



RV·BRI CATOS

L'ESPERIT DEL RIV

Rubricatus

1. (toponímia històrica) Nom antic, d'origen llatí, del riu Llobregat, ja documentat des del segle I dC com a *Rubricatus flumen*.

2. Derivat de *rubricatus*, “rogec”, en referència al color vermellós de les aigües.

FE D'ERRADES

La còpia de “*Rubricatus, l'esperit del riu*” que teniu a les mans és un prototip i és possible que hi trobeu alguns errors.

El més important que hem detectat es troba en la carta de construcció que veieu al costat d'aquestes línies. L'indicador que relaciona aquesta construcció amb la núm. 28 no hauria de ser-hi. El Poblament ibèric del Cogolló no es combina amb cap altra construcció.



CRÈDITS:

L'equip que estem al darrere d'aquest projecte que teniu a les mans som:
Ideació, coordinació i disseny gràfic Domingo Recreativos (Ferran Cussó, Brigit Torrents, Helena Ribas i Pau Ramírez)
David Vallès, dissenyador de jocs i ludificador
Jordi Gibert, historiador

Producció:

Impressions de les cartes, Arts Gràfiques Rabassa (Reus), resta de materials, Truyol (Madrid) i Rittagraf (L'Hospitalet de Llobregat)

rubricatus.cat forma part de **peripècia.cat**

Promou i finança: la Generalitat de Catalunya



RUBRICATUS

L'ESPERIT DEL RIV

Rubricatus és font de vida. A la seva riba han nascut i crescut tot d'espècies singulars. Però una d'elles s'ha proposat prosperar més enllà del que totes les altres podrien somiar. Són els éssers humans. Tenen el potencial per prosperar a la vora del riu i fer obres magnífiques gràcies a la seva intel·ligència. Però en tindran prou amb això?

Les Etèries, els petits esperits de la natura i cuidadores del gran Rubricatus, miren amb interès i certa preocupació aquest éssers. Es senten inclinades a ajudar-los, però temen que pugin danyar el riu i convertir la terra en un erm irrecuperable. Per aquest motiu us han convocat.

Agafeu les regnes i guieu a la humanitat, amb l'ajuda de les Etèries, en la gran aventura de la civilització a la llera del Llobregat, des del temps dels ibers fins al segle XXI. Sereu capaços de desenvolupar el territori sense perjudicar el riu?

Rubricatus és un joc de 3 a 4 jugadors, on controlareu el destí de les gents i pobles instal·lats a la vora del Llobregat. Els jugadors haureu de col·laborar per evitar que el riu quedi malmès sense remei, mentre competeix per ser els principals desenvolupadors del territori al llarg de la història.



Rubricatus fa servir un sistema mixt de col·locació de treballadors amb motor de cartes i amb moltes possibilitats diferents de puntuar.

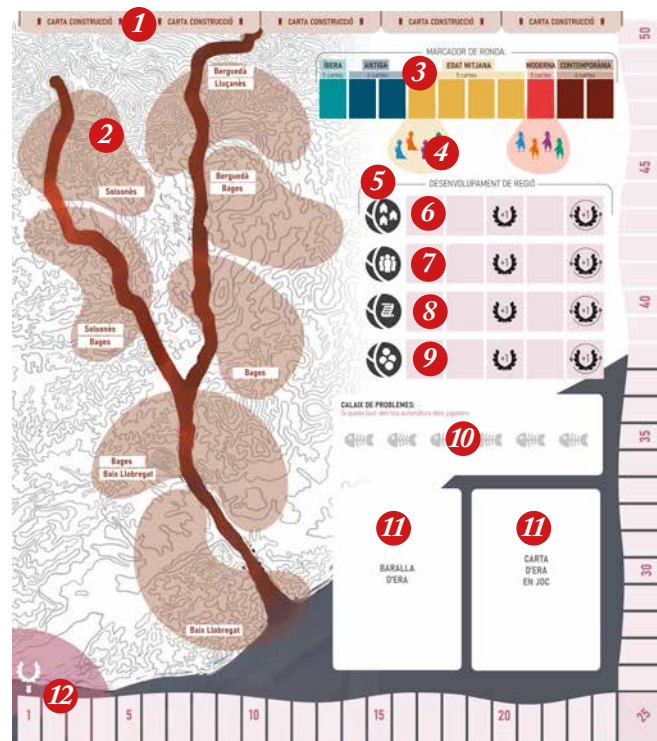
CONDICIONS DE VICTÒRIA (I DE DERROTA!)

