Reseña: Exploradores de Navoria



Introducción

En la mágica tierca de Navaria, quevos y extraños continentes han surgido del mar. El canseia de Maxaria ha decretada que estas continentes deben ser explorados, y tú y un puñada de valientes, aventureros, habéis respondido à la Jamada.. ¡Todo está listo para la aventura de tu vida !

Portada

Así se nos presenta Exploradores de Navoria, un diseño de Meng Chunlin (Dino Go!). Publicado por primera vez en 2024 en una versión en inglés por Dandra Games tras una exitosa campaña de financiación mediante micromecenazgo. De las ilustraciones se encarga el propio autor.

Se encuentra publicado en español por Maldito Games (aunque el juego es completamente independiente del idioma). Permite partidas de 2

a 4 jugadores, con una edad mínima sugerida de 12 años y una duración aproximada de entre 30 y 60 minutos. El precio de venta al público es de 40€. Para esta reseña se ha utilizado una copia de la versión en español de Maldito Games, que la propia editorial nos ha cedido amablemente.

Contraportada

Importante: si ya conoces el juego y/o sólo te interesa mi opinión sobre el mismo, puedes pasar directamente al apartado de Opinión. Los apartados Contenido y Mecánica están destinados especialmente a aquellos que no conocen el juego

y prefieren hacerse una idea general de cómo funciona.

Contenido

Dentro de una caja de cartón de dos piezas (tapa y fondo), de dimensiones 28×22×7 cm (caja rectangular similar a Root), encontramos los siguientes elementos:

- Tablero Principal (de cartón)
- 4 Tableros de Jugador (de cartón)
- 4 Marcadores de Orden de Turno (1 en cada color) (de madera)
- 4 Marcadores de Puntuación (1 en cada color) (de madera)

36 Fichas de Puesto Comercial (9 en cada color) (de madera)

16 Marcadores de Favor (4 en cada color) (de madera)

12 Peones de Exploración (3 en cada color) (de madera)

15 Fichas de Acción (3 de cada tipo) (de madera)

10 Losetas de Favor (de cartón)

Bolsa (de tela)

54 Fichas de Recursos (18 de cada tipo: armas, minerales, alimentos) (de cartón)

-
-
- Reglamento



Contenido

60 Cartas de Habitantes del

Pueblo (62,5×88 mm) 4 Cartas

de Referencia (de cartulina)

Mecánica

Exploradores de Navoria es un juego ambientado en un mundo mágico donde nuevos continentes han emergido misteriosamente del mar. Cada jugador lidera una expedición con el objetivo de explorar estos territorios, reclutar aldeanos con habilidades únicas y establecer puestos comerciales estratégicos. La partida se desarrolla a lo largo de tres rondas, cada una compuesta por cuatro fases: reclutar cartas de habitantes (hay un suministro general y el jugador tendrá dos opciones: sacar dos marcadores de una bolsa y escoger una carta de uno de esos tipos, dejando el otro en el centro del tablero, o bien

coger uno de los marcadores disponibles en el tablero para seleccionar una carta de su tipo), recolectar bienes (los jugadores recolocan los marcadores utilizados en la fase anterior ocupando espacios de acción en la ciudad), generar ingresos por alianzas y exploración, y preparar el nuevo turno. Los jugadores construyen un motor de puntuación en su tablero a través de cartas de soldados, comerciantes, artesanos y aventureros, mientras compiten por ser los primeros en alcanzar hitos de exploración y obtener el favor de las distintas especies. El ganador será quien consiga más puntos de victoria tras la última fase de ingresos,

obteniendo puntos por las losetas de favor y las cartas con puntuación de final de partida.

Conceptos Básicos

Comencemos con el Tablero Principal, donde se representa el mapa de la región y los distintos territorios por explorar. Los territorios por explorar están situados al norte, al este y al sur, representados por unas rutas con varias etapas, algunas de ellas con símbolos de bandera. Al final de cada ruta hay una determinada cantidad de puntos de victoria. En el centro del tablero tendremos el pueblo, donde habrá una serie de

espacios de acción con diversas recompensas. En la banda izquierda tendremos espacios para colocar los distintos mazos de cartas de habitante. En la zona superior izquierda tendremos cuatro espacios para colocar las losetas de favor. Y, finalmente, rodeando el marco del tablero tenemos el clásico track de puntuación con casillas numeradas del 0 al 99.



