



The Castles of Tuscany

Para 2-4 jugadores
a partir de 10 años

Un variado juego de desarrollo ambientado en la antigua Italia

Introducción

Corre el siglo XV en la bonita región de la Toscana. Sois unos influyentes príncipes y os habéis propuesto hacer, desde vuestros «castelli», todo lo que esté en vuestra mano para que las tierras a vuestro alrededor prosperen con un desarrollo bien planificado. Para ello, decidís construir otros castillos, fomentar las ciudades, los pueblos y los monasterios, así como impulsar la extracción de mármol y el comercio de mercancías. En cada ronda, podréis robar nuevas cartas de juego, conseguir útiles losetas para futuras construcciones o expandir vuestras tierras. Además de muchos puntos de victoria, también obtendréis cada vez más posibilidades y habilidades.

El ganador será quien tenga más puntos de victoria al cabo de tres puntuaciones.

Componentes del juego

1 marcador de puntos de victoria
(redondo, con 2 contadores diferentes)



120 losetas hexagonales

- 22 losetas por jugador / color:
 - 4x pueblo (naranja)
 - 4x cultivo (verde claro)
 - 3x carreta (beis)
 - 3x monasterio (amarillo)
 - 3x cantera (gris)
 - 2x ciudad (rojo)
 - 1x finca (turquesa)
 - 1x castillo (verde oscuro)
 - 1x castillo inicial (verde oscuro, de doble cara)
- 1 set neutral de 32 losetas (dorso beis claro)



25 fichas de bonificación

5 de cada tipo: «+1 carta de juego», «+1 casilla de almacén», «+1 mármol», «+1 trabajador» y «+1 carta de cosecha»



150 cartas:

- 122 cartas de juego
- 27 cartas de cosecha
- 1 carta de jugador inicial



12 piezas de territorio
(4x A, B y C)



4 retablos (1 por jugador)



42 figuritas de madera:

- (blanco)
- 12 bloques de mármol (naranja)
- 12 trabajadores (turquesa)
- 10 hexágonos (blanco, amarillo, verde, rojo)
- 8 peones (2 por jugador/color)

8 losetas de bonificación por color



4 fichas de 50/100



(1 por jugador)

* La forma lingüística del masculino genérico tiene el único fin de mejorar la legibilidad y se entiende en todos los casos como neutro desde el punto de vista del género.

Si esta es la primera vez que leéis el reglamento, os recomendamos que ignoréis el texto en **negrita** al margen de cada página. Las explicaciones de los márgenes son una guía rápida para los que ya han jugado alguna vez.

Preparación del juego

(Antes de jugar por primera vez, se deben destroquelar todos los componentes de las planchas troqueladas, preferentemente en la dirección contraria al troquelado.)

Se monta **el marcador de puntos de victoria** y se pone en el centro de la mesa al alcance de todos los jugadores.

Se barajan **las 122 cartas de juego** y se apilan formando un mazo para robar al alcance de todos.

Se barajan **las 27 cartas de cosecha** y se apilan formando un mazo en un extremo de la zona de juego y al alcance de todos.

Se clasifican por tipos **las 25 fichas de bonificación** formando 5 montones diferentes boca arriba, que se dejan también a un lado de la zona de juego.

Se disponen **las 8 losetas de bonificación por color** una al lado de la otra, también a un lado de la zona de juego (con el lado del «1.» boca arriba).

Cada jugador escoge un color y recibe:

- **1 retablo** y lo pone delante de sí mismo.
- **Las 22 losetas hexagonales** de su color (mirar dorso): Cada jugador aparta su castillo inicial de doble cara. Después baraja las otras 21 losetas boca abajo, las apila formando tres montones de 7 losetas cada uno y los pone boca abajo sobre las tres casillas («1», «2» y «3») de la parte superior de su retablo.
- **Los dos peones del mismo color** y sitúa el peón más fino en la casilla 0/50 del contador interior (rojo). El más grueso lo pone en la casilla 0/50 del contador exterior (verde).
- **Su ficha de 50/100** y la deja delante de sí mismo.

Las 34 figuritas de madera restantes (12 bloques de mármol, 12 trabajadores y 10 hexágonos) se dejan agrupadas al alcance de todos a modo de reserva.

Las 32 losetas hexagonales neutrales (dorso de color beis claro) se barajan bien y se dejan boca abajo a un lado formando varios montones.