A Rubricatus, el guanyador és aquell que més ha desenvolupat i construït al territori. Això s'avalua a través d'un mesurador de Punts de Victòria (PV). El jugador que tingui més punts al final de la partida és el guanyador.

Molta atenció: Només pot guanyar un però poden perdre tots! Si el calaix de problemes queda buit en qualsevol moment, la partida s'acaba i perd tothom.

Components

EL TAULER GENERAL:



- 1 Espai per al mercat de cartes de construcció
- 2 Les set regions on es pot construir
- 3 Marcador d'Era
- 4 Espai per als ajudants no inicials
- 5 Marcadors de desenvolupament del territori:
- 6 Expansió
- 7 Creixement
- 8 Cultura
- 9 Riquesa
- 10 Calaix de problemes
- 11 Espai per a la baralla d'Era i per a la carta d'Era en joc
- 12 Marcador de Punts de Victòria



ELS TAULERS PERSONALS:

- 13 Aquí descansen els teus ajudants disponibles
- 14 Espai per a l'etèria que reclutis durant la partida
- 15 Marcadors de recursos:

- Defensa
- Materials
- Població
- Tecnologia

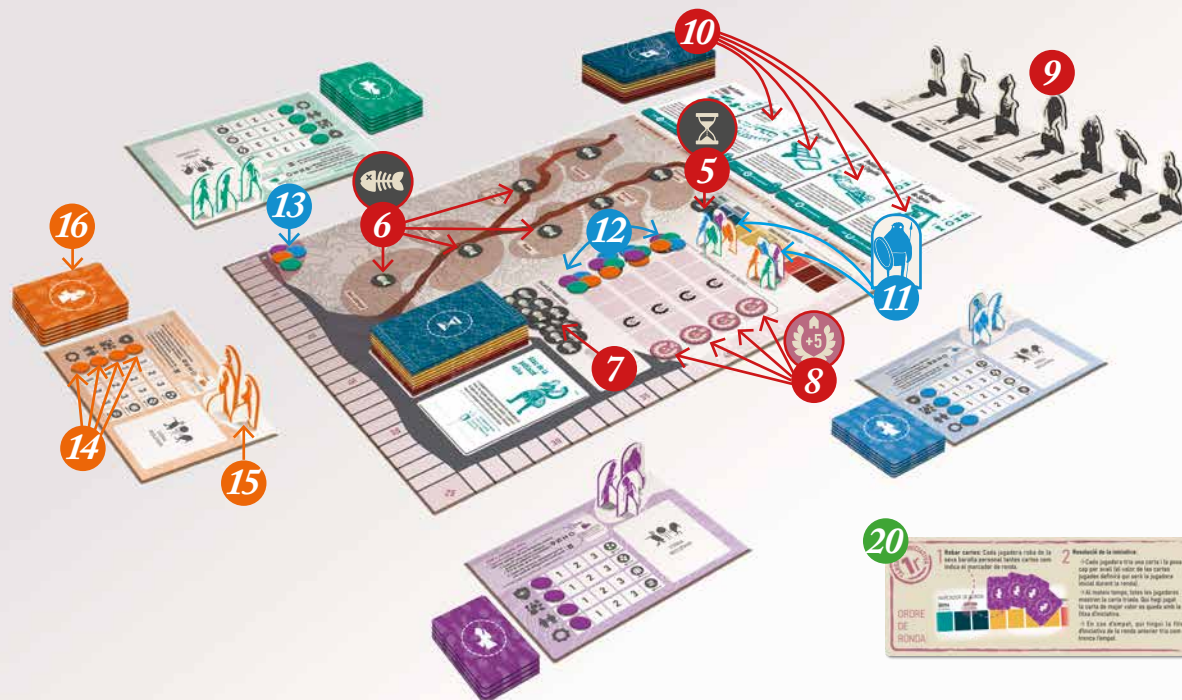


Preparació

- Situeu el tauler al centre de la taula.
- Repartiu el següent a cada jugador:
 - **1** Un tauler personal
 - **2** La baralla de cartes d'Acció del seu color
 - **3** Els ajudants del seu color
 - **4** Les 9 fitxes multi-propòsit del seu color
- Col·loqueu el següent al tauler principal:
 - **5** El marcador de ronda (o d'Era) a la primera casella d'Era.
 - **6** 1 problema a cada regió del tauler (7 en total).
 - **7** Els 14 problemes restants al calaix de problemes.
 - **8** Situeu les fitxes Bonus de primer desenvolupador al final de cada marcador de desenvolupament del territori.
 - **9** Disposeu a prop del tauler les 7 cartes d'etèria amb l'etèria al damunt.
 - **10** Remeneu les cartes de construcció separant-les per Era i deixeu-les a prop del tauler. Agafeu-ne 5 de la primera Era i situeu-les visibles just al damunt del tauler. Això serà el mercat de construccions.
- Cada jugador situa el següent al tauler general:
 - **11** Un ajudant a la primera casella de l'era medieval i un altre a la casella d'era moderna.

- **12** Una fitxa multi-propòsit a la casella inicial de cada marcador de desenvolupament del territori.
- **13** Una fitxa multi-propòsit a la casella 0 del marcador de punts de victòria
- Cada jugador situa al seu tauler personal:
 - **14** Una fitxa multi-propòsit a la casella 0 de cada marcador de recursos.
 - **15** Tres ajudants al refugi d'ajudants.
 - **16** La baralla de cartes d'Acció a la dreta del tauler personal.