Tablero Principal

Los Peones de Exploración representan a los exploradores que cada jugador envía a recorrer Navoria. Cada jugador dispone de tres peones (uno para cada territorio por explorar), que se colocan en el punto de inicio de cada track de

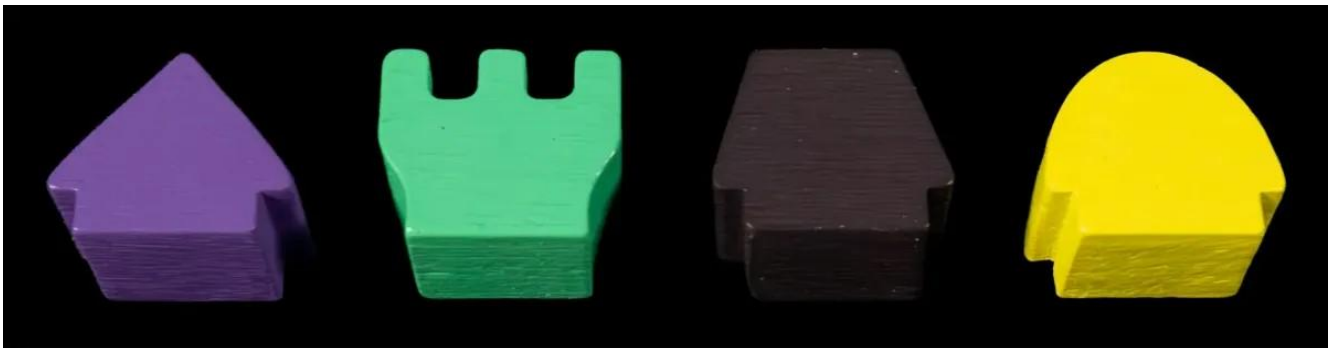
cada territorio. Estos peones avanzarán como consecuencia de diversos efectos y, al final de cada ronda, proporcionarán puntos a los jugadores en función de la clasificación relativa de los peones en cada track.



Peones de Exploración

Durante la partida, los jugadores podrán construir Puestos Comerciales en cada uno de los tracks. Estos puestos permitirán desbloquear efectos en el

tablero personal y adelantar el punto de partida del peón de exploración en el track correspondiente para la siguiente ronda.



Puestos Comerciales

Obviamente, el objetivo principal en el juego es acumular la mayor cantidad posible de puntos de victoria. Estos se registran en el track de puntuación mediante los Marcadores de Puntuación. Los jugadores obtendrán puntos

durante el desarrollo de la partida al efecto de ciertos tipos de cartas de habitante, al ocupar ciertos espacios de acción en el pueblo y al quedar en una posición bonificada en los tracks de exploración. Al final de la partida, se obtendrán puntos por las losetas de favor y por cierto tipo de cartas de habitante.



Marcadores de Puntuación

En cada ronda se reajustará el orden de turno, indicándose mediante los Marcadores de Orden

de Turno. Este dependerá de la clasificación relativa entre los jugadores en el track de puntuación, de forma que el jugador con más puntos de victoria al final de cada ronda se convertirá en el primer jugador y así sucesivamente.



Marcadores de Orden de Turno

Las Cartas de Habitantes son el elemento fundamental del juego. Representan a los

personajes nativos de Navoria que los jugadores pueden añadir a su zona de juego. Cada carta muestra la misma anatomía. En la esquina superior derecha aparecerán uno o dos símbolos de especie. En la banda inferior tendremos el efecto expresado de forma simbólica y, debajo, un símbolo que representa la categoría de la carta de las cinco que hay: mercaderes (de color azul, proporcionan efectos inmediatos y de ingresos), constructores (de color amarillo, muestran efectos inmediatos que, por lo general, permiten colocar puestos comerciales), soldados (de color rojo, proporcionan efectos de puntuación final), aventureros (de color morado,

proporcionan efectos inmediatos normalmente relacionados con el avance de los peones de exploración, así como ingresos en función del progreso de estos en los distintos tracks), y artesanos (de color verde, proporcionan recursos como efecto inmediato).



