

Reseña: The Druids of Edora

Escrito por iMisut ⌚ 21/01/2026 💬 9 Comentarios

Introducción

Ponte en la piel de los enigmáticos druidas y las misteriosas sacerdotisas de tiempos remotos. Recorre un bosque encantado salpicado de santuarios asombrosos y senderos sinuosos. Actúa con sabiduría y gestiona tus fuerzas en forma de provisiones y dados. Intenta obtener todo el prestigio posible realizando diversas hazañas en los santuarios, ya sea erigiendo magníficas piedras rúnicas, elaborando pociones poderosas o visitando los imponentes dólmenes y el oráculo sagrado.



Portada

Así se nos presenta **The Druids of Edora**, un diseño de Stefan Feld (Los Castillos de Borgoña, Bora Bora). Publicado por primera vez en 2025 por Alea en una versión multilenguaje dentro de su nueva serie de caja grande. De las ilustraciones se encarga Fred Gissubel, siendo esta su primera incursión en el mundo de los juegos de mesa.

Se encuentra publicado en España por Ravensburger Games (la edición multilenguaje incluye español, aunque el juego es completamente independiente del idioma). Permite **partidas de 2 a 4 jugadores**, con una **edad mínima sugerida de 14 años** y una **duración aproximada de entre 60 y 90 minutos**. El **precio de venta al público es de 49,95€**. Para esta reseña se ha utilizado una copia de la versión multilenguaje de Alea y Ravensburger, 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.

[Ir a la Opinión Personal](#)

Contenido

Dentro de una caja de cartón de dos piezas (tapa y fondo), de dimensiones 30,9×22×6,7 cm. (caja rectangular tipo Alea, similar a Puerto Rico o The Castles

of Burgundy), nos encontramos los siguientes elementos:

- 17 Piezas de Tablero Principal (de cartón)
- Loseta de Jugador Inicial (de cartón)
- Tablero de Seguimiento (de cartón)
- Tablero de Oráculo (de cartón)
- 30 Losetas de Tarea (de cartón)
- 6 Losetas de Oráculo (de cartón)
- 18 Fichas de Muérdago (de cartón)
- 15 Dólmenes (de madera)
- 44 Fichas de Provisiones (de cartón)
- 18 Losetas de Pociones Mágicas (de cartón)
- 16 Losetas de Fogata (de cartón)
- 24 Fichas de Gemas (4 de cada tipo) (de cartón)
- 4 Tableros de Jugador (de cartón)
- 4 Tableros de Hierbas Medicinales (de cartón)
- 48 Fichas de Hierbas Medicinales (de cartón)
- 4 Marcadores de Hoz (de madera)
- 4 Marcadores de Conocimiento (de madera)
- 4 Marcadores de Puntuación (de madera)
- 24 Menhires (de madera)
- 24 Piedras Rúnicas (de madera)
- 52 Dados (13 de cada color) (de madera)
- 4 Druidas (1 de cada color) (de madera)
- 8 Fichas de 50/100 – 150/200 puntos de victoria (de cartón)
- Hoja de Referencia
- Reglamento

Contenido

Mecánica

The Druids of Edora es un juego ambientado en un bosque encantado de tiempos ancestrales, donde cada jugador asume el papel de un druida que busca ganar prestigio realizando ofrendas y hazañas sagradas. Al inicio de la partida, cada jugador lanzará sus trece dados, reservando cuatro en su suministro personal y colocando los nueve restantes en un tablero general para visualizar su disponibilidad futura. Tras esto, los jugadores alternan turnos siguiendo una secuencia estructurada: primero deben mover su figura a través de los caminos pagando provisiones por cada santuario o bosque oscuro cruzado, para luego colocar un dado en una casilla de acción, asumiendo un coste en provisiones igual al valor del dado. Si el dado colocado supera en valor a los presentes, el jugador obtiene prestigio inmediato antes de ejecutar la acción, que permite recolectar recursos (muérdago, provisiones), erigir piedras rúnicas, gestionar amuletos y tablillas, o progresar en los tracks de conocimiento y hoz (necesarios para liberar hierbas medicinales). Durante el turno, será posible activar

bonificaciones adicionales al rodear pozos de fuego o enlazar dólmenes del mismo color. La partida concluye cuando un jugador coloca su último dado, momento en el que se suman los puntos por recursos restantes, posición de la hoz, tablillas completadas, amuletos y el dominio de los santuarios multiplicado por el nivel alcanzado en el track de conocimiento. El jugador con más puntos de prestigio se proclama vencedor; en caso de empate, gana quien esté más atrás en el track de conocimiento.