- Prepareu la baralla d'Era:
 - **17** Aparteu les calamitats, no les fareu servir en una partida estàndard.
 - **18** Barregeu la resta de cartes d'Era (cada era per separat).
 - **19** A continuació agafeu dues cartes d'Era contemporània i situeu-les cap per avall a l'espai de baralla d'Era del tauler general. Al damunt, situeu una carta d'Era moderna. A continuació afegiu 4 cartes d'Era medieval. Al damunt d'aquestes, 2 cartes d'Era romana. Finalment, situeu una carta d'Era ibera al capdamunt.
- **20** L'últim jugador en haver estat en un riu, agafa la fitxa de jugador inicial
- Ja està tot a punt per començar!

Repartiu el a cada jugador:



Prepareu la baralla d'Era:



Com s'hi juga?

El joc està conformat per rondes i torns d'acció. A la ronda s'han de realitzar, per ordre, un seguit de fases mentre que als torns d'acció juguen les seves cartes i gestionen els seus recursos. Els torns d'acció formen part de les rondes.

LA RONDA:

L'ordre de ronda segueix sempre la mateixa estructura. El jugador que té la targeta d'iniciativa realitza les accions indicades en l'ordre en el que apareixen a la targeta.

1. Inici de ronda:

Cada jugador roba tantes cartes de la pròpia baralla d'acció segons indiqui el marcador de ronda.

2. Resolució d'iniciativa:

- Cada jugador tria una carta d'acció de la seva mà i la deixa boca avall davant seu.
- Un cop tots els jugadors han triat la seva carta, es mostren les cartes. La carta de major valor decidirà quin jugador aconsegueix la targeta d'iniciativa.
- En cas d'empat entre les cartes de major valor, el jugador que té la targeta d'iniciativa decideix qui és el guanyador.
- El guanyador es queda la targeta d'iniciativa.



3. Robar cartes d'Era (en cas de jugar amb cartes d'Era):

El jugador amb la targeta d'iniciativa roba una carta d'Era i n'aplica els efectes immediats en cas d'haver-n'hi.

CARTA D'ERA

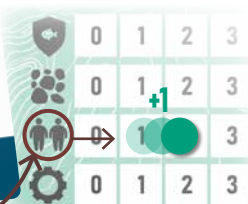


4. Aplicació dels bonus de les cartes de construcció:

Cada jugador avança els recursos dels bonus obtinguts en les seves cartes de construcció en el seu tauler personal. Avança un cop per cada símbol coincident.

Vil·la romana situada prop de l'aiguabarreig del Llobregat i Cardener i prop del sepulcre de la Torre del Breny, amb el que potser estigui relacionada. Resten dempeus parcialment una xedra o cambra absidada i una cel·la, possiblement funerària, així com les restes d'uns forns de ceràmica.

Obté un recurs a l'inici de cada ronda.