PREPARACIÓN

Se prepara el material de juego:

- Marcador de puntos de victoria
- Cartas de juego
- Cartas de cosecha
- Fichas de bonificación
- Losetas de bonificación por color
- Figuritas de madera
- Losetas hexagonales neutrales (8 boca arriba en el centro de la mesa)

Cada jugador recibe:

- 1 retablo
- 22 losetas hexagonales
- 2 peones
- 1 ficha de 50/100
- 5 cartas de juego
- 3 piezas de territorio (A, B, C)
- 1 ficha de bonificación

Los siguientes pasos de la preparación deben realizarse exactamente en el siguiente orden:

El jugador más joven es el jugador inicial y recibe la **carta de jugador inicial**, que debe dejar delante de sí mismo durante el resto de la partida.

Ahora se destapan **8 losetas hexagonales neutrales** (dorso beis claro) de los montones preparados anteriormente y se disponen en el centro de la mesa en 2 filas de 4 losetas cada una.

Cada jugador roba **5 cartas de juego** del mazo y las pone en su mano de tal forma que los demás jugadores no las puedan ver.

Luego cada jugador recibe **3 piezas de territorio** al azar (1 A, 1 B y 1 C) y las pone, una pegada a la otra, *en el orden y la orientación que él prefiera*, casando el borde largo de una pieza con el borde largo de la otra. Hay que asegurarse de que ninguna de las tres piezas quede desplazada en más de un hexágono hacia arriba o hacia abajo respecto a las piezas vecinas. Estas tres piezas juntas serán el «tablero de juego» de cada jugador, que contiene 30 casillas y diferentes áreas de colores.

Después, cada jugador coloca su **castillo inicial**  en cualquiera de las tres casillas de color *verde oscuro* de su tablero, sin activar ningún efecto por ello.

Notas:

- Todos los jugadores deberían componer su «tablero de juego» al mismo tiempo en medida de lo posible (es decir, sin mirar cómo lo hacen sus rivales).

- En partidas con menos de 4 jugadores, las piezas de territorio y los componentes de jugador (losetas hexagonales, peones y fichas) no utilizados se guardan en la caja.

El jugador inicial coge **1 ficha de bonificación cualquiera** y la pone pegada al borde derecho de su retablo a la altura que corresponda. Los demás jugadores hacen lo mismo por turnos, sin restricción alguna.

Quien haya cogido una ficha de bonificación «+1 casilla de almacén adicional» avanza inmediatamente su peón 2 casillas por el contador exterior (verde).

Desarrollo del juego

La partida se desarrolla en exactamente **tres fases**. Al final de cada fase tiene lugar una **puntuación**. Después de la tercera puntuación, se procede a una pequeña puntuación final. Después, la partida acaba y el jugador que tenga **más puntos de victoria** gana.

El jugador inicial es el primero en jugar de cada ronda y luego se sigue jugando por turnos en sentido horario hasta que un jugador agote el montón izquierdo de losetas de su retablo (ver página 7: «Las tres fases de juego»).

En tu turno, puedes escoger una de estas tres opciones:

- **Robar cartas**
- **Coger una loseta**
- **Colocar una loseta**



Carta de jugador inicial



8 losetas destapadas en el centro de la mesa

Tablero de juego



DESARROLLO DEL JUEGO

La partida se desarrolla en tres fases

Al final de cada fase tiene lugar una puntuación

En tu turno, puedes escoger una de estas tres opciones:

- Robar 3 cartas
- Coger 1 loseta
- Colocar 1 loseta

Robar cartas

Si realizas esta acción, roba **3 cartas de juego del mazo para robar** y ponlas en tu mano. No hay límite para el número de cartas que puedes tener en la mano. Por cada ficha de bonificación «+1 carta de juego» que tengas al lado de tu retablo, puedes coger una carta adicional.



Si el mazo para robar se ha agotado, barajad todas las cartas descartadas y formad con ellas un nuevo mazo para robar boca abajo.

Coger una loseta

Si realizas esta acción, coge una loseta cualquiera de las ocho destapadas en el centro de la mesa y déjala en la casilla de almacén de tu retablo (o en la casilla de almacén adicional de una ficha de bonificación correspondiente). Si tu casilla de almacén no está libre, primero elimina del juego (guardándola en la caja) la loseta que la estuviera ocupando y pon en su lugar la nueva.



