



# The Castles of Burgundy



El juego clásico para estrategas de la planificación, el comercio y la construcción

## INTRODUCCIÓN

**E**orre el siglo XV en la región de Borgoña, situada en el centro de Francia. Sois unos influyentes príncipes y vuestro objetivo es hacer prosperar vuestros territorios expandiéndolos y comerciando estratégicamente.

Lanzad los dados para ver vuestras opciones y encontrad una táctica que os lleve a la victoria. El comercio, la ganadería, la edificación, el estudio... son muchos y muy diferentes los caminos que os pueden ayudar a alcanzar la prosperidad y el prestigio. Hay numerosas formas de conseguir puntos de victoria en este juego de construcción, ¡así que escoged vuestras acciones sabiamente! Gracias a los diferentes tipos de principados, el juego ofrece muchas variaciones y resulta desafiante incluso para los jugadores más experimentados, ya que no hay dos partidas iguales.

**El ganador será el jugador que tenga más puntos de victoria al final de la partida.**

## COMPONENTES DEL JUEGO

Para el juego base:

### 164 losetas hexagonales:

- 7 x 8 edificios (40 beis, 16 negras)
- 7 x 4 ganado (20 verde claro, 8 negras)
- 26 monasterios (20 amarillas, 6 negras)
- 16 castillos (14 verde oscuro, 2 negras)
- 12 minas (10 grises, 2 negras)
- 26 barcos (20 azules, 6 negras)

42 losetas de mercancía (cuadradas, 7 por cada color)

24 monedas de plata

26 fichas de trabajador

12 losetas de bonificación (1 pequeña y 1 grande en 6 colores diferentes)

4 fichas de puntos de victoria (100/200 puntos en cada uno de los 4 colores de los jugadores)

8 peones (2 de cada uno de los 4 colores de los jugadores)

9 dados (2 de cada uno de los 4 colores de los jugadores, más 1 blanco)

1 tablero central (de doble cara)

16 tableros de jugador (4 del principado n.º 1, 4 del principado n.º 2, y 1 de cada uno de los principados n.º 3-10)

4 tarjetas de resumen

Para las expansiones:

4 losetas hexagonales adicionales

6 tableros de jugador adicionales (n.º 11a-11f): «Los puestos fronterizos»

9 losetas hexagonales adicionales: «Los castillos blancos» (incl. la loseta de monasterio n.º 29)

5 losetas hexagonales adicionales: «Las posadas»

12 losetas adicionales: «Las rutas comerciales»

2x 4 tableros de jugador (n.º 12a1 y 12b1 + n.º 12b1 y 12b2): «El juego en equipo»

2 tableros de jugador (n.º 13a + 13b): «El juego en solitario»

18 losetas de escudo: «Los escudos»

## INTRODUCCIÓN

Los jugadores asumen el papel de príncipes en la Borgoña del siglo XV

A lo largo de 5 fases, los jugadores obtienen puntos de victoria mediante el comercio, la ganadería, la edificación o el estudio

Gana el jugador con más puntos de victoria al final de la partida

*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

(Antes de jugar por primera vez, destroquelad con cuidado todas las losetas y fichas de las planchas.)

Colocad el **tablero central** en el centro de la mesa. En este ejemplo para 4 jugadores se muestra:

«**Tabla de puntos de victoria**»

5 «**casillas de fase**» (A-E)

5 «**casillas de ronda**»

6 «**depósitos**» numerados (11-6), cada uno con cuatro casillas de colores para losetas hexagonales y 1 casilla grande para losetas de mercancía

1 «**depósito negro**» central

1 «**punte**» (=marcador del orden de turnos)

6 casillas para losetas de bonificación

1 **marcador de puntos de victoria** (0-100)



En la otra cara se encuentra el tablero para partidas de 2 y 3 jugadores. La única diferencia es el número de casillas hexagonales por depósito, incluyendo el depósito negro. Ver página 11 para más detalles.

