

REINER KNIZIA

The Legendary

EL DORADO



Ravensburger

Diseño del juego: Reiner Knizia
Ilustraciones, maquetación y diseño gráfico: Vincent Dutrait

*Reiner Knizia les da las gracias a todos los probadores del juego que han contribuido al desarrollo de **THE LEGENDARY EL DORADO**, en especial a Iain Adams, Sebastian Bleasdale, Chris Dearlove, Drak, Martin Higham, Ross Inglis, Kevin Jacklin, Chris Lawson y Dave Spring.*

© Dr. Reiner Knizia. Todos los derechos reservados.





*Inmersa en la jungla de Sudamérica se encuentra **EL DORADO**, la ciudad del oro.
Un tesoro ilimitado aguarda en este reino perdido: oro, joyas y objetos preciosos.*



*Vosotros formáis parte de un grupo de audaces aventureros que emprenden la búsqueda de la ciudad perdida.
Meteos en el papel de unos valientes jefes de expedición y guiad a vuestros equipos hasta **EL DORADO**.*

Reunid un grupo de expertos para vuestra expedición, conseguid el equipamiento necesario y planificad vuestro viaje cuidadosamente.

El primero que cruce la frontera de la ciudad del oro ganará la partida y podrá reclamar el tesoro.



COMPONENTS



1 tablero de territorio de salida de doble cara (A/B) con 4 casillas de salida (1-4)



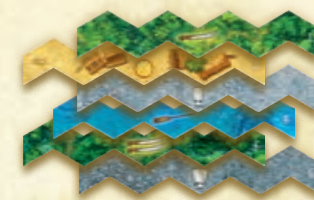
6 tableros de territorio de doble cara (de C/D a M/N)



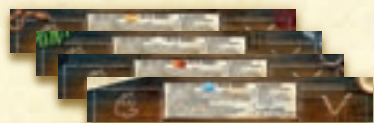
2 tiras de territorio de doble cara (O/P y Q/R)



1 tablero de llegada de doble cara (la puerta a EL DORADO)



6 bloques (1-6)



4 tableros de expedición (1 por jugador)



4 mazos iniciales con 8 cartas de expedición cada uno (1 mazo por jugador, con cada carta marcada con el color del jugador en la esquina inferior derecha)

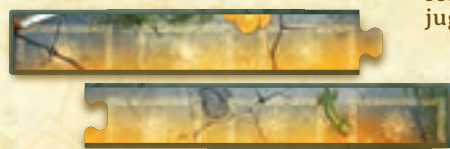


1 ficha de sombrero para el jugador inicial

36 fichas de gruta solo para la variante «Grutas» ver página 11



54 cartas de expedición del mercado (3 de cada uno de los 18 tipos de cartas diferentes)



1 tablón de mercado (en 2 partes)



8 peones de aventurero (2 por jugador)



CÓMO SE JUEGA

La ruta para cada partida se construye a partir de algunos tableros de territorio, y puede que con una o ambas tiras de territorio. Además, también se incluye siempre el tablero de salida y el de llegada.

Cada jugador empieza con un mazo de cartas (su expedición), que debe colocar boca abajo para robar durante la partida. Al principio de la partida tu mazo contiene las siguientes 8 cartas:

1 Marinero, 3 Exploradores y 4 Viajeras.



Cada tablero o tira de territorio es de doble cara y lleva una letra para identificarlo en su hexágono central. El tablero de salida lleva una A en una cara y una B en la otra. El tablero de llegada también está impreso por ambas caras, pero no lleva ninguna letra identificativa.



Tu peón de aventurero empieza desde una de las casillas de salida del tablero de salida. El objetivo del juego es avanzar con tu peón por cualquier camino de hexágonos hasta llegar al tablero de llegada, la puerta a EL DORADO.



Empiezas cada turno con 4 cartas en la mano.

Utiliza tus cartas de expedición para mover tu peón o para contratar más personas y adquirir objetos para tu expedición.