Conceptos Básicos

Empecemos por el **Tablero Principal**. Este se compone de nueve piezas cuadradas que muestran en sus lados semicircunferencias. Las losetas son a doble cara; por una cara estas semicircunferencias muestran dos espacios de acción y por la otra un espacio de acción. Adicionalmente tenemos ocho piezas de marco: cuatro esquinas y cuatro conexiones. Algunas de estas losetas muestran símbolos de fuego con una serie de recompensas en zonas intermedias. Las esquinas muestran dos semicircunferencias y las conexiones una. Igualmente, por una cara las semicircunferencias muestran dos espacios de acción y por la otra uno, además de un espacio rectangular en los que se colocarán dólmenes. Las piezas cuadradas se conectarán formando una disposición de tres filas y tres columnas, la cual será encerrada por el marco. En una partida a dos jugadores se colocarán todas las piezas por las caras en las que se muestra un espacio de acción por semicircunferencia (generando circunferencias con dos espacios de acción); en partidas a cuatro jugadores se colocarán por las caras que muestran dos espacios de acción en las semicircunferencias (generando circunferencias con cuatro espacios de acción); y en partidas a tres jugadores se dispondrán de forma alterna, dando lugar a circunferencias completas en las que habrá tres espacios de acción. Estas circunferencias con espacios de acción se denominarán santuarios. Estos santuarios se encontrarán interconectados entre sí mediante caminos y bosques. Todos los santuarios conectados por un mismo bosque se denominarán claro.

Los bosques estarán separados entre sí por zonas oscuras sobre las que cruzan los caminos para cambiar de claro.

Tablero Principal

En las piezas de conexión encontraremos una pequeña marca que será el punto de partida de los **Druidas**. Estos peones son la representación de los jugadores sobre el tablero. En cada turno el jugador activo deberá desplazar su druida a un santuario distinto para activar uno de sus espacios de acción. No hay límite de druidas que pueden encontrarse en un mismo santuario.

Druidas

Para activar los espacios de acción los jugadores dispondrán de **Dados**. Estos se lanzan al comienzo de la ronda determinando su valor para lo que resta de partida. A su vez, estos dados se dividirán en dos reservas: una personal (inicialmente con cuatro dados) y desde la que el jugador podrá colocar dados al tablero principal, y una general desde la que el jugador tendrá que reclamarlos a su reserva personal. A la hora de colocar un dado en un santuario donde ya haya al menos un dado (que siempre serán de otros jugadores), el jugador que tenga en ese momento el mayor valor obtendrá puntos de victoria. Si un jugador fuese a obtener dados de la reserva general y no quedasen, obtendrá puntos de victoria de forma alternativa.

Dados

Tanto para desplazar al druida como para colocar un dado el jugador tendrá que asumir un coste en **Provisiones**. Así, por cada santuario que se visite así como por cada camino que transite por encima de una zona oscura el jugador deberá pagar una provisión. Y, a la hora de colocar un dado, el jugador deberá pagar tantas provisiones como el valor del mismo. Estas provisiones se representan con fichas con valores 1, 3 y 6. Al final de la partida los jugadores obtendrán puntos de victoria por las provisiones sobrantes.

Provisiones

Al comienzo de la partida se desplegarán sobre los espacios rectangulares de las piezas del marco unos **Dólmenes** de colores. Hay seis parejas de dólmenes, dos de cada color. El objetivo de los jugadores será intentar conectar los dólmenes de un mismo color mediante una cadena de santuarios conectados mediante caminos en los que tenga un dado colocado. El primer jugador que lo consiga con cada color podrá reclamar los dólmenes y obtener puntos de victoria en función del número de santuarios que conformen el camino.

Dólmenes

En las losetas cuadradas hemos comentado que hay ciertos símbolos de fuego en las zonas oscuras. Estos símbolos muestran una serie de recompensas que los jugadores podrán reclamar al ser los primeros en colocar un dado en cada uno de los santuarios que rodean este símbolo. Para marcar que un fuego ha sido activado se dispondrá de unas **Fichas de Fuego** para tapar las bonificaciones.