Luego reemplaza la loseta que acabas de coger del centro de la mesa con una tuya. Para ello, coge la primera loseta del **montón izquierdo de la parte superior de tu retablo** y ponla boca arriba en el centro de la mesa. Si esa es la última loseta de tu montón, empieza el final de la fase: **la ronda en curso se juega hasta el final** (es decir, hasta el jugador sentado a la derecha del jugador inicial) y a continuación se procede a la primera puntuación (ver página 7: «Las tres fases de juego»). Si ya no te quedan losetas para sustituir la que has cogido del centro (es decir, cuando se te han agotado tus 21 losetas), debes coger una de la reserva neutral.

Nota: En el excepcional caso de que un jugador demostrara que entre las losetas del centro no hay ninguna que pueda colocar en su tablero respetando las reglas de colocación y escogiera la acción «Coger una loseta», este jugador podría retirar del centro todas las losetas de un tipo cualquiera. Después debería reemplazarlas una a una por losetas de la reserva neutral hasta destapar en el centro una que pueda construir. (Después también tendría que robar 1 loseta, por lo que no se puede realizar el cambio únicamente para perjudicar a los otros jugadores).

Colocar una loseta

Si realizas esta acción, coloca en tu tablero una de las losetas que tengas en las casillas de almacén de tu retablo. Debes respetar las siguientes reglas de colocación:

- Para poder colocar una loseta, debes descartar boca arriba (pila de descartes) **2 cartas de juego del color de esa loseta**. Con una pareja de cartas del mismo color (pero diferente al de la loseta colocada) se puede sustituir una de las dos cartas necesarias (=3 cartas en total). Esto también valdría con dos parejas de diferentes colores, con las que se podrían sustituir las dos cartas necesarias (=4 cartas en total).
- Solo puedes colocar la loseta **pegada a otra loseta** ya existente en tu tablero. La primera loseta debes ponerla pegada a tu castillo inicial. Las siguientes deben tocar a las otras losetas ya existentes con al menos uno de sus lados.
- Solo puedes colocar la loseta en una casilla del **mismo color** que la loseta. Por ejemplo, los *monasterios* (losetas amarillas) solo pueden ir en las casillas amarillas, las *ciudades* (losetas rojas) en las casillas rojas, etc.

Puntos de victoria:

Justo después de colocar la loseta, comprueba primero si has completado un área de color (=un área contigua de casillas del mismo color). Si es así, anótate **inmediatamente** los puntos de victoria correspondientes (área de 1 casilla: 1 PV; de 2 casillas: 3 PV; de 3 casillas: 6 PV) avanzando tu peón por el **contador verde** el número de casillas oportuno.

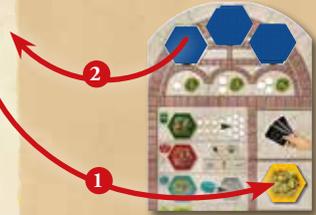


Roba 3 cartas



(+ 1 más por cada ficha de bonificación correspondiente)

Coge 1 loseta de las 8 destapadas en el centro (1º)



Luego reemplázala por una de tus losetas (2º)

Si es la última loseta de tu montón: fin de la fase + fase de puntuación

Coloca 1 loseta de tu retablo en tu tablero de juego:

- paga siempre dos cartas de juego del mismo color (2 cartas de juego idénticas = comodín)



- siempre adyacente a otra loseta ya colocada
- los colores siempre deben coincidir

Puntos de victoria por área de color completada:

- área de 1 casilla: 1 VP
- área de 2 casillas: 3 VP
- área de 3 casillas: 6 VP

Ejemplo: Ana descarta dos cartas amarillas y coloca su monasterio en una casilla amarilla. Como es la segunda casilla ocupada de tres casillas amarillas contiguas, no recibe ningún punto de victoria. Solo cuando coloque el tercer monasterio en esa área recibirá 6 puntos de victoria.



Tipos de losetas

Según el tipo de loseta colocada, ocurrirá lo siguiente:



Castillo (hasta 2, solo en casillas verde oscuro)

Si colocas un castillo, puedes coger inmediatamente una loseta *cualquiera* de las ocho del centro de la mesa y, respetando las reglas básicas, colocarla *directamente* en tu tablero de juego de forma gratuita, activando todos sus efectos (puntos de victoria, función...). A continuación, reemplaza la loseta del centro con una de tu montón como de costumbre.