- 1 Efectes al iniciar la ronda
- 2 Efectes al acabar la ronda

5. Fase d'accions:

Dins de la fase d'accions hi ha tants torns com ajudants disponibles. En cada torn, el jugador amb la targeta d'iniciativa juga una carta d'acció (s'indica a continuació com jugar-les) i col·loca l'ajudant on correspongui, i la resta de jugadors fan el mateix en sentit antihorari. Al final d'aquesta fase, cada jugador conservarà una carta d'acció.

CARTA D'ACCIÓ



Les cartes d'acció es poden jugar per esdeveniment o per punts:

a) **Per esdeveniment:** en cas que la carta d'acció contingui un esdeveniment, el jugador pot escollir executar-lo seguint-ne les instruccions en comptes de fer servir els punts. A la carta s'indica si s'ha de descartar o directament eliminar del joc d'aquella partida.

b) **Per punts:** les cartes tenen un valor d'1 a 3 punts en funció de la potència de l'acció. Un cop jugades, es descarten cap per amunt a la pila corresponent. Es pot realitzar alguna de les següents accions:

b.1) **Producció de recursos (veure exemple a sota):**

- 1 Col·locar un ajudant en un dels recursos del tauler personal (aquell recurs queda bloquejat durant la resta de la ronda)
- 2 Avança la fitxa del marcador corresponent tants espais com el valor de la carta jugada.

b.1. Producció de recursos:

La jugadora 1 decideix jugar la carta *Ratolins per punts*. Col·loca la miniatura d'ajudant damunt el recurs de "tecnologia" i avança 2 posicions.



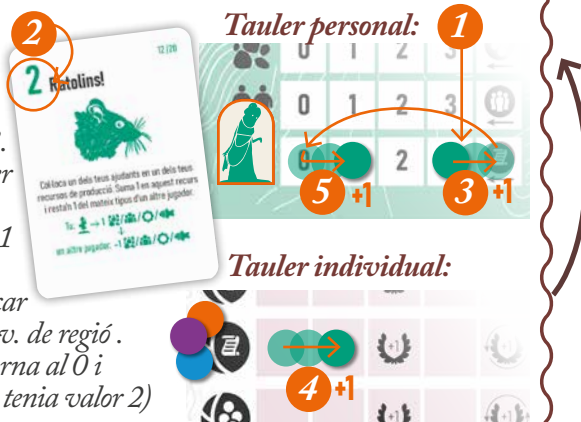
En cas de superar el marcador de 3 recursos (veure exemple sota aquestes línies):

- S'ha d'avançar en el marcador corresponent de desenvolupament del territori del tauler de joc.
- S'ha de situar la fitxa en la posició 0 del marcador del recurs utilitzat en el tauler personal. Si encara queden punts, s'ha d'avançar el marcador les posicions corresponents.

Si supera els 3 recursos

La jugadora ha jugat la carta *Ratolins* per punts.

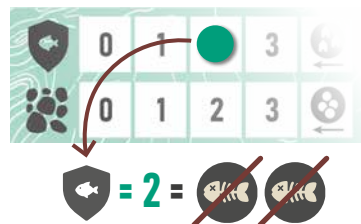
- 1 Posició inicial de la fitxa 3.
- 2 Joga la carta "Ratolins" per valor de 2.
- 3 Tauler personal: avança +1 i arriba al final del marcador.
- 4 Tauler general: pots avançar 1 posició al marcador de desenv. de regió.
- 5 Tauler personal: la fitxa torna al 0 i avança +1 (pq la carta jugada tenia valor 2)



b.2) Acció sobre el territori: col·locar un ajudant en una regió disponible del tauler general de joc, de manera que aquella regió queda bloquejada durant la resta de la ronda. Es poden executar un o dos dels passos indicats a continuació, en el següent ordre:

1. Mitigació:

Utilitzar els recursos de defensa del tauler personal per eliminar problemes d'una regió. Cada recurs de defensa gastat soluciona un problema.



2. Construcció:

Realitzar una acció de construcció sempre que:

- + La regió on es col·loca l'ajudant coincideix amb la que apareix a la carta de construcció escollida.
- + La regió té 2 o menys problemes.



Com es contrueix?

Per construir, es realitzen els següents passos:

- 1 Gastar els recursos corresponents del tauler personal que indiqui la carta de construcció.
- 2 Afegir a la regió tants problemes com indiqui la carta de construcció.
- 3 Guanyar tants punts de victòria com el valor que indiqui la carta que s'ha usat per fer aquesta acció (d'1 a 3 punts).