Contratando a personas y adquiriendo objetos, añadirás cartas a tu mazo. También puede que tengas la posibilidad de eliminar algunas cartas de tu mazo.



Una carta de expedición

EL PRIMER JUGADOR QUE LLEGUE A LA PUERTA DE EL DORADO GANA.

PREPARACIÓN DEL JUEGO

RUTA

Para vuestra primera partida, montad la ruta como se muestra en la ilustración de abajo.



MERCADO

En todas las partidas se deben utilizar todas las 54 cartas de expedición del mercado. Clasificad las cartas por tipo bocarriba y poned los 18 tipos de cartas diferentes en montones al lado de la ruta, como se muestra a continuación:



JUGADORES

Cada jugador recibe, del color que ha escogido:

- 1 peón en partidas de 3 o 4 jugadores,
- 2 peones en partidas de 2 jugadores
- 1 tablón de expedición, que debe colocar delante de sí mismo
- 1 mazo inicial de 8 cartas
- (cada carta con el color del jugador en la esquina inferior derecha)

Cada jugador **baraja** su mazo inicial y lo coloca **bocabajo**, a modo de mazo principal para robar, a la izquierda de su tablón de expedición.



Antes de tu primer turno, roba 4 cartas de tu mazo y ponlas en tu mano.

El primero que se haya sentado a la mesa empieza. Ese jugador recibe la ficha de sombrero de jugador inicial y pone uno de sus peones en la casilla de salida n.º 1.

Todos los demás jugadores, por orden de turno, colocan sus peones en la siguiente casilla de salida libre.

En las partidas de 2 jugadores, el jugador inicial ocupa las casillas de salida n.º 1 y 3, y el otro jugador ocupa las casillas n.º 2 y 4.



1. JUGAR CARTAS



Juega cartas para mover tu expedición y/o para comprar una carta nueva.

El jugador con la ficha de sombrero de jugador inicial empieza la carrera y completa las 3 fases del turno. Luego, el siguiente jugador por orden de turno hace lo mismo.

¡Vuestra meta es EL DORADO!

2. DESCARTAR LAS CARTAS JUGADAS



Pon todas las cartas jugadas en tu mazo de descartes.

3. ROBAR CARTAS



Roba cartas hasta tener 4 en la mano.

FASE 1 - JUGAR CARTAS

Juega tantas cartas de tu mano como quieras para (A) mover tu peón y/o (B) comprar 1 carta nueva como máximo para tu expedición.

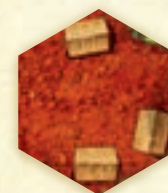
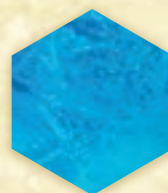
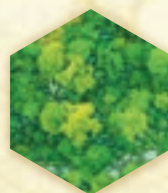
Cada carta de tu mano solo puede ser utilizada una vez por turno.

Primero, juega las cartas que quieras utilizar para moverte. Utiliza el resto de tus cartas para comprar 1 carta nueva como máximo.

A - MOVER EL PEÓN

El camino hasta EL DORADO atraviesa diferentes tipos de terreno: paisaje (verde, amarillo y azul), ruinas (gris) y campamento base (rojo).

Cada casilla hexagonal indica las condiciones que debes cumplir para moverte a ella. Cuanto más símbolos tenga la casilla, más difícil será moverse a ella. El número de símbolos representa la potencia de la casilla.



• CASILLAS DE PAISAJE

Juega una carta de tu mano y ponla bocarriba arriba de tu tablón de expedición.

La mayoría de las cartas tienen un valor numérico que corresponde a la potencia de esa carta. Esa potencia te permite moverte a 1 o más casillas adyacentes a la casilla en la que está tu peón.



Después, puedes jugar otra carta para seguir moviéndote.

