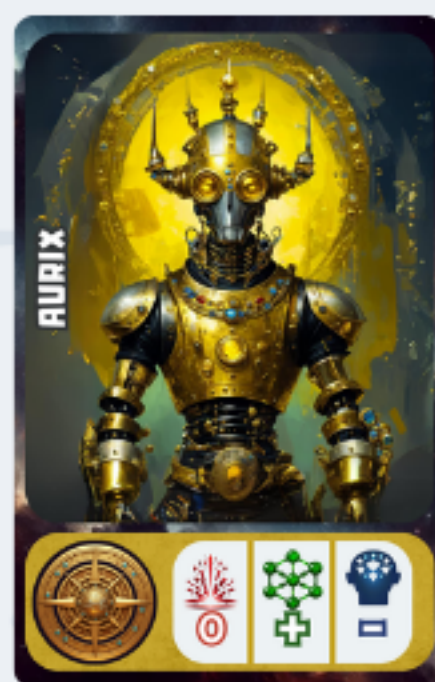
1º Elección civilizaciones

Cada jugador elige o recibe al azar una Carta de Civilización y la coloca boca arriba en frente de sí mismo. Luego, roba 5 Cartas de Influencia para formar su mano inicial y una Carta de Ayuda Rápida.



1º combinación

2º combinación



**Si se quiere un balance perfecto en partidas de 3 jugadores, considerar alguna de las dos combinaciones sugeridas, si es de equipos de 3 contra 3, se puede considerar la combinación 1 contra la 2.*

2º Mazo territorios

Baraja las Cartas de Territorio y forma un mazo boca abajo en el centro de la mesa. Revela las 3 primeras cartas y ponlas en fila para conformar la zona de Territorio en Disputa.

Mazo de
Territorios



Zona para
descarte
Territorios

Territorio en
disputa



3° Mazo de influencia

Baraja las Cartas de Influencia y forma un mazo boca abajo al costado derecho del lugar en que se desplegó el mazo de territorios, a la derecha del mazo se dispone un espacio que servirá como la zona de descarte de influencia.

Mazo de Influencia



Descarte Influencia



4° Inicio de la partida

El primer turno corresponderá al jugador que logre hacer una mejor imitación del sonido que emite una nave espacial.

El orden de los turnos continúa por la izquierda (en sentido horario).

Fases por turno

1º Generación

Adquiere el número de cartas de influencia que te corresponda según **“mérito propio”**¹ o **“chorreo”**² del mazo de influencia.

2º Gestión

Puedes realizar (o no) cualquiera de las siguientes acciones en el orden que prefieras y todas las veces que puedas:

- Adquirir cartas de territorio
- Ejecutar un “Descarte Táctico”³
- Comerciar con otros jugadores
- Si tienes bajo tu influencia el territorio “Velo Glaciar”, puedes usar su habilidad (una vez por turno)

3º Cierre

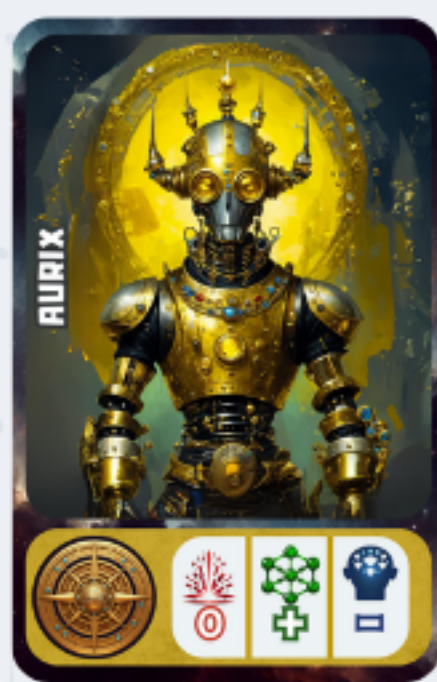
Declara a tus contrincantes que has finalizado tu turno

Cartas de Civilización

Hay 6 civilizaciones diferentes que participan de Korkán:



Dorso
cartas de
civilización



¿Cómo se adquieren?