Ciudad (hasta 3, solo en casillas roja)

Si colocas una ciudad, puedes coger inmediatamente una ficha de bonificación cualquiera y ponerla junto a tu retablo. No existe ningún límite para estas fichas, *por lo que podrías tener 3 fichas «+1 carta de juego», por ejemplo.*

Cada vez que cojas una ficha «+1 casilla de almacén», avanza inmediatamente tu peón 2 casillas por el contador verde. Si ya se han agotado las cinco fichas de un determinado tipo, tendrás que escoger una de otro tipo.



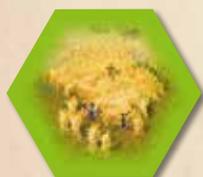
Finca (hasta 2, solo en casillas turquesas)

Si colocas una finca, coge un hexágono de madera* de la reserva y déjalo en la casilla de tu retablo que acaba de quedar vacía.

Ahora, en uno de tus siguientes turnos, puedes colocar ese hexágono en *cualquier* casilla de color de tu tablero de juego (¡adyacente a otra(s) loseta(s) ya colocada(s), por supuesto!) descartando, como de costumbre, las dos cartas del mismo color (o «comodines») necesarias para ello. El hexágono tiene los efectos de la loseta correspondiente (puntos de victoria, función, etc.).

Nota: Si se coloca un hexágono de madera en una casilla verde claro, se considera como de un tipo de cultivo adicional, ¡así que siempre puntúa!

Ejemplo: Clara descarta dos cartas rojas y una verde claro, y coloca su hexágono de madera en una casilla verde claro. Independientemente de los otros tipos de cultivo que haya en esa área, ella recibe un punto de victoria (ver a continuación).



Cultivo (hasta 5, solo en casillas verde claro)

Hay losetas de cultivo con 1 o 2 tipos de cultivo (viñedo, jabalí, olivar y cereales). Si colocas una loseta de cultivo, recibes un punto de victoria en el contador verde por cada nuevo tipo de cultivo que no estuviera presente aún en esa área. Con una loseta de cultivo doble, puedes recibir hasta 2 puntos de victoria, según proceda. Si al añadir la loseta de cultivo completas esa área de color, recibes también los puntos de victoria por completarla.

Ejemplo: David descarta dos cartas verde claro y coloca su loseta verde claro «olivar/viñedo» en una de las 3 casillas de un área verde claro. En esa área ya había una loseta con «viñedo». David solo recibe 1 PV por la nueva loseta (por el olivar).

Coloca 1 loseta del centro de la mesa directamente en tu tablero de juego

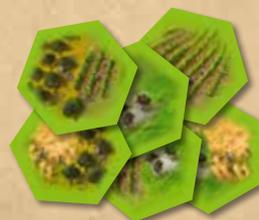
Coge 1 ficha de bonificación y déjala junto a tu retablo



Coge 1 hexágono de madera y déjalo en una casilla de almacén vacía de tu retablo



Recibes 1 punto de victoria por cada tipo de cultivo que no estuviera aún presente en esa área de color





Cantera (hasta 4, solo en casillas grises)

Si colocas una cantera, coge un bloque de mármol* de la reserva y ponlo en la casilla correspondiente de tu retablo.

Por cada ficha de bonificación «+1 mármol» que tengas, coge un bloque adicional. *(Si tuvieras, por ejemplo, dos fichas de este tipo, recibirías tres bloques de mármol cada vez que colocarás una cantera).* No hay límite para el número de bloques de mármol que puedes almacenar.



Como máximo **una vez** por turno, puedes devolver un bloque de mármol a la reserva y, a cambio, realizar una acción adicional **cualquiera**. Puede ser incluso en el mismo turno en el que has recibido el mármol.

Por ejemplo, primero puedes robar cartas nuevas, luego entregar un bloque de mármol y, a cambio, realizar otra acción a continuación, como colocar una loseta.



Pueblo (hasta 5, solo en casillas naranjas)

Si colocas un pueblo, coge un trabajador* de la reserva y ponlo en la casilla correspondiente de tu retablo.