Todas las cartas que juegues deben cumplir 2 condiciones:

1. El símbolo de la carta debe coincidir con el color/símbolo de la casilla a la que te quieras mover.
2. La potencia de la carta debe ser igual o superior a la de la casilla a la que quieras moverte.

Si las dos condiciones se cumplen, puedes moverte a esa casilla.

Si te sobra potencia, puedes usarla para continuar moviéndote a la siguiente casilla. Se deben aplicar las mismas 2 condiciones, pero primero debes restar la potencia que ya has gastado de la potencia total de la carta jugada.

Puedes pararte en cualquier momento. En ese caso, pierdes inmediatamente la potencia que no hayas utilizado..

IMPORTANTE: ¡No puedes combinar varias cartas para moverte a una casilla de paisaje que tenga una potencia alta!

Ejemplo:
Sandra juega un Explorador y avanza 1 casilla verde. Luego juega un Rastreador y avanza 2 casillas. Por último, juega un Jefe de expedición y se mueve a la casilla de potencia 3.



• CASILLAS ESPECIALES

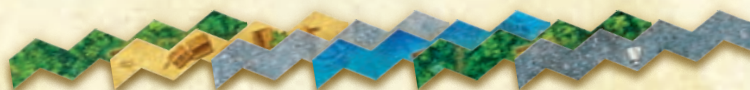


Para moverte a una casilla de ruinas o campamento base, puedes utilizar cualquier carta de tu mano. El número de símbolos de la casilla te indica el número de cartas que debes jugar. No importa de qué tipo sea cada carta.

Las cartas jugadas para moverte a una casilla de ruinas se colocan arriba de tu tablón de expedición. Las cartas jugadas para moverte a una casilla de campamento base se eliminan por completo del juego y se guardan en la caja. Ya no podrán volver a ser utilizadas durante esta partida.

Nota: sta es una buena forma de eliminar de tu mazo las cartas débiles y hacer que tu expedición sea más «eficaz». Así podrás robar cada vez tus mejores cartas con las potencias más altas.

¡IMPORTANTE!
NO PUEDES MOVER NUNCA TU PEÓN A CASILLAS DE MONTAÑA (NEGRAS) O CASILLAS YA OCUPADAS POR OTROS PEONES.



• BLOQUEOS

Los bloqueos son obstáculos en tu camino.

El primer jugador que quiera cruzar un bloqueo debe **superarlo** cumpliendo las condiciones indicadas en él (número de símbolos representados en el bloqueo). Para ello, el jugador debe jugar sus cartas de la misma forma que cuando mueve su peón. Después, el jugador puede quedarse el bloqueo.

Los bloqueos se utilizan para desempatar al final de la partida. Por eso, también llevan impreso un número (1-6). En cuanto un bloqueo ha sido eliminado, todos los jugadores pueden acceder al tablero o tira de territorio que estaba bloqueado. Los bloqueos funcionan exactamente igual que las otras casillas.

B - COMPRAR CARTAS NUEVAS

Puedes comprar como máximo 1 carta por turno, tanto si has movido tu peón en ese turno o como si no.

Las cartas con un símbolo de moneda valen tantas monedas como indica su valor numérico. Todas las demás cartas valen ½ moneda cada una. Juega tantas cartas como quieras y suma su valor total. Ese total es la cantidad de monedas que puedas gastarte en la carta nueva.

¡No se devuelve cambio!



Ejemplo:

Fernando decide no moverse en este turno. En su lugar, ha planeado una gran compra. Primero, juega todas las cartas de su mano: 1 Viajera, 1 Fotógrafa, 1 Explorador y 1 Marinero. Luego suma el valor total en monedas:



1 moneda + 2 monedas + ½ moneda + ½ moneda = 4 monedas

Escoge una carta de entre las que te puedas permitir. El precio de compra de cada carta se indica en la parte inferior de la carta. Pon la carta que has adquirido boca arriba en tu mazo de descartes a la derecha de tu tablón de expedición (ver fase 2).

¡No pongas la carta directamente en tu mano!