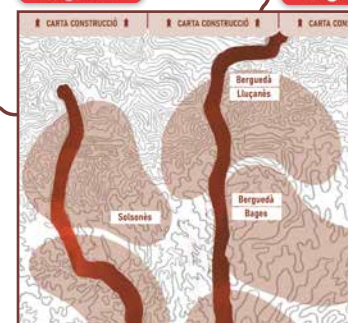
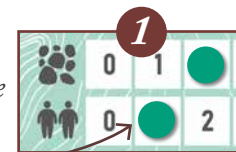
- 4 Aplicar els bonus de la carta de construcció segons especifiqui: avançar punts de victòria o avançar els marcadors de desenvolupament del territori. En cas que el bonus sigui un recurs, no s'ha d'aplicar ara sinó a l'inici de la nova ronda, abans de la fase d'accions.

- 5 Si la carta construïda es una ampliació d'una construcció anterior, en possessió del mateix jugador, aquest jugador anota 1PV adicional.

- 6 Guardar la carta amb la construcció al costat del tauler personal.

- 7 Afegir una nova carta de construcció al mercat de l'era present o, si ja no queden, de la següent era.

Un cop finalitzats tots els torns, s'arriba al final de ronda.



6. Final de ronda:

El jugador amb la targeta d'iniciativa comprova i executa l'efecte de final de ronda de la carta d'Era, en cas que n'hi hagi. A continuació, avança el marcador de ronda un espai a la dreta i s'inicia una nova ronda. En cas que s'hagi arribat al final, s'acaba la partida i es realitza el recompte de punts.

FINAL DE PARTIDA I PUNTUACIÓ:

Un cop el marcador d'Era ja no pot avançar més, el joc acaba i es procedeix a comptar punts.

- Cada jugador suma tants punts de victòria com el valor de la carta que no ha jugat de la seva mà.
- Comprovar Era per Era quins jugadors han construït més edificis. El jugador amb més construccions d'una Era suma 2PV addicionals. Els jugadors empatats sumen 1PV.
- Cada jugador amb, com a mínim, una construcció de cada Era suma 3PV
- Per cada dos recursos sobrants al tauler personal, es suma 1PV (no cal que siguin del mateix tipus). Arrodoniu cap avall.
- Els jugadors amb, com a mínim, 1 construcció a cadascuna de les 5 regions, anoten 3PV.

El jugador amb més punts de victòria és el guanyador de la partida. En cas d'empat, la victòria és compartida.

l'edat moderna.

Cada Era permet robar un número diferent de cartes: 5 per a la ibera, 4 per a la romana, 5 per a la medieval i 6 per a la moderna i contemporània (tal i com s'indica al tauler).

En arribar a la tercera Era s'han d'eliminar totes les cartes de construcció de la primera Era del mercat (en cas de quedar-ne alguna). D'igual manera en arribar a la quarta Era, s'han d'eliminar les de la segona i en arribar a la cinquena, s'han d'eliminar les de la tercera.

ELS MESURADORS DE DESENVOLUPAMENT DEL TERRITORI

Aquests mesuradors poden avançar degut a dos factors diferents:

- Per l'efecte de construir una carta.
- 0 per superar el límit de 3 recursos determinats del tauler de jugador.

Cada cop que una fitxa de jugador caigui en una casella amb punts de victòria, s'ha d'anotar el punt immediatament.

El primer jugador en arribar al final del mesurador, agafa el bonus de desenvolupador d'aquell mesurador i anota 5PV. A partir d'aquest moment, la casella atorga 1 punt de victòria (PV) a tothom que hi caigui.

