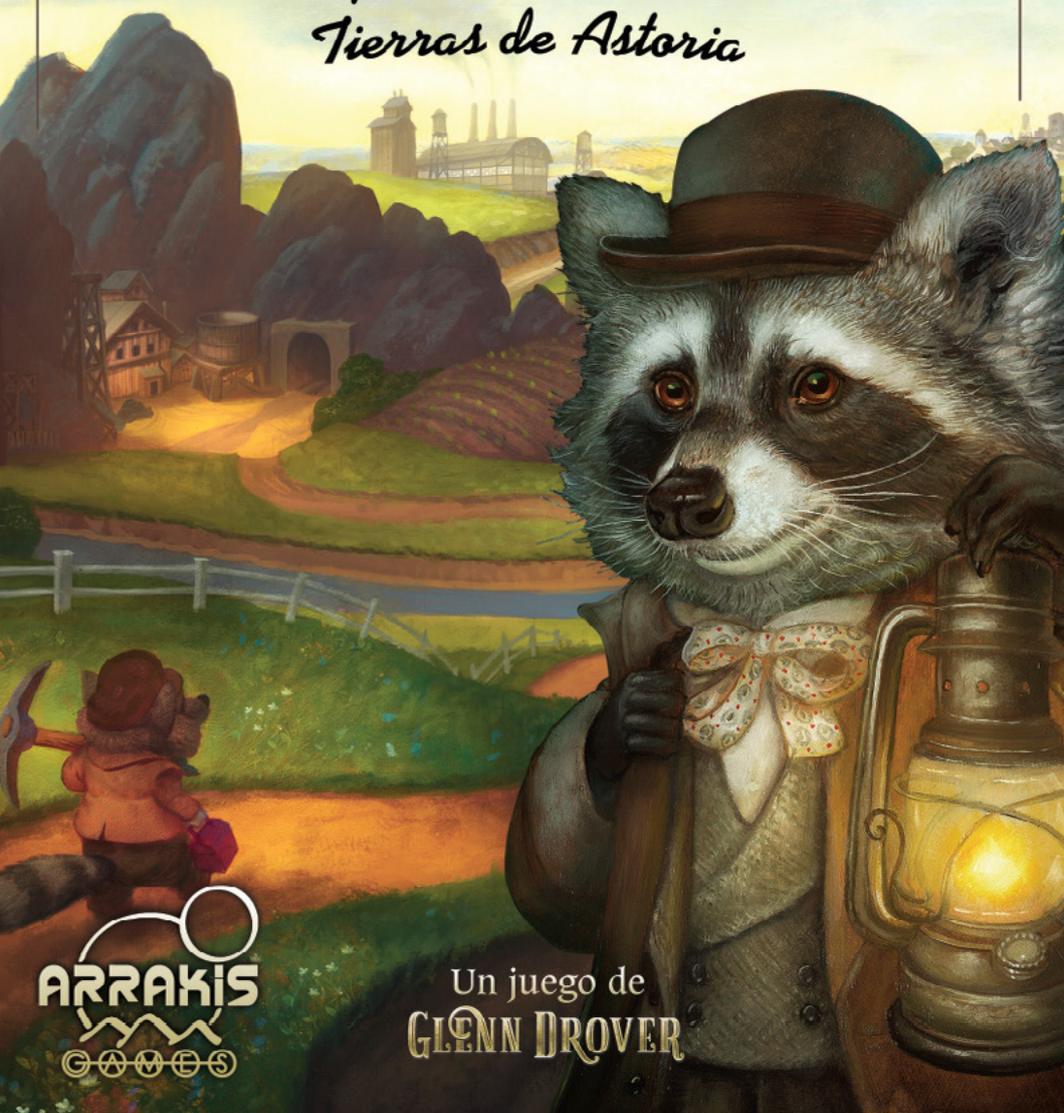


# RACCOON TYCOON

*La Época Dorada en las  
Tierras de Astoria*



ARRAKIS  
GAMES

Un juego de  
GLENN DROVER

Bienvenido a

# ASTORIA

¡Las tierras de Astoria bullen llenas de progreso y crecimiento! Nuevas ciudades, fábricas y ferrocarriles surgen por todos lados y los ambiciosos magnates de los negocios están decididos a aprovechar esta situación para aumentar sus fortunas. Estos potentados comienzan como productores de productos básicos: trigo para alimentar las crecientes ciudades y fábricas, madera y hierro para construirlas, carbón para los trenes y fábricas y productos manufacturados y bienes de lujo para cubrir la insaciable demanda de los animales de Astoria. Acaparando el mercado de los bienes más valiosos pueden crear pequeñas fortunas que pueden ser reinvertidas en nuevos negocios, convirtiéndolas en grandes fortunas. ¡El cielo es el límite en esta edad de oro!

## DESARROLLO DE LA PARTIDA

En Raccoon Tycoon, los jugadores intentan producir las mercancías más valiosas en un mercado en constante cambio. Luego usan dichas mercancías para construir ciudades o las venden al mejor precio para conseguir grandes beneficios. Dichos beneficios pueden usarse para ganar subastas o para construir edificios que proporcionarán habilidades o bonificadores a la producción. Poseer las mejores ciudades y ferrocarriles será la clave de la victoria.