Fichas de Fuego

Por otro lado tenemos el **Tablero de Seguimiento**. Este muestra en su marco el track de puntuación con casillas numeradas del 0 al 49. En el interior de este tablero encontraremos en la mitad superior el Track de Conocimiento, donde cada jugador dispondrá de un **Marcador de Conocimiento**, y que servirá para deshacer los empates y, además, para proporcionar una bonificación al final de la partida (si debiese avanzar su marcador estando ya en la casilla más a la derecha, el jugador obtendrá puntos de victoria de forma alternativa). En la mitad inferior tenemos la zona de reserva general de dados, con un espacio para cada jugador. A la derecha de estas zonas tenemos tres espacios rectangulares para colocar tres dólmenes de bonificación con una cantidad de puntos de victoria adicional para las tres primeras conexiones entre dólmenes que se completen.

Tablero de Seguimiento y Marcador de Conocimiento

Vamos a describir ahora los distintos elementos relacionados con la mayoría de acciones que se pueden resolver en los espacios de acción. Empezamos por las **Losetas de Tarea**. Estas muestran un determinado requisito que el jugador deberá cumplir al final de la partida para obtener una determinada cantidad de puntos, independientemente del requisito. Los jugadores comenzarán la partida con una de estas losetas y podrán conseguir más durante la partida.

Losetas de Tarea

Al comienzo de la partida se conformará un suministro de losetas de tarea alrededor de la **Loseta de Oráculo**. Se trata de una loseta hexagonal en cuyos vértices se colocarán seis **Fichas de Oráculo**, colocando en cada lado de la loseta de oráculo dos losetas de tarea. Así, al escoger una loseta de tarea, el jugador activo obtendrá adicionalmente las recompensas indicadas en las dos fichas de oráculo que flanquean a dicha tarea.

Loseta de Oráculo y Fichas de Oráculo

Por otro lado tenemos las **Fichas de Muérdago**. Estas representan la típica planta utilizada por los druidas y que servirá como recurso a la hora de fabricar pociones. Estas fichas de muérdago se conseguirán ejecutando la propia acción de fabricar poción, pero también se obtendrán mediante otras bonificaciones. Al final de la partida cada ficha de muérdago no utilizada proporcionará puntos de victoria.

Fichas de Muérdago

Lo que no se podrá obtener por una vía alternativa a ejecutar una acción principal en un santuario será la fabricación de Pociones. Estas se representan con unas **Losetas de Pociones Mágicas** que muestran en su esquina superior izquierda el coste en muérdago (de 1 a 6 fichas). Cada loseta muestra un efecto de un solo uso. Algunas de ellas muestran espacios de acción, por lo que, a todos los efectos, es como si el jugador hubiese colocado un dado y ejecutado dicha acción o acciones.

Losetas de Pociones Mágicas

También tenemos las **Fichas de Gemas**. Encontraremos seis gemas distintas que los jugadores podrán coleccionar, no pudiendo repetir gema. Cada gema proporciona una bonificación que se obtendrá de forma multiplicada según el espacio de acción ocupado. Al final de la partida se obtendrán puntos en función

de la colección de gemas y cómo esta haya sido desplegada en el tablero personal, del que hablaremos en un rato.

Fichas de Gemas

También tenemos las **Fichas de Hierbas Medicinales**. Estas se encontrarán en un track del tablero personal y, al ser alcanzadas por el marcador correspondiente, quedarán liberadas. Cada ficha de hierba medicinal proporciona un efecto pasivo que se disfrutará hasta el final de la partida una vez activado. La peculiaridad es que estas fichas están emparejadas, desbloqueándose a la vez, debiendo decidir cuál de las dos se activa y cuál se deja inactiva para lo que resta de partida, aunque algunas pociones permiten alterar este patrón. Cada jugador dispone de un **Tablero de Hierbas Medicinales** para colocar las fichas y tener claros los efectos.

Tablero de Hierbas Medicinales y Fichas de Hierbas Medicinales

Sobre el track de hierbas medicinales se desplazará el **Marcador de Hoz**. Este marcador se activará mediante diversas bonificaciones, incluidas algunas acciones principales. En el track habrá ciertas posiciones bonificadas, de forma que, además de haber activado fichas de hierbas medicinales, al final de la partida se obtendrán tantos puntos de victoria como la mayor cantidad alcanzada en este track. Si el marcador se encuentra en la posición más a la derecha en el track y debiese avanzarlo, el jugador obtendrá puntos de victoria de forma alternativa.