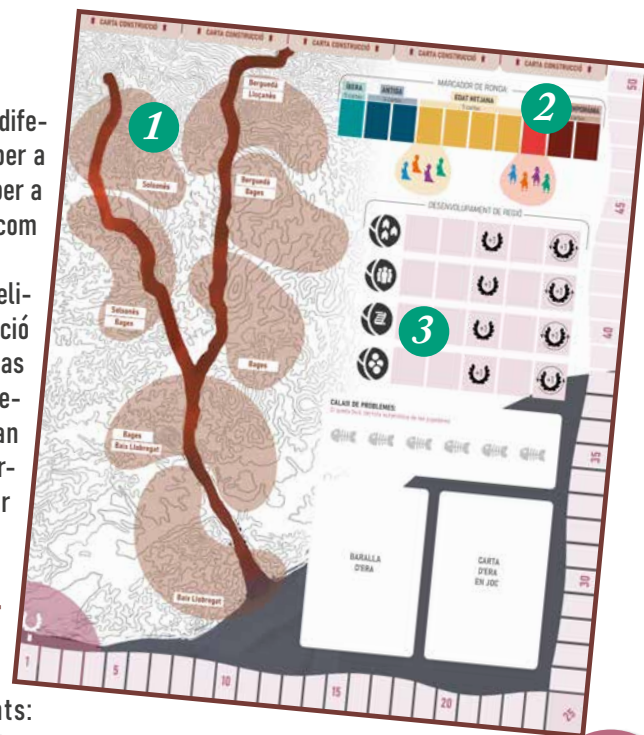
Si un jugador està al final d'un mesurador i ha d'avançar de nou, es considera que ha caigut de nou a la mateixa casella i anota 1PV.

EL TAULER PERSONAL

El tauler personal representa la capacitat d'acumular recursos i efectius de cada jugador. Aquí descansen els ajudants i l'etèria reclutada entre rondes i es realitzen les accions de recol·lecció de recursos.

Al costat esquerra del tauler cada jugador té la seva baralla d'acció i a la dreta les cartes d'acció descartades.

A sota, cada jugador afegirà les construccions realitzades.



Rubricatus, element a element

ELS RIU, ELS PROBLEMES I LES REGIONS

El **tauler principal** representa el curs dels rius Llobregat i Cardener a través de les comarques del Lluçanès, Berguedà, Bages, Solsonès i Baix Llobregat.

Els **problemes** són... problemes! Poden ser confrontacions entre poblats, riuades, guerres, males collites i fam o contaminació. Aquests problemes afecten al territori i són la principal causa de derrota dels jugadors.

Les **7 regions** són els espais on es poden col·locar ajudants per realitzar construccions i/o reduir problemes. Cada regió pot tenir entre 0 i 5 problemes (no es pot superar aquest límit) i només allotjar un ajudant per ronda.

EL MESURADOR D'ERA

El mesurador d'Era representa el pas del temps entre l'antiguitat i la contemporaneïtat. Es distingeixen 5 Eres: la ibera, l'antiga, la medieval, la moderna i la contemporània.

Quan el marcador d'Era arriba a la primera casella de l'edat mitjana, tots els jugadors guanyen un ajudant addicional. Igualment passa quan el marcador arriba a la casella de



ELS AJUDANTS, LES ETÈRIES I LES CARTES D'ETÈRIA

Els ajudants ④ són els encarregats de realitzar les accions. S'han d'ubicar en una de les regions per acabar amb els problemes i construir o al tauler personal per recol·lectar un recurs específic. Mai poden cohabitar dos ajudants en una mateixa regió o recurs de recol·lecció.

Les Etèries ⑤ són súper ajudants que tenen habilitats especials. Aquestes habilitats estan definides a la carta que les acompanya. Quan reclutis una etèria, afegeix la seva carta al tauler personal. Les Etèries reclutades entren en joc per efecte d'un esdeveniment i substitueixen un ajudant bàsic.

CARTES D'ACCIÓ

Les cartes d'acció representen les capacitats organitzatives i estratègiques de cada jugador. Aquestes cartes poden fer-se servir pels punts o per l'esdeveniment. Algunes cartes no tenen esdeveniment, per tant, només poden jugar-se pels punts.

Jugar per punts significa realitzar accions de recol·lecció o de mitigació i construcció. El valor de la carta determina la potencia de l'acció. A la recol·lecció suposa el nombre de passos que avancem al mesurador elegit, mentre que a la construcció indica el nombre de punts de victòria que obtindrem.

Cal recordar que jugar una carta (per punts o per esdeveniment), sempre està vinculat a la col·locació d'un ajudant o etèria. Dit d'una altra manera, les cartes d'acció permeten als ajudants realitzar... accions!