Por cada ficha de bonificación «+1 trabajador» que tengas, coge un trabajador adicional. *(Si tuvieras, por ejemplo, una ficha de este tipo, recibirías dos trabajadores cada vez que colocarás un pueblo).* No hay límite para el número de trabajadores que puedes almacenar.



Si devuelves un trabajador a la reserva, sustituyes así una de las dos cartas de juego necesarias para colocar losetas. Devolviendo dos trabajadores, puedes colocar una loseta de cualquier color.

Ejemplo: Darío entrega un trabajador y dos cartas verde claro, y después coloca una loseta roja de ciudad en su tablero de juego.



Monasterio (hasta 4, solo en casillas amarillas)

Si colocas un monasterio, coge tres cartas de juego del mazo para robar y ponlas en tu mano. ¡La ficha de bonificación «+1 carta de juego» no tiene ningún efecto en este caso!



Carreta (hasta 4, solo en casillas beis)

Si colocas una loseta de carreta, destapa la carta superior del mazo de «cartas de cosecha» y obtén la recompensa representada en ella, p. ej., puntos de victoria en el contador rojo o el verde, nuevas cartas de juego u otras ventajas.

Luego coloca la carta boca arriba en una pila de descartes. Si el mazo para robar cartas de cosecha se agota, se barajan las cartas descartadas y se forma con ellas un nuevo mazo para robar boca abajo.

Nota: Si recibes un hexágono de madera como recompensa, ponlo, como se ha explicado anteriormente, en la casilla de almacén de tu retablo que acaba de quedar vacía. Si puedes destapar varias cartas de cosecha y, por ello, recibes un segundo hexágono en el mismo turno, en el caso de que ya no te quede ninguna casilla de almacén disponible, deja el hexágono en la reserva y súmate en su lugar dos puntos de victoria en el contador rojo.



Por cada ficha de bonificación «+1 carta de cosecha» que tengas, recibes una carta adicional. (Si tuvieras, por ejemplo, tres fichas de este tipo, recibirías cuatro cartas de cosecha cada vez que colocarás una carreta.)



Not



Coge 1 bloque de mármol de la reserva

(+1 bloque adicional por cada ficha de bonificación correspondiente)

Pagando un bloque de mármol, puedes realizar una acción adicional



Coge 1 trabajador de la reserva

(+1 adicional por cada ficha de bonificación correspondiente)

Cada trabajador que devuelvas sustituye una carta de juego



Coge 3 cartas de juego y ponlas en tu mano



Destapa 1 carta de cosecha

(+ 1 adicional por cada ficha de bonificación correspondiente)

Losetas de bonificación por color

En cuanto un jugador logre ser el primero en cubrir todas las casillas de un color con losetas (*p. ej. las otras dos casillas verde oscuro o las cuatro casillas amarillas*), avanza su peón por el contador *verde* tantas casillas como puntos de victoria se indique en la correspondiente loseta de bonificación por color.

Luego, le da la vuelta a la loseta de bonificación, de forma que quede con el «2» hacia arriba: el jugador que consiga completar todas las casillas de ese color en segundo lugar recibirá esos puntos de victoria y eliminará del juego la loseta de bonificación por color (guardándola de nuevo en la caja).



El primero que ocupe todas las casillas de un color recibe la bonificación para el 1^{er} puesto

El segundo recibe la bonificación para el 2^o puesto



¿La mayoría de las losetas destapadas son del mismo color?

¡Recordad! **Atención:** En cuanto entre las 8 losetas destapadas del centro de la mesa haya 5 del mismo color (*también se aplica a todas las losetas de cultivo de color verde claro, independientemente de los tipos de cultivo que representen*), la partida se interrumpe brevemente: esas 5 losetas se quitan y se dejan boca arriba al lado de los montones neutrales. Luego se destapan 5 losetas nuevas de los montones neutrales y se dejan en el centro de la mesa. Si después de hacer esto vuelve a haber más de 4 losetas del mismo color en el centro, esas losetas se quitan y se vuelven a reemplazar por otras, etc.

Si se agotan las **losetas neutrales**, primero se separan de las losetas retiradas las que tienen el dorso de color. Luego se mezclan boca abajo solo las losetas neutrales y se forma con estas un nuevo montón.