Cartas de Habitantes

A la hora de escoger las cartas, los jugadores dependerán de las Fichas de

Acción. Al comienzo de la ronda, estas se encontrarán en el interior de una bolsa. Los jugadores alternarán turnos extrayendo fichas de esta bolsa, las cuales determinan de qué tipos de cartas pueden reclutar un habitante. Las fichas no utilizadas se dejarán en el centro del tablero, pudiéndose utilizar directamente en vez de sacar de la bolsa. Las fichas utilizadas para reclutar cartas se colocarán sobre los respectivos mazos, ya que, en la siguiente fase, los jugadores irán seleccionando estas fichas para colocarlas en los distintos espacios de acción del tablero principal y recibir sus beneficios.



Fichas de Acción

Cada jugador dispondrá de un Tablero Personal que servirá principalmente de zona de reserva. Así, tendremos tres columnas, una para cada territorio por explorar, donde se colocarán los puestos comerciales disponibles. Asociado a cada región, tendremos una serie de efectos que se activarán cuando se complete el conjunto de recursos indicados en la columna correspondiente. Los puestos comerciales deben

colocarse liberando los espacios de arriba a abajo.



Tablero Personal

Los Recursos son otro de los elementos importantes del juego. Cada vez que un jugador obtenga recursos, deberá distribuirlos en las distintas columnas de su tablero personal, de

forma que, en una misma acción, no podrá colocar más de un recurso por territorio. Cuando se reúna un conjunto válido en una columna, los recursos correspondientes de dicho conjunto se devolverán a la reserva y se activarán todos los efectos desbloqueados del tablero personal.



Recursos

Al comienzo de la partida, se configurarán una serie de Losetas de Favor, cada una asociada a

una especie de las cuatro que hay. Cada loseta de favor muestra una recompensa en puntos de victoria por cada carta de habitante de un determinado tipo. Además, muestra dos filas, de forma que solo dos jugadores podrán reclamar dicha recompensa.



Losetas de Favor

Para reclamar una recompensa, el jugador debe ser uno de los dos primeros en acumular cinco símbolos de la misma especie entre sus cartas de

habitante. Al conseguirlo, el jugador colocará los Marcadores de Favor de la especie correspondiente en el efecto de puntuación de mayor valor disponible. Una vez que dos jugadores hayan reclamado la recompensa de una loseta de favor, ningún otro jugador podrá reclamarla.



Marcadores de Favor

Con esto tenemos suficiente.

Preparación de la Partida

1. Se coloca el Tablero Principal en el centro de la mesa.
2. Se forma una reserva general con las fichas de recursos.
3. Se introducen todas las fichas de acción en la bolsa de tela. En partidas de 2 jugadores, solo se colocan 2 fichas de cada tipo en la bolsa.
4. Se barajan las losetas de favor y se seleccionan 4 al azar. Estas se colocan en sus espacios correspondientes del tablero principal. Las losetas no utilizadas se devuelven a la caja.

5. Opcional para 2 jugadores: se puede sustituir una loseta por la loseta en blanco para mayor competitividad.
6. Se separan y barajan los mazos de cartas de habitantes por tipo y se colocan boca abajo en sus espacios designados en el tablero principal. Tras esto, se revelan 3 cartas de cada mazo y se colocan en una fila junto a su mazo.
7. Cada jugador elige un color y recibe:
   - 1 Tablero de Jugador (que coloca en su zona de juego).
   - 9 Fichas de Puesto Comercial (que coloca en los espacios de su tablero personal).

- 4 Marcadores de Favor (que deja a un lado).
- 3 Marcadores de Exploración (que coloca en la casilla inicial de cada track de exploración).
- 1 Marcador de Orden de Turno (se deja cerca del track de orden de turno del tablero principal).

8. Se escoge aleatoriamente al jugador inicial. Este coloca su marcador de orden de turno en la casilla de menor valor del track de orden de turno y el resto de jugadores hacen lo propio en el sentido de las agujas del reloj.

¡Ya podemos comenzar!



Partida Preparada

Desarrollo de la Partida

Una partida de Exploradores de Navoria se desarrolla a lo largo de 3 rondas. Cada ronda consta de cuatro fases.

Fase I: Reclutar

Esta fase se desarrolla a lo largo de cuatro rondas de selección en partidas a 2/3 jugadores o tres rondas de selección en partidas a 4 jugadores. Comenzando por el jugador inicial y continuando en el orden de turno establecido, cada jugador resuelve un turno de reclutamiento en el que debe escoger una de estas opciones:

- Sacar Fichas de la Bolsa. El jugador extrae 2 fichas de acción, elige 1 y la coloca sobre el mazo del color correspondiente para reclutar una de las cartas visibles en el suministro. La otra ficha se coloca en el Centro del Pueblo.