Dependerá de la modalidad de juego:

A) Todos/as contra todos/as:

Se reparten al azar o por mutuo acuerdo.

B) En equipos:

Se eligen procurando un equilibrio entre las civilizaciones de cada bando o se reparten al azar.

¿Qué diferencia tienen las civilizaciones?



Cada civilización tiene una relación distinta con las influencia del juego, lo que se indica en su parte inferior, por ejemplo:

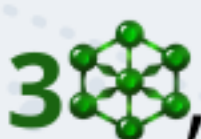
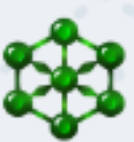
Bonificación





Dificultad

Neutral

En este ejemplo, si esta civilización tuviera que pagar un coste de **3** , por su dificultad tendría que pagar **4** .

Pero si fuera el caso pagar un coste de **3** , por su condición de bonificación para esa influencia pagaría sólo **2** .

En el caso de requerir pagar **3** , tendría que pagar **3**  por su condición neutral.

Cartas de Influencia

En Korkán hay tres tipos de influencia que se pueden utilizar para conquistar o comerciar:

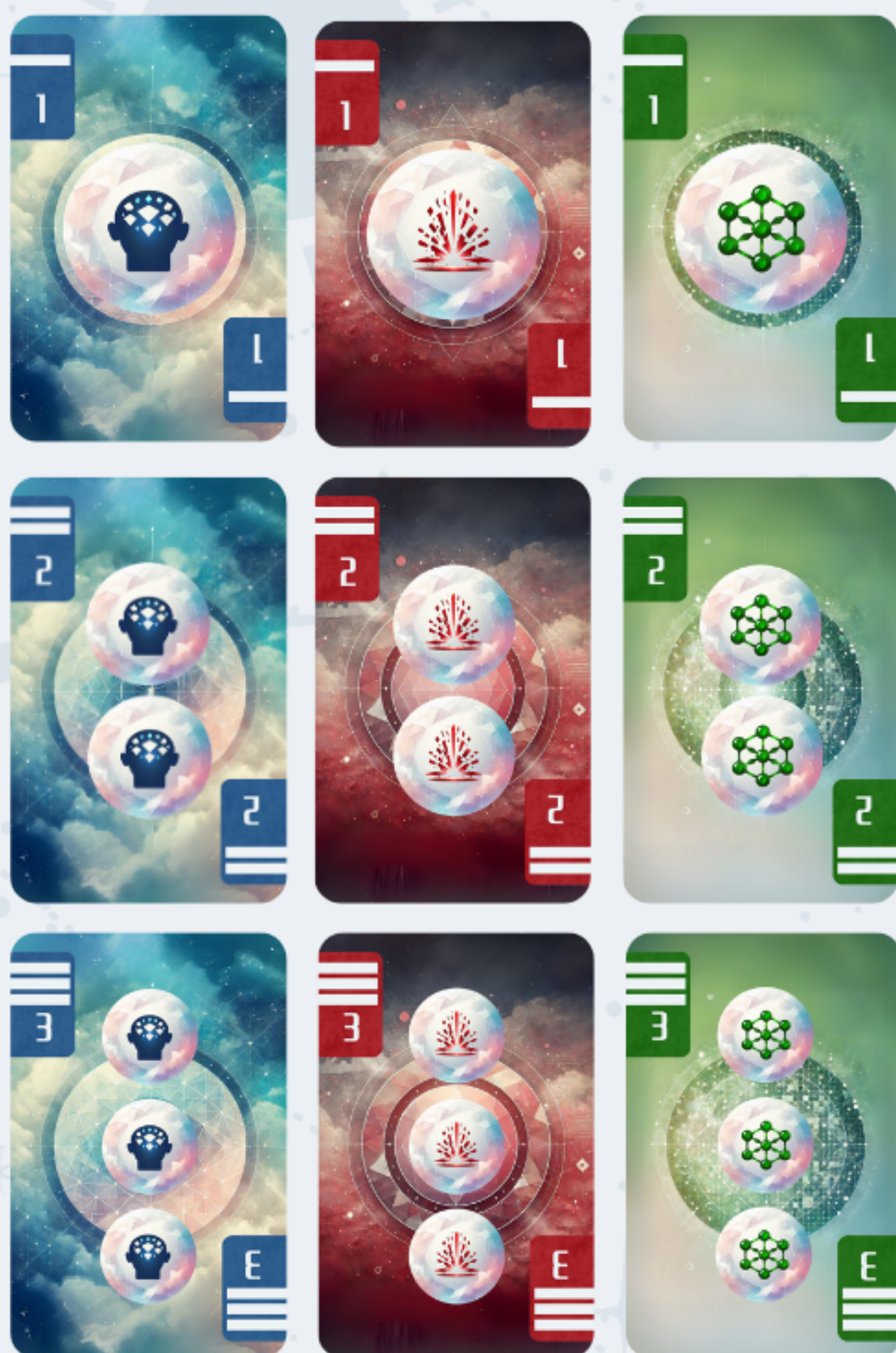
Militar  **Cultural** , y **Económica** .