Marcador de Hoz

También tenemos los **Menhires** y las **Piedras Rúnicas**. Aparentan ser lo mismo, pero funcionan de forma distinta. Las Piedras Rúnicas son el único elemento para el cual el valor del dado colocado tiene importancia, ya que el efecto de cada piedra rúnica proporcionará una bonificación resultante de aplicar una operación aritmética al valor del dado. Por su parte, los menhires proporcionan una bonificación fija, pero, al construir un menhir, se activarán todas las bonificaciones de menhires ya colocados, incluido el recién desplegado. Al erigir un menhir o una piedra rúnica, estos se quedarán en el santuario donde se encuentre el druida cuando se ejecutó la acción. Al final de la partida, el jugador que controle un santuario con uno o más menhires/piedras rúnicas los reclamará para puntuarlos.

Menhires y Piedras Rúnicas

Por último, y como no podía ser de otra forma, el objetivo principal de los jugadores es acumular la mayor cantidad posible de puntos de victoria. Estos se consiguen durante la partida principalmente al realizar conexiones de dólmenes, al colocar dados en santuarios ocupados (ganándolos el jugador con el mayor valor o, en caso de empate, el más avanzado en el track de conocimiento), al completar símbolos de fuego, al activar una gema concreta, al fabricar ciertas pociones, al reclamar dados estando la reserva general vacía o al avanzar un track que ya se encuentre al máximo. Al final de la partida se obtendrán puntos por los recursos sobrantes, por las gemas acumuladas, por las tareas completadas y por el dominio del tablero en función del track de conocimiento (el jugador con el mayor valor de dado en cada santuario lo controlará, sumándose también los menhires y piedras rúnicas en ellos erigidos). Cada jugador dispondrá de un **Marcador de Puntos de Victoria** para progresar sobre el track.

Marcadores de Puntos de Victoria

Por último tenemos el **Tablero de Jugador**. Este muestra en la parte superior

izquierda la zona de reserva de menhires y piedras rúnicas, y en la zona superior el amuleto, donde ir colocando las gemas (completar filas y/o la columna izquierda estará recompensado en el recuento final). En la mitad inferior tenemos el track de hierbas medicinales con espacios para colocar las parejas de hierbas medicinales en columnas. Columnas que serán atravesadas por el track por el que progresará el marcador de hoz.

Tablero de Jugador

Con esto tenemos suficiente.

Preparación de la Partida

1. Se ensamblan las ocho piezas del marco del tablero y se colocan en el centro de la mesa.
2. Se añaden las nueve piezas cuadradas en cualquier dirección dentro del marco. Según el número de jugadores, se deben colocar por su cara frontal o por su reverso. Cada uno de los veinticuatro santuarios debe tener tantos espacios de acción como jugadores haya en la partida.

3. El número correcto de espacios de acción para el número de jugadores.
4. Se coloca el tablero de seguimiento a un lado.
5. Se forma la zona de reserva para tareas, colocando la loseta de oráculo y las seis fichas de oráculo apuntando a los seis vértices de la loseta de oráculo.
6. Se mezclan las losetas de tarea y se forma una pila que se coloca sobre la loseta de oráculo. Tras esto, se revelan dos losetas bocarriba en cada sector del oráculo.
7. Se colocan los tres dólmenes beige en sus campos correspondientes del tablero de seguimiento.
8. Se colocan los doce dólmenes de colores en los santuarios exteriores del tablero, asegurando que los del mismo color no estén cerca entre sí (debe haber al menos otros dos dólmenes de distinto color entre ellos alrededor del marco).
9. Se coloca una gema de cada tipo por jugador, colocándolas apiladas por tipo en el tablero de seguimiento.
10. Se despliegan las losetas de poción bocarriba por orden de valor de muérdago junto al tablero.
11. Se forma una reserva general con el muérdago, las losetas de fuego y las bolsas de provisiones.
12. Cada jugador elige un color y recibe:
 - Un tablero personal que coloca en su zona.
 - Una loseta de hierbas medicinales.
 - 12 Fichas de Hierbas medicinales que mezcla y coloca bocarriba en los espacios para hierbas de su tablero personal.
 - Un marcador de Hoz que coloca en la primera casilla de su track de hoz.
 - 13 Dados (se toman 4 que se lanzan y se colocan en la zona del jugador. Los 9 restantes se lanzan y se colocan en el espacio de reserva del jugador en el tablero general).
 - 1 Marcador de prestigio que se sitúa en la casilla de 0 puntos de victoria del tablero de seguimiento.
 - 1 Marcador de conocimiento que se deja junto al tablero de seguimiento.
 - 2 Losetas de prestigio.
 - 6 Menhires y 6 Piedras Rúnicas que coloca en los espacios de reserva.