**Poned las 24 monedas de plata y las 26 fichas de trabajador** así como el **dado blanco** al lado del tablero central.

Clasificad las **164 losetas hexagonales** por colores (dorso) y dejadlas en pilas boca abajo (si es posible) junto al tablero central a modo de reserva.

Barajad boca abajo las **42 losetas de mercancía** (losetas cuadradas). Luego formad con ellas 5 pilas con **5 losetas** boca abajo cada una. Poned una pila en cada una de las 5 casillas de fase marcadas con las letras A-E en el tablero central. Dejad a un lado las 17 losetas restantes formando una pila boca abajo.

Dejad las **12 losetas de bonificación** en sus correspondientes casillas del tablero central (con las losetas grandes apiladas sobre las pequeñas).

**Cada jugador escoge un color y recibe:**

- **un tablero de jugador n.º 1 o n.º 2**, (todos los jugadores empiezan con el mismo número de tablero; para más información sobre los tableros de jugador n.º 3-10, ver página 16) y lo pone delante de sí mismo.
- **1 castillo** (=loseta hexagonal verde oscuro) y lo pone en su tablero de jugador n.º 1 (o 2) en la casilla hexagonal central de color verde oscuro con el número 6.
- **3 losetas de mercancía escogidas al azar** de entre las 17 losetas de mercancía restantes y las pone boca arriba en las casillas-almacén de mercancías de la parte inferior derecha de su tablero de jugador, apilando las que sean del mismo color una encima de otra. (Guardad en la caja las losetas que os sobren, ya que no las necesitaréis durante la partida.)
- **1 tarjeta de resumen** y la deja pegada al borde inferior de su tablero de jugador. La tarjeta de resumen muestra los beneficios que aportan los diferentes tipos de loseta y la cantidad de puntos de victoria que se ganan cuando se completa un área.
- **2 dados y 2 peones** del color escogido, y pone uno de sus peones en la casilla inicial del marcado de puntos de victoria (0/100), en el tablero central.
- **1 moneda de plata** y la deja en el espacio correspondiente en la parte superior derecha de su tablero de jugador.
- **1 ficha de puntos de victoria** (de doble cara: 100/200) y la pone al lado de su tablero de jugador.

**Colocad las 24 monedas de plata, las 26 fichas de trabajador, las 164 losetas boca abajo (clasificadas por colores) y el dado blanco al lado del tablero central**

**Poned 5 pilas con 5 losetas de mercancía cada una en las casillas de fase A-E**

**Colocad 2 x 6 losetas de bonificación en las casillas correspondientes del tablero central**

**Cada jugador recibe:**

- **1 tablero de jugador**
- **1 castillo inicial**
- **3 losetas de mercancía al azar**
- **2 dados del color escogido**
- **1 peón (puntos de victoria)**
- **1 peón (orden de turnos)**
- **1 ficha de puntos de victoria**
- **1 moneda de plata**
- **1-4 trabajadores (según el orden de turnos)**

Lanzad un dado para determinar quién será el jugador inicial (gana quien saque el número más alto). El jugador inicial recibe 1 trabajador y lo deja en el espacio correspondiente en la parte superior derecha de su tablero de jugador. El siguiente jugador en sentido horario recibe 2 trabajadores, el tercero 3 y el cuarto jugador 4.

Ahora el jugador inicial pone su segundo peón en la primera casilla del puente (=marcador del orden de turnos), que está en la parte superior derecha del tablero central. Los otros jugadores apilan sus peones debajo según el orden de turnos (el del último jugador quedará abajo del todo).

El jugador inicial recibe el dado blanco.