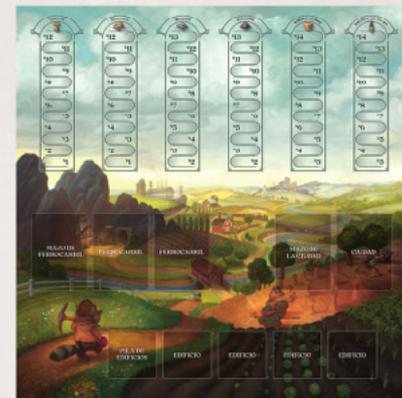
Solo puede haber un “pez gordo” en Astoria. ¿Lo serás tu?

## CONTENIDO

### Tablero de Juego

La parte superior del tablero de juego es el Mercado, que muestra el precio de cada una de las seis Mercancías.

La parte inferior contiene espacios para las losetas de Edificios, las cartas de Ferrocarril y el mazo de la Ciudad.



### 6 juegos de marcadores de Mercancías (25 de cada tipo)



Grano



Hierro



Madera



Procesados



Carbón



Bienes de Lujo

### Marcador de Jugador Inicial



### Dinero (1, 5, 10, 20, 100)



### Cartas/ Losetas

- A** 6 Losetas de Edificios Básicos
- B** 21 Losetas de Edificios Avanzados
- C** 24 Cartas de Ferrocarril
- D** 16 Cartas de Ciudad
- E** 54 Cartas de Precio y Producción



# PREPARACIÓN

## Mazo de Precio y Producción

**A** Baraja las cartas de Precio y Producción y entrega 3 a cada jugador.

**B** Coloca el resto de cartas junto al tablero formando un mazo de robo.

## Precios Iniciales

**C** Coloca un Marcador de Mercancía de cada tipo en el espacio más bajo de su Mercado correspondiente: \$1 para el Trigo y la Madera, \$2 para el Hierro y el Carbón y \$3 para los Procesados y los Bienes de Lujo.