La carta comprada se añadirá más tarde a tu mazo principal junto con las demás del mazo de descartes cuando barajes este de nuevo.



Fernando puede permitirse cualquier carta del mercado que cueste 4 monedas o menos.

Escoge el Transmisor (precio de compra: 4 monedas) y lo pone en su mazo de descartes.

Precio de compra: 4 monedas

¿CÓMO PUEDO COMPRAR LAS DEMÁS CARTAS DE EXPEDICIÓN?

Al principio, puedes escoger de entre cualquiera de los 6 montones de cartas de expedición diferentes colocados sobre el tablón de mercado. Una vez que se hayan vendido las 3 cartas de un montón, puedes tener acceso a las cartas de arriba del tablón de mercado.

Si hay al menos una posición vacía en el tablón de mercado, puedes escoger cualquier carta de expedición que puedas permitirte, incluso aunque no esté sobre el tablón de mercado.

Si la carta que has escogido es de los montones de arriba del tablón de mercado, coloca su montón sobre la posición vacía del tablón de mercado para poder comprar una de esas cartas. Cada vez que haya una posición vacía en el tablón de mercado, puedes tener acceso a todas las cartas de expedición restantes.

CARTAS ESPECIALES: OBJETOS

Estas cartas están marcadas con el símbolo de una carta tachada. Estas cartas de objeto se pueden utilizar solo una vez por partida. Una vez que has utilizado una de estas cartas de objeto, elimínala del juego y vuelve a guardarla en la caja.

¡No la coloques en tu mazo de descartes!

Excepción: Si juegas una carta de objeto sin utilizar su función (p. ej. para moverte a una casilla de ruinas o para gastarla como ½ moneda), ponla arriba de tu tablón de expedición y luego colócala en el montón de descartes en la fase 2.

En el glosario de la página 12 encontraréis un resumen de todas las cartas de expedición.

FASE 2 - DESCARTAR LAS CARTAS JUGADAS

Al final de tu turno, pon todas las cartas que has colocado arriba de tu tablón de expedición durante la fase 1 en el mazo de descartes boca arriba. Esas son todas las cartas que has jugado, excepto las cartas que hayas eliminado completamente del juego. Tu mazo de descartes se encuentra a la derecha de tu tablón de expedición.

Si aún te quedan cartas en la mano, puedes decidir entre dejarlas en tu mano para tu siguiente turno o descartarlas también. Puedes decidir qué hacer con cada una de forma individual.

FASE 3 - ROBAR CARTAS

Por último, roba cartas de tu mazo principal hasta tener 4 cartas en la mano.

Si ya tienes 4 o más cartas en la mano, no hagas nada.

¿Se te ha agotado el mazo principal? Si tu mazo principal no tiene suficientes cartas para robar para tu próximo turno, roba tantas como puedas. Después, baraja tu mazo de descartes para formar un nuevo mazo principal y luego sigue robando el resto de cartas que necesites. El turno pasa al siguiente jugador por orden de turno.

FIN DE LA PARTIDA

Cuando un jugador llega hasta una de las 3 casillas de llegada del tablero de llegada, desencadena la ronda final. (Después, el jugador coloca su peón sobre la puerta de **EL DORADO** para dejar libre la casilla de llegada.)

Los jugadores que todavía no han jugado en esa ronda juegan su turno final. Una vez se ha completado la ronda, la partida termina.

Si el último jugador de una ronda es el primero en llegar a una de las casillas de llegada, la partida termina inmediatamente.

Si solo un jugador ha logrado llegar a **EL DORADO**, ese jugador gana.



¿Qué pasa si hay un empate?

Si durante la ronda final varios jugadores llegan a **EL DORADO**, el jugador que haya acumulado más bloqueos gana la partida.

Si aún así persiste el empate, el jugador empatado que tenga el bloqueo con el número más alto gana.