**Determinad quién es el jugador inicial y repartid de 1 a 4 trabajadores a cada uno en el sentido horario**

**Poned los peones en el puente según el orden de turnos**

**El jugador inicial recibe el dado blanco**

## LOS TABLEROS DE JUGADOR

Espacio para dejar los dados utilizados



Casillas para dejar las losetas hexagonales (=«casillas-llave»)

Espacio para las monedas de plata

Espacio para las fichas de trabajador

Una ciudad de 3 casillas

Un río de 3 casillas

Un pasto de 1 casilla

Tres casillas-almacén para losetas de mercancía

Casilla para mercancías vendidas

Número del principado (el juego incluye 4 principados del n.º 1, 4 del n.º 2, más 1 principado de cada uno de los números 3-10)

Tu principado se compone de 37 casillas hexagonales que están divididas en regiones de diferentes colores (p. ej. pastos (verde claro), ríos (azul), ciudades (beis), etc.)

## DESARROLLO DEL JUEGO

(4 jugadores)

La partida se desarrolla en 5 fases (de la A a la E). Cada fase consta de 5 rondas.

### Antes de cada fase

Al inicio de *cada* fase, seguid estos pasos:

- Quitad *todas* las losetas hexagonales que haya aún en el tablero central y guardadlas en la caja. (Saltaos este paso al inicio de la fase A.)  
(Nota: ¡No quitéis las mercancías de los depósitos!)
- Una a una, rellenad las casillas hexagonales de los seis depósitos numerados con losetas hexagonales del color correspondiente (cogedlas de la reserva boca abajo). Luego dadles la vuelta.
- Rellenad las ocho casillas del depósito central negro con losetas hexagonales con el dorso negro, escogidas al azar.
- Coged la pila de 5 mercancías de la casilla de la fase en curso y ponedlas **boca arriba** en las 5 «casillas de ronda» cuadradas.



¡Recordad!

## DESARROLLO DEL JUEGO

**Al inicio de cada fase:**

- **Quitad todas las losetas hexagonales del tablero central** (excepto antes de la primera fase)
- **No quitéis las mercancías de los depósitos**
- **Rellenad las casillas hexagonales con losetas de la reserva**
- **Rellenad las 5 casillas de ronda cuadradas con mercancías**

## LAS CINCO RONDAS DE JUEGO

Una vez preparada la nueva fase, se juegan 5 rondas. Todas las rondas se juegan igual:

Primero, cada jugador lanza sus dos dados. El jugador inicial lanza, además, el dado blanco. Cada jugador deja delante de sí mismo los dados con los resultados a la vista a los demás jugadores.

*Nota: Si tiráis todos los dados a la vez, podréis planificar mejor vuestro turno.*

El jugador inicial empieza la ronda. Primero, coge la primera loseta de mercancía boca arriba (=la superior) de las casillas de ronda y la coloca sobre el depósito del número que indique el dado *blanco*. Con esto finaliza la función del dado blanco por esta ronda. El jugador inicial no puede utilizarlo para realizar una acción durante su turno (y tampoco se puede modificar su resultado utilizando un trabajador).

Luego, el jugador inicial juega su turno. Después del turno del jugador inicial, el turno pasa al *siguiente jugador según la posición de los peones sobre el puente* (el peón más cercano al centro de la ciudad, o el de arriba del todo si están apilados).

Una vez que todos los jugadores han finalizado sus turnos, empieza la siguiente ronda y así sucesivamente.

Como se empieza cada fase con 5 losetas de mercancía en las casillas de ronda y en cada ronda se coloca una de ellas en un depósito, en todo momento podréis comprobar en qué ronda estáis y cuánto falta para que termine la fase en curso (y la partida).

## EL TURNO DE UN JUGADOR

En cada turno, un jugador puede realizar dos acciones, una por dado. El jugador debe dejar los dados utilizados sobre el retrato del príncipe de su tablero de jugador.

**Fichas de trabajador:** Los trabajadores se pueden utilizar en cualquier momento para cambiar el resultado de tu dado. Para usar un trabajador, devuélvelo a la reserva al lado del tablero central. Cada trabajador que utilices puede aumentar o disminuir en 1 el resultado del dado. Puedes usar un trabajador para cambiar el resultado de un 1 a un 6 y viceversa. Se pueden utilizar varios trabajadores para modificar un resultado.