Se agrupan en el “**Mazo de Influencia**”, y existen de tres diferentes magnitudes. En total son 54, un set por cada jugador posible.

Hay tres
“magnitudes” de
influencia para
cada tipo.



Dorso cartas
de influencia



Consideraciones

¿Qué pasa si no puedo pagar el costo de una carta de territorio de manera exacta?

En Korkán no existe vuelto por tus transacciones, si por ejemplo quieres pagar una carta de territorio de coste **3** 🧠 y solo tienes dos cartas de magnitud II de este tipo de influencia, tendrás que asumir el derroche de ese **1** 🧠 extra.




¿Cómo se adquieren?

A) Al inicio del juego: Cada jugador toma 5 cartas al azar del “**Mazo de Influencia**” para conformar su mano inicial.

B) Al inicio del turno: Toma cartas del “**Mazo de Influencia**” según una de estas dos condiciones a tu elección:

- **Mérito propio:** Dos cartas como base, más las bonificaciones que te permitan los territorios bajo tu control.
- **Chorro:** Una carta menos que el jugador que más cartas puede tomar actualmente según la condición anterior.

C) Comercio: Puedes adquirirla de otros jugadores respetando las condiciones del comercio.

 **Importante:** Puedes tener un máximo de 9 cartas de influencia en tu mano; si te corresponde robar más que eso, debes decidir primero si descartas alguna carta para liberar espacio o renunciar por completo al robo.

Comercio

Durante su turno, los jugadores pueden comerciar entre sí, siempre y cuando respeten las siguientes **condiciones**:

A) Soberanía del turno: Solo el jugador cuyo turno está activo puede iniciar intercambios con otros jugadores. Los demás jugadores no pueden comerciar entre sí fuera de sus propios turnos.

B) Transparencia: Los intercambios deben ser mostrando públicamente las cartas en transacción a todos los participantes, nadie puede entregar a otro jugador algo distinto a lo que pidió si aceptó su oferta.

C) Singularidad: Solo se puede hacer una transacción con el mismo jugador en el mismo turno. Pero una misma transacción puede incluir más de una carta respetando la condición de intercambio equivalente.

D) Intercambio equivalente: No importa la magnitud o los atributos específicos de las cartas intercambiadas. Pero las transacciones deben ser por cartas del mismo tipo y cantidad.