- Un druida, que se deja a un lado.

13. Cada jugador recibe de la reserva fichas de provisiones por valor de 15.
14. Cada jugador roba una loseta de tarea que coloca en su zona de juego.
15. Se escoge aleatoriamente al jugador inicial y se le entrega la loseta de jugador inicial.
16. Comenzando por el jugador a la derecha del jugador inicial y procediendo en sentido contrario a las agujas del reloj, cada jugador coloca su figura en un espacio libre junto a uno de los cuatro santuarios situados en las uniones del marco.
17. Finalmente, los jugadores colocan sus marcadores en la primera casilla de la barra de conocimiento; el marcador del jugador inicial se sitúa debajo y los de los demás encima siguiendo el sentido de las agujas del reloj.

¡Ya podemos comenzar!

Partida Preparada

Desarrollo de la Partida

Una partida de **The Druids of Edora** se desarrolla a lo largo de un número indeterminado de rondas (al menos 13). En cada ronda, comenzando por el jugador inicial y continuando en el sentido de las agujas del reloj, cada jugador disfruta de un turno.

En cada turno, el jugador activo debe realizar los siguientes 7 pasos en orden:

1. Mover. El jugador desplaza su figura por los senderos del bosque desde su santuario actual a otro en el que aún no tenga un dado de su color colocado, pagando una provisión por cada santuario visitado y por cada zona de bosque oscuro atravesada. Como excepción, en el primer turno cada jugador desplaza su druida al santuario adyacente al punto de inicio sin tener que pagar provisiones por visitar este primer santuario.
2. Colocar un Dado. El jugador elige un espacio de acción libre en el santuario donde se encuentra y coloca uno de sus dados de su reserva personal. Debe pagar tantas provisiones como el valor del dado colocado.
3. Competición. Si tras colocar el dado hay al menos dos dados ya colocados, el jugador con el valor más alto gana inmediatamente 2 puntos de prestigio. Los empates se resuelven a favor del jugador que esté más adelantado en el medidor de conocimiento (o más arriba en la pila en caso de estar empatados).
4. Realizar la acción. El jugador ejecuta la acción correspondiente al espacio donde ha colocado su dado.
5. Fuego. Si con el dado recién colocado el jugador logra ocupar todos los santuarios que rodean una hoguera, recibe las bonificaciones indicadas en ella y la cubre con una ficha de fuego.
6. Dólmenes. Si el jugador crea una conexión entre dos dólmenes del mismo color mediante santuarios ininterrumpidos en los que tiene un dado de su color, reclama dichos dólmenes (los coloca en su zona de juego) y obtiene 2 puntos de victoria por cada dado que forme parte de la conexión. Los primeros jugadores en lograrlo reciben puntos adicionales por dólmenes beige (se toma el dólmen beige de mayor valor que quede en el tablero de seguimiento).

7. Hierbas Medicinales. Finalmente, el jugador traslada cualquier hierba medicinal liberada durante su turno por el avance de su hoz desde su tablero grande a los espacios correspondientes de su tablero pequeño. Por cada columna alcanzada, el jugador debe escoger una de las dos fichas para colocar bocarriba y activar su efecto de cara a la siguiente ronda, mientras que la otra la coloca bocabajo.

Alternativamente a resolver un turno mediante el procedimiento anterior, el jugador puede recurrir a la Acción de Druida en Apuros. Si un jugador no puede o no quiere realizar un movimiento normal, puede optar por recibir 6 provisiones y recuperar un dado de la reserva general, perdiendo la oportunidad de realizar un turno estándar ese turno.

Tras esto, el turno pasaría al siguiente jugador.