## Marcadores de Mercancías

**D** Deja el resto de Marcadores de Mercancías cerca de Tablero formando la Reserva.

## Dinero

**E** Da \$10 a cada jugador

**F** Coloca el dinero sobrante junto al tablero formando el Banco.

**Crea el Mazo de Ferrocarril** retirando ciertos Ferrocarriles según el número de jugadores:

**2 Jugadores:** Retira los Ferrocarriles Mofeta Ágil, Zorro Astuto y Mapache.

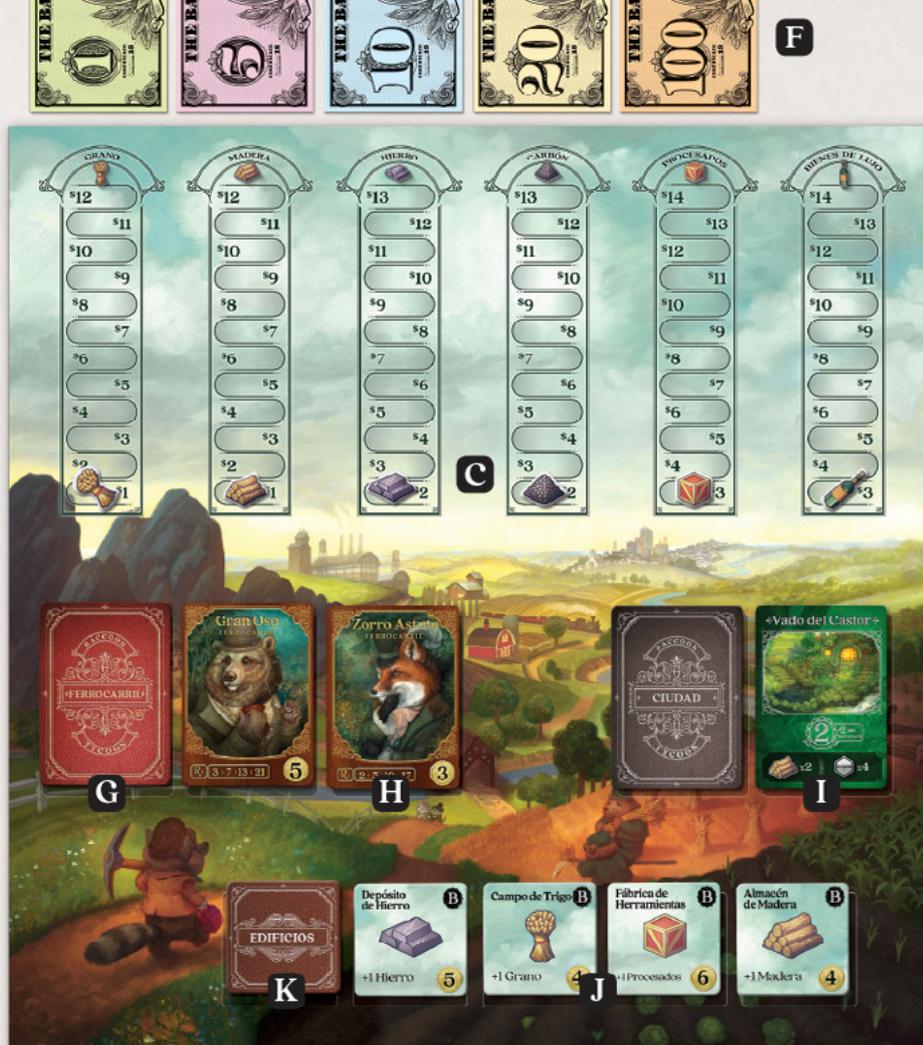
**3 Jugadores:** Retira los Ferrocarriles Mofeta Ágil y Zorro Astuto

**4 Jugadores:** Retira los Ferrocarriles Mofeta Ágil

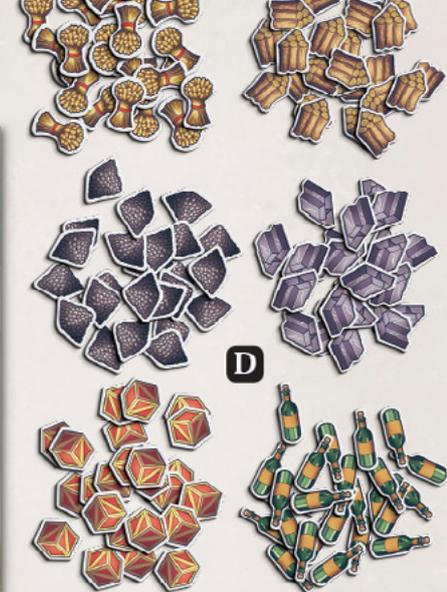
**5 Jugadores:** No retires ninguna carta.