Ejemplos de transacciones permitidas y prohibidas por este principio

Prohibido



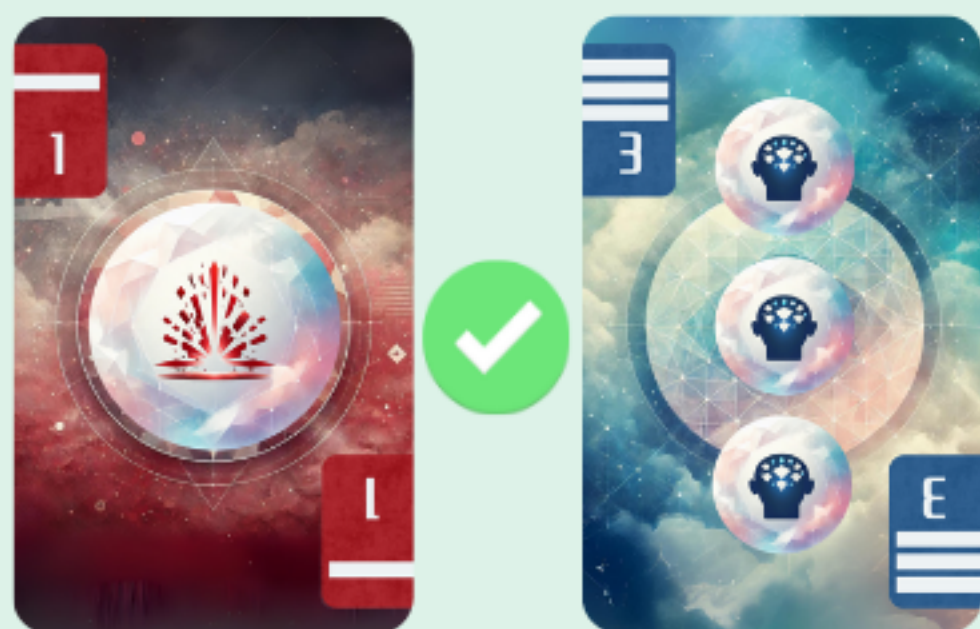
Permitido



Prohibido



Permitido



Prohibido



Cartas de Territorio

Gaia está dividida en **10 territorios**, que otorgan bonificaciones específicas a quien los controle. Cada territorio se representa como tres **cartas de territorio**, una para cada tipo de influencia en el juego.

El número y tipo de puntos de influencia que se debe pagar para adquirirla



Nombre e imagen de referencia

La bonificación que otorga

Conquista Parcial

Cada carta de territorio representa un tercio de un territorio. Al adquirirlas, el jugador obtiene una conquista parcial del territorio correspondiente y recibe la bonificación indicada en la parte inferior de la carta. Sin embargo, **acumular más de una carta del mismo territorio no incrementa la bonificación asociada.**

Conquista Total:

Cuando un jugador controla las tres cartas de un mismo territorio, logra una conquista total, consolidando su dominio sobre dicho territorio e **impidiendo que otros jugadores puedan arrebatarse las cartas que componen ese territorio.**



Dorso cartas de territorio



Set de cartas de territorio para conquista total

Cuando logras la conquista total de un territorio, las cartas deben ser agrupadas de manera horizontal en tu zona de juego:



Mazo de territorios

Las cartas de territorio se agrupan en el Mazo de territorios, que siempre debe tener tres cartas en su Territorio en disputa (a menos que se acabe el mazo).

Mazo de territorios



Descarte Territorios



Territorio en disputa



Por tanto, ya sea por **Conquista**,¹ o por **Descarte Táctico**,² siempre hay que reemplazar la carta que ha salido del Territorio en disputa por la que esté encima del Mazo de territorios.


Descarte Táctico: Una vez en tu turno, el jugador activo puede tomar una de las cartas en el **Territorio en disputa**¹ y descartarla para que sea reemplazada por la primera del **mazo de territorios**.³

¿Cómo se adquieren?

A) Conquista: Pagando el coste indicado en la carta de territorio que está disponible en la zona de **Territorio en disputa**.¹

B) Re-conquista Si un jugador tiene cartas de territorio bajo su control en modo **“parcial”**,² puedes pagar el coste indicado en la carta para hacerte con su control.

C) Comercio: Puedes adquirirla de otros jugadores respetando las condiciones del comercio.

 **Importante:** En los casos A y B, los puntos de influencia pagados van al descarte del mazo de influencia.

Tipos de bonificaciones



En tu turno, puedes descartar una carta de influencia de tu mano y tomar la que esté en la parte superior del **Mazo de Influencia**.