Si los jugadores empatados no tienen ningún bloqueo, entonces gana el jugador que haya llegado a **EL DORADO** antes.

REGLAS PARA 2 JUGADORES

Preparad el juego como de costumbre.

Las reglas de las tres fases no cambian. Cada jugador recibe un segundo peón de su color.

El jugador inicial pone sus peones en las casillas de salida número 1 y 3, y el otro jugador los coloca en las casillas número 2 y 4.

Al mover en tu turno, por cada carta que juegues, debes escoger a qué peón le quieres aplicar la carta. Mueve ese peón y luego vuelve a escoger a qué peón aplica el efecto de la siguiente carta. No puedes usar una carta para los dos peones dividiendo su potencia.

Como de costumbre, no puedes moverte a una casilla que ya esté ocupada por otro peón, incluso aunque sea tuyo.

Para ganar, debes ser el primero en llegar a **EL DORADO** con tus dos peones.

Si los dos jugadores logran llegar a **EL DORADO** con su segundo peón durante la ronda final, se aplican las reglas de desempate habituales.



EJEMPLO DE UN TURNO COMPLETO

Ana tiene estas 4 cartas en su mano:



FASE 1 - JUGAR CARTAS

Primero, Ana juega el Cartógrafo arriba de su tablón de expedición y roba 2 cartas adicionales de su mazo principal.

Después, Ana empieza a mover su peón.



a. Juega el Pionero y se mueve 3 casillas (1 machete + 2 machetes + 2 machetes).

b. Luego, se mueve al campamento base adyacente. Para ello, debe eliminar una carta de su mano. Escoge la Viajera y la elimina del juego, guardándola de nuevo en la caja.



c. Para seguir moviéndose, Ana juega el Avión como «remo». Lo usa para moverse a través de casillas de río adyacentes (2 remos + 1 remo). Como no puede utilizar la potencia sobrante del Avión, la pierde. Debe eliminar el Avión del juego, así que lo guarda en la caja.



d. A continuación, juega el Nativo y mueve su peón a la casilla de ruinas. El Nativo le permite ignorar las condiciones de una casilla, así que no hace falta que juegue 3 cartas de su mano para moverse a la casilla de ruinas.



Ana utiliza su última carta para comprar una carta nueva. La Periodista le proporciona las 3 monedas para comprar.

- Como hay una posición vacía en el tablón de mercado, Ana puede comprar cualquier carta de expedición que quiera. Escoge comprar la Brújula (2 monedas) y la pone en su mazo de descartes. Como solo se puede comprar 1 carta por turno, la moneda que le sobra no la puede gastar y la pierde.
- Por último, Ana pone las otras cartas del montón de Brújula en la posición vacía del tablón de mercado.

FASE 2 Y FASE 3

Ana pone en el mazo de descartes todas las cartas que ha jugado durante este turno y que ha dejado arriba de su tablón de expedición, y luego roba 4 cartas de su mazo principal.



OTROS CAMINOS A EL DORADO

Aquí tenéis algunas sugerencias de rutas para vuestras siguientes partidas. Durante la preparación, colocad un bloqueo al azar en cada punto de conexión entre dos tableros de territorio (**no se muestran en las ilustraciones de abajo**). Cuando utilizéis tiras de territorio, colocad solo un bloqueo (en el lado inicial de cada tira).

FÁCIL



LAS COLINAS DE ORO



EL TRAMO PERFECTO

INTERMEDIO



SENDEROS TORTUOSOS



LA SERPENTINA

DIFÍCIL



LAS MARISMAS



EL CALDERO DE LA BRUJA



TAMBIÉN PODÉIS DISEÑAR VUESTRAS PROPIAS RUTAS
¡CONSEJOS Y TRUCOS PARA CREAR VUESTRAS RUTAS!