**G** Baraja las Cartas de Ferrocarril restantes para formar el Mazo de Ferrocarril.

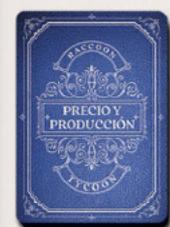
**H** Pon 2 cartas boca arriba y coloca cada una de ellas en uno de los espacios de Ferrocarril del tablero de juego. Estas cartas están disponibles para elegir las al comenzar una subasta.



**F**



**D**



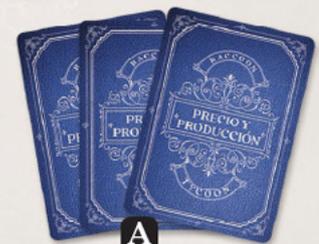
**B**



**L**



**E**



**A**

**I Crea el Mazo de la Ciudad** colocando las cartas en orden según su valor en Puntos de Victoria (PV): las cuatro cartas de valor 2PV encima (en cualquier orden), luego las cuatro cartas de valor 3PV y así en adelante. Una vez el mazo esté ordenado, colócalo junto al tablero, dale la vuelta a la carta superior y ponla en el espacio de Ciudad del tablero de juego.

**Con 2 Jugadores:** Retira una ciudad de cada valor de Puntos de Victoria (una de valor 2PV, una de valor 3PV, una de valor 4PV y una de valor 5PV).

## Crea la oferta inicial de Losetas de Edificio

**J** Baraja las 6 Losetas de Edificios Básicos (las de doble cara que muestran un bonificador de +1/+2 para cada una de las seis Mercancías) con el lado +1 boca arriba. Roba al azar cuatro de ellas y ponlas en los espacios de Edificio del tablero de juego. Estas losetas están disponibles para su compra.

Devuelve a la caja del juego las dos Losetas de Edificios Básicos restantes.

**K** Baraja las Losetas de Edificios Avanzados y colócalas formando un pila boca abajo. Esta pila se usará para rellenar un espacio del tablero cuando se compre un Edificio, de modo que siempre haya 4 Edificios disponibles.

**Regla Opcional:** Roba y coloca tantas Losetas de Edificios Básicos como el número de jugadores (si hay 5 jugadores, coloca solo 4 edificios) y retira del juego las restantes. Rellena los espacios de Edificio vacíos del tablero de juego con Losetas de Edificios Avanzados.

## Jugador Inicial

**L** Elige un jugador al azar y entrégale el Marcador de Jugador Inicial. El Jugador Inicial gana una Mercancía de su elección. El segundo jugador (a la izquierda del Jugador Inicial) gana dos Mercancías de su elección, y así en adelante el resto de jugadores. Las Mercancías elegidas deben de ser distintas entre si (ningún jugador puede tener dos Mercancías del mismo tipo).

## RONDAS DE JUEGO

El jugador inicial realizará el primer turno de cada ronda, llevando a cabo UNA acción (ver más adelante), seguido del resto de jugadores en sentido horario hasta completar una Ronda.

## Acciones

Durante su turno, un jugador puede realizar una de estas cinco Acciones:



## 1 Producción

Juega una de tus cartas de Precio/Producción de tu mano. Toma de la reserva 3 de las Mercancías que muestra la carta en el espacio de Producción y colócalas frente a ti. Esto significa que en algunas de las cartas no podrás obtener todas las Mercancías mostradas, tendrás que elegir 3 de ellas. Este máximo puede incrementarse si posees los edificios Industria Artesana (4) o Fábrica (5).

Tras la producción, incrementa en el Mercado los precios de las Mercancías que se muestran en el apartado "Precio" en \$1 por cada icono mostrado.

Tras tomar tus mercancías e incrementar los precios, pon la carta jugada en la pila de descarte junto al mazo de Precio/Producción y roba una nueva carta para completar tu mano hasta su máximo.