** Nota: Los diferentes componentes de madera (mármol, trabajadores y hexágonos) se consideran ilimitados. En el improbable caso de que no hubiese suficientes, utilizad otros materiales para reemplazarlos durante el tiempo necesario.*



Las tres fases de juego

Como ya se ha explicado, la **primera fase** termina al final de la ronda en la que al menos un jugador ha agotado su montón izquierdo (el de la casilla «1» de su retablo) al haber dejado siete losetas en el centro de la mesa. Se procede a la primera **puntuación** (página 8). Luego la partida prosigue por turnos como de costumbre.

Atención: Llegados a este punto, ninguno debe quitar las losetas de sus montones, sino que tiene que seguir poniendo las losetas de su montón más a la izquierda.

La **segunda fase** termina al final de la ronda en la que al menos un jugador ha agotado su montón central (es decir, ha puesto 14 losetas en el centro de la mesa).

Aclaración: ¡La segunda fase no termina cuando otro jugador más agota su montón izquierdo!

La **tercera fase**, por consiguiente, termina en cuanto al menos un jugador agota su montón derecho

Atención: En la tercera fase, excepcionalmente, se juega **una** ronda completa más tras la ronda en la que se ha desencadenado el final de la fase, ¡así que todos los jugadores vuelven a jugar un turno más!

La 1^a fase termina en cuanto alguien agota su primer montón de la izquierda: la ronda en curso se juega hasta el final

¡Las losetas se quedan donde están!

La 2^a fase termina en cuanto alguien agota su montón del centro: la ronda en curso se juega hasta el final

La 3^a fase termina en cuanto alguien agota su montón de la derecha: se juega la ronda el curso hasta el final y una ronda adicional

Las puntuaciones

Cada vez que termina una fase, tiene lugar una puntuación. En cada puntuación, los puntos anotados en el contador verde se transfieren al contador rojo.

IMPORTANTE: ¡Los peones del contador verde *no* se vuelven a poner en el «0», sino que se dejan donde están!

***Ejemplo:** Al final de la primera fase, el peón exterior de Ana está en la casilla 9 del contador verde. Esos 9 puntos de victoria se transfieren al peón interior de su contador rojo: el peón interior está ya en la casilla 4 (ya que Ana ha destapado durante la primera fase 2 cartas de cosecha que le han permitido avanzar por el contador rojo), con lo que ahora tiene 13 puntos de victoria en total. Tras la segunda fase, su peón exterior está en la casilla 22 del contador verde y su peón interior también ha avanzado 2 casillas (carta de cosecha): Ana transfiere los 22 puntos del contador verde al rojo = 37 puntos de victoria en total. Después de la tercera fase, se sigue el mismo procedimiento.*

Nota: En cuanto un jugador llega a la casilla 50 del contador interior o la sobrepasa, debe poner su ficha de «50» sobre la cabeza del león. Si luego logra 100 o más puntos, debe darle la vuelta a la ficha.

Fin de la partida

La partida termina tras la tercera puntuación. Luego se procede a la puntuación final, en la que se suman más puntos de victoria por el material sobrante. Por cada 5 cartas que te queden en la mano o por cada otro componente (losetas hexagonales, hexágonos de madera, bloques de mármol y trabajadores) que te sobre, consigues 1 punto de victoria (en el contador rojo).

Gana quien tenga más puntos de victoria en el contador rojo después de la puntuación final. En caso de empate, gana el jugador empatado que tenga más casillas *vacías* en su tablero de juego. Si aun así persiste el empate, gana el jugador empatado que tenga *más* puntos en el contador verde.

Puntuaciones:

Se transfieren los puntos de victoria del contador exterior (verde) al interior (rojo)



FIN DE LA PARTIDA

El material sobrante proporciona algunos puntos de victoria más

El jugador que tenga más puntos de victoria gana

El autor y el editor les dan las gracias a los numerosos probadores del juego por su gran dedicación y sus abundantes sugerencias, especialmente a:

Susanne y Jonathan Feld, así como a los grupos de jugadores de Bad Aibling, Bad Feilnbach, Fischbachau, Grassau, Kressbronn, Krumbach, Lieberhausen, Oberhof, Offenburg, Reutte, Rotenburg y Siegsdorf.

Para cualquier comentario, sugerencia o pregunta sobre el juego, podéis contactar con nosotros en:
C / Raimundo Fernández Villaverde, 61 | 28003 Madrid - España
spain@ravensburger.com
www.ravensburger.com