- Evitad tramos largos de terrenos del mismo color. Cuanto más variada sea la ruta, más emocionante (y desafiante) será la partida.
- Los atajos deberían coincidir con casillas que tengan un terreno difícil. En cambio, el camino más largo debería ser el más fácil de atravesar.
- Si queréis crear una ruta en curva, aseguraos de que el camino interior es más complicado de atravesar. Así habrá varios caminos diferentes para trazar y cada jugador podrá aplicar su táctica favorita.
- ¡No creéis demasiados atascos! ¡Solo con la combinación adecuada conseguiréis que la carrera a la ciudad del oro sea toda una aventura!

VARIANTE «GRUTAS»

Una vez que hayáis probado vuestras dotes de exploradores jugando varias partidas, probad la variante «Grutas». Vuestro objetivo sigue siendo ser la primera expedición en llegar a **EL DORADO**, pero, además, tendréis la posibilidad de explorar algunas grutas por el camino. En estas **grutas** encontraréis fichas que os darán ventajas adicionales.

Durante la preparación del juego, mezclad las 36 fichas de gruta.

Con las fichas **bocabajo**, formad pilas de 4 fichas cada una y poned una pila en cada una de las casillas de montaña de vuestra ruta que tenga una gruta representada.



Si tu peón termina justo al lado de una gruta una vez has completado el movimiento de una carta, explora la gruta. (Tu peón debe pararse en esa casilla, no puedes explorar la gruta pasando por su lado.)

Para explorar la gruta, coge la primera ficha de gruta de la pila y ponla **bocarrriba** delante de ti. Puedes acumular todas las fichas de gruta que quieras.

Una vez que has conseguido una ficha de gruta, puedes jugarla en cualquier momento durante tu turno actual, o durante cualquiera de tus turnos posteriores.

Las fichas de gruta ya jugadas se eliminan del juego. Guárdalas de nuevo en la caja después de usarlas.



Ejemplo:

Agustín juega un Explorador y mueve su peón a la casilla de jungla de al lado de la gruta.

Coge la primera ficha de gruta y la pone bocarrriba delante de sí mismo.

Julio utiliza inmediatamente la ficha de gruta para moverse a la siguiente casilla.

Esa casilla está también al lado de la gruta, pero como se ha movido de una casilla adyacente a la siguiente, no puede coger otra ficha de gruta. Como alternativa, Julio podría haber reservado su ficha de gruta para un movimiento posterior o para comprar una carta.

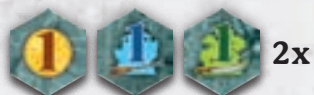
SITUACIONES ESPECIALES

Si tu peón está separado de una gruta mediante un bloqueo, no puedes explorar esa gruta. Una vez que superes el bloqueo, que cuenta como si fuera una casilla cualquiera, ya podrás explorar la gruta. Sin embargo, si otro jugador supera ese bloqueo, como esto no ocurre durante tu fase de movimiento, no podrás explorar esa gruta y, por tanto, tampoco robar una ficha de gruta.

Cuando tu peón ya esté al lado de una gruta y quieras volver a explorar esa gruta, primero deberás alejarte de la gruta, terminando tu movimiento en una casilla que no sea adyacente a la gruta. Después, podrás mover tu peón otra vez a una casilla que esté al lado de la gruta para explorarla una vez más.

Si resulta que acabas en una casilla adyacente a dos grutas diferentes, trata cada gruta de forma individual.

EL JUEGO CONTIENE LAS SIGUIENTES FICHAS DE GRUTA



2x

Juega las fichas de machete, moneda o remo igual que las cartas para moverte a casillas del mismo color/símbolo.

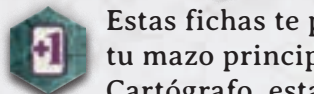


3x

Como alternativa, puedes utilizar las fichas de moneda para comprar una carta.

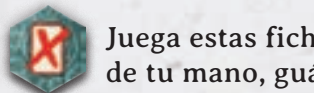


2x



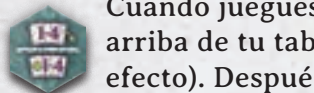
4x

Estas fichas te permiten robar una carta adicional de tu mazo principal y añadirla a tu mano. Al igual que el Cartógrafo, esta ficha te permite jugar esa carta durante el mismo turno.