Los jugadores tienen una mano máxima de 3 Cartas a menos que posean la loseta de Contrabando (máximo 4) o la loseta de Mercado Negro (máximo 5). Nota: El jugador no puede usar los edificios del Contrabando o Mercado Negro para tomar más mercancías que las que se muestran en la carta.

### EJEMPLO

Héctor juega una carta que tiene **Madera, Madera, Carbon, Hierro y Procesados**, en la zona de Producción, y **Procesados y Bienes de Lujo** en la zona de Precio. Aún no tienen ningún edificio, así que elige producir 3 de las 5 Mercancías de la carta.

**A** Elige las 2 Maderas y los Procesados y los toma de la reserva.

**B** Luego aumenta el precio de los Bienes de Lujo y los Procesados.



## Edificios con Bonificadores **B** y Edificios de Producción **P**

Los edificios con Bonificadores te dan un bonificador (+1 o +2) y están marcados con una **B**. Cuando un jugador realiza la acción de Producción, obtiene las Mercancías extra que se muestran en el Edificio además de las Mercancías que recibiría normalmente de la carta. Sin embargo, el jugador solo puede obtener el beneficio de un único Edificio **B** en una acción de Producción.

NOTA: Si un jugador tiene más de un edificio de tipo **B** deberá elegir cual de todos usará en la acción de Producción.

### EJEMPLO

Paula tiene los edificios de +1 **Grano** (Campo de Trigo) y +1 **Carbón** (Depósito de Carbón). Elige la acción de Producción y juega una carta de Precio/Producción que le da 1 **Madera**, 1 **Bienes de Lujo** y 1 **Carbón**. Recibe también un **Grano** o un **Carbón** adicional (pero no ambos).

NOTA: Los Bonificadores de producción de la Mercancías se añaden a la Producción Máxima habitual.

### EJEMPLO

Paula comienza la partida con una Producción Máxima de 3, pero ahora tiene el Edificio de Industria Artesana, y su Producción Máxima es de 4 Mercancías de las que se muestran en la carta de Precio/Producción. También tiene otras losetas de Edificio que le dan un +1 al **Grano** (Campo de Trigo) y un +1 al **Carbón** (Depósito de Carbón). Ella juega una carta de Precio/Producción que tiene 2 **Grano**, 1 **Procesados** y 1 **Hierro**. Coge sus 4 Mercancías, así como 1 **Carbón** por su bono de Edificio.

Los Edificios de Producción (Fábricas y Artesanos, marcados con una **P**) funcionan como los Edificios con Bonificadores: un jugador solo puede ganar el beneficio de un único Edificio de Producción durante una acción de Producción.

### EJEMPLO

Si Nico tuviera los Edificios de la Fábrica y de la Industria Artesana, durante una acción de Producción solo recibiría el beneficio de uno de ellos.

**LÍMITE DE ALMACENAMIENTO:** Cada jugador solo puede tener 10 Mercancías en cualquier momento. Si una acción de Producción hace que un jugador tenga más de 10 Mercancías, este debe devolver a la Reserva Mercancías de su elección hasta tener 10.

Este límite aumenta en 1 por cada loseta de Edificio que tenga un jugador. El Almacén incrementa el límite en 4 (3 por su poder especial y 1 por el incremento normal).

### EJEMPLO

Álvaro tiene 3 losetas de Edificio, lo que le permite tener hasta 13 Mercancías. Si una de ellas fuera el Almacén, podrías tener hasta 16 Mercancías.