*Ejemplo: Utilizando 2 trabajadores, Andrea puede cambiar el resultado del dado de un 2 a un 6 y luego, por ejemplo, coger una loseta hexagonal del depósito 6.*



## LAS ACCIONES

Se puede realizar una acción por dado. El jugador puede llevar a cabo cada una de las 2 acciones de dado de su turno en el orden que él quiera y combinarlas como él prefiera (puede incluso realizar la misma acción dos veces).



### ➤ Acción «Coge una loseta hexagonal del tablero central»

El resultado del dado te indica de qué depósito puedes coger *una* loseta *hexagonal* a tu elección. Deja la loseta hexagonal escogida en una casilla-llave *libre* de tu tablero de jugador (parte inferior izquierda). Nunca la coloques directamente en tu principado. Si no tienes ninguna casilla-llave libre, primero tendrás que hacerle hueco descartando una de las losetas hexagonales que ya tuvieras (guardándola en la caja). *No obstante, esto suele ser mala idea y debería evitarse.*

## LAS CINCO RONDAS DE JUEGO

Todos los jugadores lanzan los dados a la vez

El jugador inicial coloca una loseta de mercancía según el resultado del dado blanco



Siguiendo el orden de turnos, cada jugador realiza una acción por cada dado lanzado

Los trabajadores se utilizan para aumentar o reducir en 1 el resultado de un dado (del 1 se puede cambiar al 6 y viceversa)

### ➤ Coge una loseta hexagonal del tablero central

El resultado del dado te indica el n.º de depósito; deja la loseta hexagonal en una casilla-llave libre de tu tablero de jugador (parte inferior izquierda)



### ➤ Acción «Coloca una loseta hexagonal en tu principado»

Escoge *una* de las losetas hexagonales que tengas en tus casillas-llave (parte inferior izquierda de tu tablero) y colócala en una casilla hexagonal *libre* de tu principado que coincida con el resultado del dado y con el color de la loseta escogida. Solo puedes colocar la loseta en una casilla directamente adyacente a, al menos, otra loseta *previamente colocada*. El color de la loseta hexagonal *siempre* debe coincidir en color con la casilla hexagonal en la que la coloques.

*La primera vez que realices esta acción deberás colocar la loseta en una de las seis casillas adyacentes a tu castillo inicial.*

Según la loseta hexagonal que hayas colocado, *inmediatamente después* sucederá lo siguiente:

**Monasterio** (amarillo): En el juego base hay 26 losetas de monasterio diferentes. Sus beneficios se explican detalladamente en las páginas 9-11.

**Barco** (azul): Coloques donde coloques un barco en tu principado, *inmediatamente* sucederán estas dos cosas:

1. Escoge cualquier depósito del tablero central y coge todas las losetas de mercancía que haya en ese depósito. Luego deja esas losetas en las casillas-almacén de tu tablero de jugador (parte inferior derecha).

*Importante: ¡Puedes escoger cualquier depósito! No es necesario que elijas el que coincide con el resultado del dado que has utilizado para colocar el barco.*

Cada jugador puede almacenar hasta tres tipos (=colores) diferentes de mercancías en su tablero. Las losetas del mismo se almacenan *apiladas*. Las losetas de colores distintos se deben poner en casillas-almacén diferentes. Si, debido a esta restricción, un jugador no puede dejar una loseta de mercancía en ninguna de sus casillas-almacén, esa loseta se quedará en el depósito.

*Ejemplo: Carla ha colocado un barco y coge losetas de mercancía del depósito: la turquesa, que apila sobre su otra loseta de mercancía turquesa, y una más (la rosa o la marrón), que almacena en su única casilla-almacén libre.*

2. Luego, mueve tu peón del puente a la siguiente casilla en dirección al centro del tablero central. Si esa casilla ya está ocupada, apila tu peón *encima* de los otros peones. Si ahora tú eres el jugador inicial de la siguiente ronda, recibes el dado blanco.