4x

Juega estas fichas para eliminar del juego una carta cualquiera de tu mano, guárdandola de nuevo en la caja.



3x

Estas fichas te permiten reemplazar las cartas de tu mano. Cuando juegues esta ficha, deja hasta 4 cartas de tu mano arriba de tu tablón de expedición (sin producir ningún efecto). Después roba de tu mazo principal el mismo número de cartas que has dejado arriba.

Si tu mazo principal se ha agotado, primero baraja tu mazo de descartes como de costumbre y luego sigue robando.



2x

Juega esta ficha justo después de usar una carta de objeto. En vez de eliminar del juego esa carta de objeto, ponla en tu mazo de descartes durante la fase 2 de tu turno.



2x

Después de jugar esta ficha, puedes mover tu peón a una casilla ya ocupada o atravesarla durante el resto de tu turno. No vale para las casillas de montaña.



2x

Esta ficha funciona como la carta Nativo. Úsala para mover tu peón a una casilla adyacente cualquiera, ignorando sus condiciones. No puedes utilizar esta ficha para moverte a una casilla ocupada o a una casilla de montaña.



2x

Juega esta ficha para cambiar el símbolo de la siguiente carta que quieras jugar. Por ejemplo, puedes utilizar la carta Jefe de expedición (3 machetes) como 3 monedas o 3 remos.

CARTAS DE EXPEDICIÓN



Las cartas verdes te permiten abrirte camino a través de la jungla.



Las cartas azules te proporcionan remos para atravesar los ríos.



Las cartas amarillas te proporcionan monedas para atravesar los poblados o para contratar nuevos miembros para tu equipo de expedición y comprar objetos.




Las cartas blancas comodín te permiten escoger entre uno de los tres símbolos cuando las juegues: machete, remo o moneda.

CARTAS DE ACCIÓN

Las cartas moradas las puedes jugar en cualquier momento durante tu turno, ya sea al mover tu peón o al comprar una carta nueva.

Sigue las instrucciones de la carta y luego sigue jugando.

¡Recuerda eliminar las cartas con el símbolo  después de utilizarlas!



TRANSMISOR

Cuando juegas la carta Transmisor, puedes coger una carta de expedición cualquiera sin tener que pagarla. Escoge una carta cualquiera que esté en el tablero de mercado o arriba de este. Pon la nueva carta en tu mazo de descartes como de costumbre. Recuerda eliminar del juego la carta Transmisor después de usarla.



CARTÓGRAFO

La carta Cartógrafo te permite robar 2 cartas de tu mazo principal y utilizarlas en el mismo turno de juego. Si tu mazo principal se ha agotado, primero baraja tu mazo de descartes como de costumbre para formar un nuevo mazo principal y después roba.



BRÚJULA

La carta Brújula te permite robar 3 cartas, pero hay que eliminarla del juego una vez utilizada.



CIENTÍFICO

La carta Científico se utiliza para optimizar el éxito de tu expedición. Te permite robar inmediatamente otra carta y, si lo deseas, puedes eliminar del juego cualquiera de las cartas de tu mano.



DIARIO DE VIAJE

La carta Diario de viaje te permite robar 2 cartas y eliminar del juego hasta 2 cartas de tu mano. Desafortunadamente, hay que eliminar del juego la carta Diario de viaje después de utilizarla.



NATIVO

Como el Nativo conoce muy bien la conformación del territorio, cuando juegas la carta Nativo puedes mover tu peón a una casilla adyacente. Ignora las condiciones de esa casilla y simplemente pon tu peón sobre ella. La carta Nativo también puede servir para superar bloqueos, pero no puedes utilizarla para mover tu peón a una casilla ya ocupada o a una casilla de montaña.