## 2 Vender Mercancías

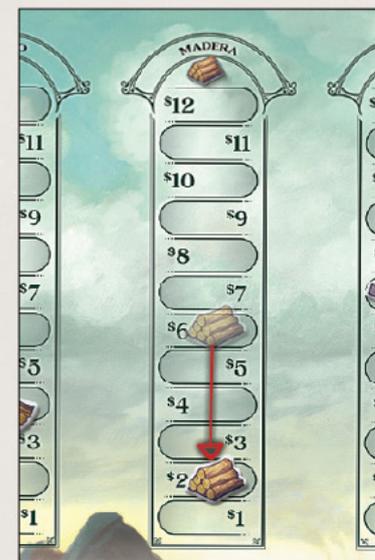
Un jugador puede vender cualquier cantidad de un solo tipo de Mercancía. Las Mercancías vendidas se devuelven a la Reserva y el jugador recibe el valor actual de la Mercancía según el Mercado por cada unidad de Mercancía vendida. Luego el precio de dicha Mercancía baja según el número de Mercancías vendidas.

### EJEMPLO

El jugador vende 4 **Maderas**. El valor mostrado en el Mercado es de \$6. El jugador recibe  $4 \times \$6 = \$24$  del banco. Las Mercancías vendidas se devuelven a la Reserva.

Tras la venta, el valor de la Mercancía vendida se reduce tantas veces como el número de unidades vendidas.

La **Madera** vale \$6 y se han vendido 4 unidades. El nuevo valor para la **Madera** será de \$2.



### 3 Empezar una Subasta de un Ferrocarril (Elegir una carta de Ferrocarril)

Elige una de las cartas de Ferrocarril de las dos disponibles y comienza una subasta por ella. La puja mínima se muestra en la carta. Empezando por el jugador que comenzó la subasta, cada jugador, en sentido horario, puja o pasa. Una vez que un jugador pasa, no puede volver a pujar. La puja más alta gana la carta de Ferrocarril y paga su puja. Coloca la carta de Ferrocarril frente a él.

El espacio vacío del tablero se rellena con otra carta del mazo. Siempre debe haber dos cartas disponibles (a menos que no queden más cartas en el mazo).

Si el jugador que empezó la subasta no es el ganador, entonces debe hacer otra acción, incluyendo empezar otra subasta. Si fue el ganador de la subasta, se acaba su turno.

**NOTA:** Los jugadores no pueden pujar más que el dinero que tienen.

**Variante para dos jugadores:** En partidas con dos jugadores, el jugador que inicia la subasta solo puede pujar una vez. El otro jugador puede sobrepujar o pasar.

### 4 Comprar una loseta de Edificio

El jugador elige una de las cuatro losetas de Edificio disponibles y paga el coste mostrado en ella. La coloca frente a él para mostrar que es de su propiedad. El jugador ganará el beneficio mostrado en la loseta durante el resto de la partida.

Tras esto coloca una nueva loseta desde la pila de losetas de modo que siempre haya 4 Edificios disponibles para ser comprados (a menos que no queden más losetas en la pila).

Los seis Edificios con Bonificadores así como la loseta de Edificio Avanzado Tienda de Maquinaria/Molino de Agua, están impresas a doble cara. Al comprarlas, la cara con +1 es la activa. El jugador podrá usar una acción posterior de Comprar loseta de Edificio para mejorar la loseta pagando el coste del lado con +2. Dale la vuelta a la loseta mostrando su nuevo valor.

### 5 Comprar una Ciudad (con Mercancías)

Compra la carta de Ciudad disponible pagando las Mercancías específicas que se muestran en la parte inferior izquierda de la carta o el número de Mercancías de cualquier tipo que se muestran en la parte inferior derecha de la carta. Las Mercancías pagadas se depositan en la Reserva. La carta comprada se coloca frente al jugador que la compró y a continuación se muestra una nueva carta y se coloca en el espacio de Ciudad disponible (excepto que no queden más cartas en el mazo).

**NOTA:** Cuando usas la opción de "Cualquier tipo de Mercancías" para comprar una carta de Ciudad, las Mercancías gastadas no tienen por qué ser del mismo tipo. Pueden ser una mezcla de varios tipos de Mercancías.