CARTES DE CONSTRUCCIÓ

Les cartes de construcció permeten construir monuments emblemàtics de les regions properes al Llobregat i el Cardener. Aquestes construccions són la principal font de punts de victòria per als jugadors. També permeten obtenir bonus directes i bonus recurrents cada ronda. Les construccions tenen un cost (en recursos) que s'ha de pagar per poder construir. També estan vinculades a una comarca en concret, limitant els espais on pot ser construïda. Encara que aquestes obres milloren el desenvolupament general, també poden generar problemes. En alguns casos hi ha construccions que es relacionen entre elles (ho indica aquesta icona i la numeració de la carta amb la que s'aparella)



CARTES D'ERA

Les cartes d'Era presenten fets concrets relacionats amb la història. Aquests fets tenen un impacte directe sobre el riu i el territori, en forma d'augment o disminució de problemes i sobre els jugadors, en forma d'oportunitats i penalitats. Addicionalment, algunes d'aquestes cartes presenten fets especialment calamitosos que, a més a més, obliguen a l'eliminació de les cartes de construcció del mercat de les eres anteriors.

Les cartes d'Era també serveixen per afegir més imprevisibilitat al joc i serveixen per establir diferents nivells de dificultat, com s'explica més endavant.

Les cartes d'Era afecten al joc de dues possibles maneres, amb efectes que s'executen en jugar la carta i amb una comprovació amb premi o penalització al final de la ronda.



Consells i dubtes habituals

- És possible construir a una regió amb més de 2 problemes sempre que prèviament a la construcció es realitzi una acció de mitigació (o eliminació) de problemes que deixi els problemes a 2 o menys.
- No es poden afegir més problemes a una regió amb 5 problemes. Això no vol dir que es pugui obviar la col·locació de problemes, s'han de situar a una altra regió.
- Un treballador col·locat en una regió no pot reutilitzar-se. És a dir, cada acció implica la col·locació d'un ajudant, si en una regió ja n'hi ha un (encara que sigui propi) aquesta regió queda bloquejada fins a la propera ronda.
- És important recordar que jugar amb cartes d'Era pot generar efectes imprevistos. S'ha de tenir sempre controlat el calaix de problemes i no permetre que mai estigui «massa» buit.

LA REGLA D'OR

La regla d'or té dues parts. La primera és que davant de qualsevol dubte o contradicció, el text de les cartes d'acció preval sobre les pròpies regles. Tot i així, si alguna situació sembla no tenir una resolució clara, es recomana exercitar el sentit comú.

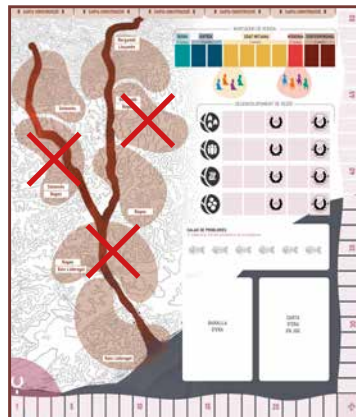
Variants

JOC PER A TRES JUGADORS

La variant de joc per a tres jugadors no difereix en excés de la versió per a 4. De fet, segueix la mateixa configuració amb les següents excepcions:

- Tapa les regions mixtes del mapa (Bages-Berguedà, Bages-Solsonès i Bages-Baix Llobregat)
- Col·loca 11 problemes al calaix de problemes i un problema a cada regió (En total, 15 problemes)

Podeu jugar les variants de dificultat a 3 jugadors normalment.



DIFICULTAT FÀCIL

Si es vol una experiència més calculada i menys imprevisible, no feu servir les cartes d'Era.



DIFICULTAT DIFÍCIL

Si es vol augmentar la dificultat afegiu calamitats a la baralla d'Era. Les calamitats són cartes d'Era especialment dures, que difereixen de les cartes normals pel color negre en tots els elements que hi apareixen. A l'hora de crear la baralla d'Era durant la configuració inicial, es decideix quantes calamitats es volen patir i es substitueix una carta normal d'Era per cada calamitat. Es pot provar a afegir una sola calamitat a una sola Era o jugar directament amb una calamitat a cada Era... o si el grup està prou sonat, jugar només amb calamitats...



COMPLETAMENT A L'ATZAR

Una opció interessant i que afegeix encara més incertesa al joc és afegir les cartes de calamitat a les cartes d'Era i barrejar-les abans de triar-ne les corresponents per a cada Era. Així no sabreu quantes ni quan apareixeran les calamitats.



Distingireu les cartes de calamitat per tenir els textos i les il·lustracions negres.

Promou i finança: la Generalitat de Catalunya