Las acciones principales disponibles en los santuarios son:

- Suministros y Dados. El jugador elige entre tomar 12 provisiones de la reserva general o recuperar 3 de sus propios dados del tablero de seguimiento (manteniendo sus valores) para su reserva personal. Si el jugador ya ha recuperado todos sus dados y tuviese que obtener dados, obtendrá 2 puntos de victoria por cada dado que habría podido recuperar.
- Conocimiento. Permite avanzar el marcador de conocimiento el número de casillas indicadas. Si el marcador se encuentra en la posición más a la derecha del track y el jugador debe avanzar, obtiene 2 puntos de victoria por cada paso que no pueda efectuar.
- Hoz. El jugador avanza su hoz el número de casillas indicadas en la acción. Al final del turno las columnas con fichas medicinales alcanzadas se liberarán. Si el marcador se encuentra en la posición más a la derecha del track y el jugador debe avanzar, obtiene 2 puntos de victoria por cada paso que no pueda efectuar.
- Losetas de Tarea. El jugador escoge una de las 12 losetas de tarea

disponibles en el oráculo y recibe, además, las dos bonificaciones en las piedras de oráculo que flanqueaban dicha tableta.

- Muérdago y Pociones. El jugador obtiene la cantidad de muérdago indicada y, únicamente en ese momento, puede gastar muérdago para elaborar el número de pociones mágicas indicadas según el espacio ocupado, aplicando los efectos de la loseta de poción escogida y colocándola en su zona de juego.
- Amuleto. El jugador coloca una gema en su amuleto personal de un tipo que aún no tenga en un espacio libre del nivel indicado en la acción y recibe el bono de dicha gema multiplicado por el valor indicado en el espacio de acción.
- Menhires. El jugador coloca uno de sus menhires en el santuario donde se encuentra su druida. Recibe la bonificación del menhir colocado y, acto seguido, vuelve a recibir todos los bonos de los menhires que ya hubiera colocado previamente en su tablero personal (incluido el recién colocado).
- Piedras Rúnicas. El jugador coloca una piedra rúnica junto al santuario. El beneficio obtenido depende del valor del dado utilizado para activar la acción, aplicando la operación aritmética indicada.

Fin de la Partida

La ronda final se activa cuando un jugador coloca su último dado. Se completa la ronda y se procede con la evaluación final, en la que cada jugador anota:

- 1 Punto de victoria por cada seis provisiones, por cada muérdago y por cada dado (reclamado o no) que permanezca en el suministro.
- 0/5/10/15/20 Puntos en función del mayor valor alcanzado en el track de hoz.
- 10 Puntos por cada loseta de tarea completada.
- 10 Puntos por cada nivel del amuleto completo (con dos gemas) y 20 puntos adicionales si se ha completado la columna izquierda.
- En cada santuario se conserva únicamente el dado con el valor más alto (en

caso de empate, prevalece el dado del jugador que esté por delante en el medidor de conocimiento o encima en caso de empate). El resto de dados se retiran del tablero. Ahora cada jugador suma el número de dados que tenga sobre el tablero más el número de menhires y piedras rúnicas que haya en los santuarios donde tenga esos dados. Esta cantidad se multiplica por la mayor cantidad alcanzada en el track de conocimiento.

El jugador con más puntos de victoria será el vencedor. En caso de empate, el jugador cuyo marcador se encuentre más retrasado en el medidor de conocimiento será el ganador.

Variantes

Draft de Tareas. Al comienzo de la partida se reparten 3 losetas de tarea en vez de 1. Cada jugador escoge una y devuelve las otras dos a la reserva. Al final se vuelve a barajar la pila de losetas.

Hierbas Medicinales Simétricas. El jugador inicial despliega aleatoriamente sus fichas de hierba medicinal y el resto de jugadores copian el despliegue.

Planificación de Hierbas Medicinales. Cada jugador configura sus hierbas medicinales bocabajo en su tablero personal. Una vez todos han escogido una configuración, revelan sus fichas.

Reserva de Dados Simétrica. Al comienzo de la partida el jugador inicial lanza los 9 dados que coloca en el suministro del tablero de reserva. El resto de jugadores coloca sus nueve dados con esos mismos valores. Los cuatro dados iniciales sí son lanzados por cada jugador de forma independiente.