## FINAL DE LA PARTIDA

La partida continua hasta que:

- Se compra la última carta de Ciudad
- Se subasta la última carta de Ferrocarril

Cuando se cumple cualquiera de las dos condiciones, se finaliza la Ronda actual, de manera que todos los jugadores tengan derecho a jugar su turno. (Nota: El último jugador en jugar será siempre el jugador a la derecha del Jugador Inicial, que fue el que comenzó la partida). Tras esto la partida termina.

#### Partida más larga

Para una partida más larga con un mayor desarrollo, juega hasta que se cumplan DOS de estas condiciones: no queden más cartas de Ferrocarril, cartas de Ciudad o losetas de Edificios.

#### INFORMACIÓN

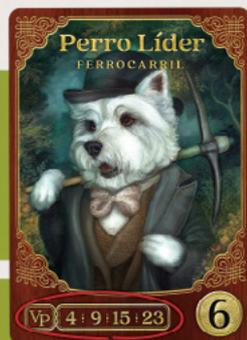
Durante la partida todas las cartas y losetas de edificio son públicas y deben ser visibles para todos los jugadores, mientras que el dinero es secreto.

## Puntuación

Cada jugador recibe PV (Puntos de Victoria) según lo siguiente:

- Sus cartas de Ciudad
- Sus cartas de Ferrocarril

NOTA: Tener más de una carta de un Ferrocarril en particular, le proporciona a un jugador más Puntos de Victoria, tal y como se muestra en la carta de Ferrocarril.



EJEMPLO: Tener una carta de Ferrocarril **Perro Líder** vale 4 PV mientras que tener dos **Perro Líder** vale 9 PV. Este es el total por las dos cartas, no el valor de cada una.

- Cada Edificio vale 1 PV
  - Cada pareja de Ciudad + Ferrocarril vale 2 PV
- EJEMPLO: Un jugador tiene 3 Ferrocarriles y 6 Ciudades. Puede formar 3 parejas, por las que gana 6 PV.

El jugador con más Puntos de Victoria será el ganador. En caso de empate, el jugador empatado con más dinero es el ganador.

## Reglas Opcionales

### Victoria por Muerte Súbita

Si en cualquier momento durante la partida, un jugador tiene \$1000, puede finalizar la partida y declararse a si mismo como vencedor.

### Jugadores noveles y Primeras Partidas a Raccoon Tycoon

Si cualquiera de los jugadores es muy joven o tiene poca experiencia en este tipo de juegos, retira los Edificios Avanzados de la partida. Esto hará el juego más fácil de aprender y jugar.

## CRÉDITOS

### EDICIÓN ORIGINAL

Diseño del Juego y Dirección Artística: Glenn Drover

Diseñador Gráfico: Jacoby O'Connor

Arte del Juego: Annie Stegg Gerard

### PRIMERA EDICIÓN ESPAÑOLA

Traducción: Jaime Paramio y Enrique Ramos

Maquetación: Abel Sanchiz

Jefe de Proyecto: Jorge Ruiz

Arrakis Games S.L.

Facebook: Arrakis Games Twitter: @arrakisgames

arrakisgames@gmail.com, www.arrakisgames.com



## APÉNDICE: LISTADO DE EDIFICIOS

### Edificios con Bonificadores (6 Losetas a doble cara)



Campo de Trigo (B): +1 Grano \$4  
Granja de Trigo (B): +2 Grano \$9



Almacén de Madera (B): +1 Madera \$4  
Aserradero (B): +2 Madera \$9



Depósito de Carbón (B): +1 Carbón \$5  
Mina de Carbón (B): +2 Carbón \$12



Depósito de Hierro (B): +1 Hierro \$5  
Mina de Hierro (B): +2 Hierro \$12



Fábrica de Herramientas (B): +1 Procesados \$6  
Telar (B): +2 Procesados \$15



Viñedo (B): +1 Bienes de Lujo \$6  
Taller de Vidrio (B): +2 Bienes de Lujo \$15

## Losetas de Edificios Avanzados (x21 Losetas)



**Tienda de Maquinaria (B):**  
+1 Mercancía a tu elección **\$30**  
**Molino de Agua(B):**  
+2 Mercancías a tu elección **\$60**