**Castillo** (verde oscuro): Cuando coloques una loseta de castillo en tu principado, realiza *inmediatamente* una acción adicional, como si tuvieras a tu disposición un dado más con el resultado que tú quieras. *Por ejemplo, puedes colocar inmediatamente otra loseta hexagonal en tu principado, o coger 2 fichas de trabajador, o ...*

**Mina** (gris): Exceptuando unas pocas losetas de monasterio, las minas son las únicas losetas que no producen *ningún efecto inmediato* al ser colocadas. Al *final de cada fase*, recibes una moneda de plata de la reserva por cada mina que haya en tu principado.

### ➤ Coloca una loseta hexagonal en tu principado

El resultado del dado te indica qué casilla hexagonal libre puedes ocupar; la loseta debe coincidir en color y ser adyacente a otra loseta previamente colocada



**Monasterios (amarillo):** ver páginas 9-11



**Barcos (azul):**

1.) El jugador coge *todas* las losetas de mercancía de un depósito de su elección y las pone en sus casillas-almacén



2. El jugador avanza 1 casilla con su peón del puente



**Castillos (verde oscuro):** Te permiten realizar inmediatamente una acción extra



**Minas (gris):** Recibes una moneda de plata por mina al final de cada fase

**Ganado (verde claro):** Cuando colocas una loseta de ganado en tu principado, recibes inmediatamente puntos de victoria. En cada loseta puede haber de 2 a 4 animales y ese es el número de puntos de victoria que gana el jugador.

Además, si ya tienes al menos otra loseta del mismo tipo de animal en el mismo pasto (=un área *contigua* de casillas hexagonales verde claro), también recibes puntos de victoria por esas otras losetas (*ver ejemplo abajo*).

*Nota:* No es necesario que esas otras losetas de ganado sean adyacentes a la nueva loseta, simplemente tienen que estar en el mismo pasto. No se reciben puntos de victoria adicionales por el ganado que esté en *otro* pasto.

*Ejemplo:* Edu coloca la loseta con 4 vacas en la parte superior de su pasto. Gana  $4+3=7$  puntos de victoria. Si más adelante colocara otra loseta con 4 vacas en ese pasto, obtendría  $4+4+3=11$  puntos de victoria. Si colocara una loseta con 2 ovejas, recibiría  $2+3=5$  puntos de victoria.



**Ganado (verde claro):**  
Puntos de victoria según el número de animales representados en la loseta



Al expandir un tipo de ganado: se suman los puntos de victoria del ganado del mismo tipo previamente colocado en ese pasto



**Edificios (beis):** Cuando colocas un edificio en tu principado, puedes utilizar *inmediatamente* (y solo una vez) el efecto de ese edificio (como se muestra en la tarjeta de resumen).



**Edificios (beis):** Diferentes efectos

*Importante:* Cada uno de los ocho tipos de edificio solo puede ser construido una vez por ciudad (=un área contigua de casillas beis). Dependiendo del principado, puede haber de 2 a 6 ciudades de diferentes tamaños (1-8 casillas).

*Por ejemplo, el principado n.º 1 contiene 4 ciudades: una de 1 casilla, otra de 5 casillas y otras dos de 3 casillas cada una.*

## LOS EDIFICIOS

### Mercado

Cuando colocas un mercado en tu principado, puedes coger *inmediatamente* una loseta de barco (azul) o de ganado (verde claro) de cualquiera de los seis depósitos (pero no del depósito negro central) y ponerla en una casilla-llave libre de tu tablero de jugador (parte inferior izquierda).

### Carpintería

Cuando colocas una carpintería en tu principado, puedes coger *inmediatamente* una loseta de edificio (beis) de cualquiera de los seis depósitos del tablero central (pero no del depósito negro central!) y ponerla en una casilla-llave libre de tu tablero de jugador (parte inferior izquierda).

### Iglesia

Cuando colocas una iglesia en tu principado, puedes coger *inmediatamente* una loseta de mina (gris), de monasterio (amarillo) o de castillo (verde oscuro) de cualquiera de los seis depósitos del tablero central (pero no del depósito negro central!) y ponerla en una casilla-llave libre de tu tablero de jugador (parte inferior izquierda).