Al inicio de tu turno, puedes tomar una carta extra del **Mazo de Influencia**.



Adquieres un punto de bonificación para el pago influencia del tipo indicado.



Los contrincantes deberán pagar un punto extra del tipo de influencia indicado para reconquistar cualquiera de los territorios bajo tu control.

Las cartas de ayuda rápida replican esta información para que cada jugador la tenga a mano.

Ejemplo de una partida de 3 jugadores

Mazo de Territorios



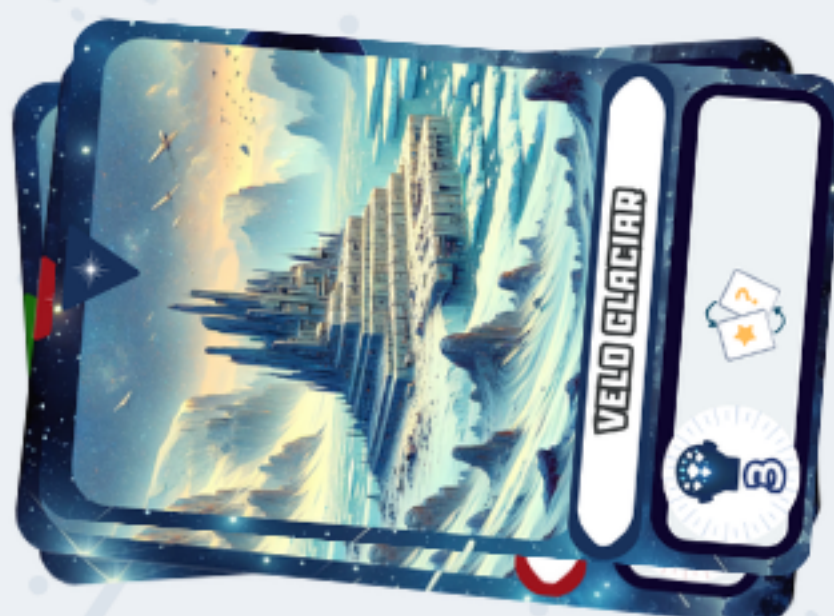
Descarte Territorios



Territorio en disputa



Territorio en Conquista Total



Este jugador roba 3 cartas de influencia al inicio de su turno



Mazo de Influencia



Descarte Influencia



En esta partida el jugador Kratinence estaría más cerca de ganar, faltándole solo un territorio en Conquista Total para ganar.



Preguntas frecuentes

¿Puedo pagar con cartas de mayor magnitud que el coste? ¿Qué pasa con el excedente?

Sí, puedes pagar con mayor magnitud, pero el excedente se pierde. No se devuelve diferencia ni se acumula para futuros pagos.

¿Puedo reconquistar una carta de territorio que alguien obtuvo por comercio?

Sí. Mientras esa carta no forme parte de una conquista total, sigue siendo vulnerable a reconquista.

¿Puedo hacer múltiples intercambios con el mismo jugador en mi turno?

No. Solo puedes realizar una transacción por jugador en el turno, pero esta transacción puede incluir varias cartas.

¿Qué pasa si el Mazo de Territorios o el de Influencia se agota?

Si se agota el de influencia, se baraja el descarte y se forma un nuevo mazo.

Si se agota el de territorios, se da vuelta el descarte y se conforma un nuevo mazo sin alterar el orden pre-existente.

¿De qué forma se puede hacer una partida más rápida?

Puedes sacar del juego los territorios Bosques Ancestrales, Horizonte Boreal y Crestas del Dragon.

También puedes aumentar a tres el número de cartas de influencia que se roba al inicio del turno como base.

¿Qué pasa si me toca robar cartas de influencia y todas (las 54) están en las manos de los jugadores?

Si llegase a pasar, puedes robar las cartas correspondientes eligiéndolas al azar de las manos de tus contrincantes, distribuyendo el número de cartas a robar lo más equitativamente posible.

GRACIAS POR JUGAR

Visitanos en www.korkan.cl