**Comerciante de Grano/Madera**  
Recibes \$1 por cada unidad de Madera o Grano que vendan los otros jugadores. **\$10**



**Comerciante de Carbón/Hierro**  
Recibes \$1 por cada unidad de Carbón o Hierro que vendan los otros jugadores. **\$10**



**Comerciante de Procesados/Lujo**  
Recibes \$1 por cada unidad de Procesados o Bienes de Lujo que vendan los otros jugadores. **\$10**



**Almacén (x2)**  
Puedes almacenar hasta 3 Mercancías extra. **\$10**



**Constructora**  
Puedes realizar la acción Comprar Edificio dos veces en un turno. **\$20**



**Compañía de Transporte**  
Puedes vender 2 tipos de Mercancías en un turno. **\$25**



**Mansión del Gobernador**  
Cada carta de Ciudad que tengas vale +1 PV al final de la partida. **\$30**



**Magnate del Ferrocarril**  
Cada Ferrocarril que tengas vale +1 PV al final de la partida. **\$30**



**Banco**  
Cada \$20 que tengas al final de la partida te dan +1 PV. **\$30**



**Casa de Subastas**  
Recibes \$5 de comisión por cada subasta que se realice. Este pago lo recibes del banco, no del jugador. **\$15**



**Contrabando**  
Tu límite de cartas de Precio/Producción en mano se incrementa a 4. **\$20**



**Mercado Negro**  
Tu límite de cartas de Precio/Producción en mano se incrementa a 5. **\$30**



**Fábrica de Ladrillo**  
Puedes construir Ciudades pagando una Mercancía menos. **\$25**



**Oficina del Alcalde**  
Cada Edificio que tengas vale +1PV al final de la partida. **\$30**



**Sala de Comercio**  
Cuando usas la acción "Producir", puedes comprarle a otro jugador cualquier número de Mercancías de un tipo que posea al precio actual del Mercado (antes de que el precio se vea afectado por la carta de Precio/Producción). El otro jugador no puede negarse. **\$15**



**Exportadora**  
Cuando vendas una Mercancía, puedes incrementar su precio en \$3 antes de venderla. El precio máximo está limitado por el valor que se muestra en el tablero para esa Mercancía. **\$30**



**Industria Artesana (P)**  
Puedes producir hasta 4 Mercancías de las mostradas en el espacio de Producción de tu carta de Precio/Producción en lugar de 3. **\$30**



**Fábrica (x2) (P)**  
Puedes producir hasta 5 Mercancías de las mostradas en el espacio de Producción de tu carta de Precio/Producción en lugar de 3. **\$40**

# ACCIONES

En su turno, un jugador puede realizar UNA de las siguientes cinco:

## PRODUCCIÓN

1

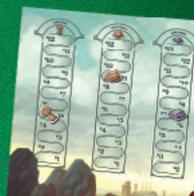
- Juega una carta de Precio/Producción.
- Recibe Mercancías.
- Incrementa los Precios.



## VENDER UNA MERCANCÍA

2

- Vende un tipo de Mercancía.
- Recibe Dinero = Precio x Unidades.
- Reduce el Precio por el Número de Unidades Vendidas.



## SUBASTA DE FERROCARRIL

3

- Puja por una de las Cartas de Ferrocarril disponibles.
- El Ganador paga su puja y recibe la Carta de Ferrocarril.
- Si el jugador que inició la Subasta no gana, puede llevar a cabo otra Acción.



## COMPRAR UN EDIFICIO (con dinero)

4

- Paga el Coste mostrado en uno de los Edificios Disponibles.
- Recibe el Edificio (o mejora un Edificio con Bonificadores).



## COMPRAR UNA CIUDAD (con mercancías)

5

- Paga el número y tipo de Mercancías mostradas a la izquierda o el número de Mercancías de cualquier tipo mostradas a la derecha.
- Recibe la Carta de Ciudad.