- Escoger una Ficha del Centro del Pueblo. El jugador elige una de las fichas disponibles, la coloca sobre su mazo y reclama una carta visible de ese tipo.

Al reclutar una carta con efectos inmediatos, estos se resuelven tras colocarla en la zona del jugador. No se reponen cartas hasta la fase de Retorno.

La fase finaliza una vez que todos los jugadores han resuelto el número de acciones correspondientes según el número de jugadores.

Se pueden dar las siguientes circunstancias:

- Si un jugador consigue recursos suficientes para completar un contrato, devolverá los recursos a la reserva y activará las bonificaciones habilitadas de la región correspondiente.
- Si un jugador es uno de los dos primeros en alcanzar al menos cinco símbolos de una especie, colocará su marcador de favor en la fila de mayor valor de la loseta de favor correspondiente.

Fase II: Recolectar

Al comienzo de esta fase, se devuelven a la bolsa cualquier ficha que quedase en el Centro del

Pueblo. Al igual que la primera fase, esta se desarrolla a lo largo de cuatro rondas de selección en partidas a 2/3 jugadores o tres rondas de selección en partidas a 4 jugadores.

Comenzando por el último jugador según el orden de turno establecido y procediendo en orden inverso, los jugadores alternan turnos de recolección. En cada turno de recolección, el jugador activo toma 1 ficha de acción de la parte superior de un mazo y la coloca en un espacio libre de la zona de ciudad del color correspondiente. Con esto, el jugador obtiene inmediatamente las recompensas indicadas.

La fase finaliza cuando todas las fichas de los mazos se han colocado en los espacios de acción de la ciudad.

Al igual que en la fase anterior, si un jugador consigue recursos suficientes para completar un contrato, devolverá los recursos a la reserva y activará las bonificaciones habilitadas de la región correspondiente.

Fase III: Ingresos

Cada jugador cobra los efectos de ingreso de sus cartas: comerciantes (por iconos de especie en tu

zona) y aventureros (por banderas alcanzadas en las tres rutas).

Recompensas de exploración: en cada track de exploración (desierto, bosque, glaciar), se otorgan puntos según la posición relativa entre los jugadores. Jugadores empatados en una misma posición reciben la recompensa correspondiente a la posición empatada, quedando las posiciones siguientes en las que deberían ir los jugadores empatados desiertas. Las segundas plazas solo se usan a 3-4 jugadores; las terceras, solo a 4. Para ser tenido

en cuenta, el marcador debe haber progresado al menos un paso.

Fase IV: Retorno

Salvo que estemos en la tercera ronda, se procede de la siguiente forma:

- Se desplaza cada marcador de exploración a su puesto comercial más alejado en cada track (si no se dispone de ningún puesto, se retorna a la casilla inicial del track).
- Se devuelven todas las fichas de acción a la bolsa.

Se descartan las cartas que quedasen en el suministro y se revelan 3 nuevas cartas de cada mazo.

- Se reajusta el orden de turno según el track de puntuación (el jugador con más puntos será el primero, el segundo con más puntos el segundo, etc.). En caso de empate, se mantiene el orden relativo entre los jugadores empatados.

Tras esto, comenzaría una nueva ronda.

Fin de la Partida

La partida termina tras la fase de ingresos de la tercera ronda, procediéndose al recuento final, en el que cada jugador anota:

- Puntos por las cartas de Soldado.
- Puntos por las losetas de favor en las que el jugador tenga un marcador.

El jugador con más puntos de victoria será el vencedor. En caso de empate, se comparte la victoria.

Opinión Personal

La gente de Leder Games y, concretamente, el ilustrador Kyle Ferrin, han alcanzado un punto de popularidad más que relevante. Y es que, aunque Root no fuese el primer trabajo de este ilustrador en esta compañía, lo cierto es que el impacto que ha tenido en el panorama lúdico mundial el que, para mí, es uno de los mejores diseños de la historia ha sido enorme, hasta el punto de que se ha convertido en un estilo a imitar.

Así, cuando uno observa por primera vez la portada de Exploradores de