¡Recordad!

¡No se puede construir más de un edificio del mismo tipo por ciudad!

### Mercado

El jugador coge una loseta de ganado o de barco del tablero central



### Carpintería

El jugador coge una loseta de edificio del tablero central



### Iglesia

El jugador coge una loseta de mina, monasterio o castillo del tablero central



## Tienda

Cuando colocas una tienda en tu principado, puedes escoger inmediatamente (¡sin necesidad de utilizar ningún dado!) un tipo de mercancía que ya tengas y vender esa pila, como lo harías con la acción «Vende mercancías» (ver página 9).

## Pensión

Cuando coloques una pensión en tu principado, coge inmediatamente 4 fichas de trabajador de la reserva.

*Por cierto, si os fijáis bien en las ilustraciones de los edificios, podréis reconocer qué efecto tienen en el juego. Por ejemplo: la iglesia muestra los tres colores gris, amarillo y verde oscuro, el banco tiene dos torres con tejados plateados, el castillo un dado...*

## Banco

Cuando coloques un banco en tu principado, coge inmediatamente 2 monedas de plata de la reserva.

## Ayuntamiento

Cuando colocas un ayuntamiento en tu principado, puedes colocar inmediatamente otra loseta hexagonal *cualquiera* de las que tengas en tus casillas-llave. Al colocar esa segunda loseta, también se activarán sus efectos, como de costumbre.

## Atalaya

Cuando colocas una atalaya en tu principado, ganas inmediatamente 4 puntos de victoria.

Al colocar cualquier edificio en vuestros principados, **se debe tener en cuenta lo siguiente:**

- Los beneficios adicionales de los edificios se activan al colocarlos en el principado, por lo que no se necesita ningún dado (=acción) para aprovecharlos.
- Si un jugador no puede aprovechar el beneficio de un edificio nada más colocarlo (*como, por ejemplo, cuando un jugador coloca un mercado y no hay losetas verde claro ni azules en ninguno de los seis depósitos*), puede aun así colocar el edificio, pero no podrá aprovechar ese efecto más tarde.
- El hecho de que el juego incluya una cantidad limitada de fichas de trabajador y monedas de plata no es intencionado. En el caso de que se agoten, podréis utilizar vuestros propios materiales para sustituirlas.

## Reglas adicionales para la colocación de losetas hexagonales:

- Cuando cojas una loseta hexagonal del tablero central, siempre debes dejarla primero en una de las casillas-llave de tu tablero de jugador (parte inferior izquierda). Esta regla debe respetarse incluso cuando vayas a colocar esa misma loseta en tu principado mediante tu segunda acción.
- La colocación de las losetas hexagonales en tu principado es permanente. No puedes moverlas ni eliminarlas ni sustituirlas.

## Tienda

El jugador vende un tipo de mercancía de su elección



## Pensión

El jugador coge 4 fichas de trabajador



## Banco

El jugador coge 2 monedas de plata



## Ayuntamiento

El jugador coloca una loseta hexagonal adicional



## Atalaya

El jugador gana 4 puntos de victoria



Para activar los beneficios adicionales de los edificios no se requiere ningún dado

Las losetas hexagonales cogidas del tablero central nunca se pueden colocar directamente en el principado

Las losetas, una vez colocadas en el principado, no se pueden quitar

• En cuanto un jugador cubre totalmente con losetas un área de color, sea cual sea su tamaño, el área se considera completada y el jugador recibe puntos de victoria por partida doble:

1. Según su tamaño (de 1 a 8 casillas), el área completada proporciona de 1 a 36 puntos de victoria (ver tabla de puntos de victoria del tablero central), por lo que el jugador puede avanzar inmediatamente su peón ese mismo número de casillas en el marcador de puntos de victoria.

2. Además, un área completada aporta de 10 a 2 puntos de victoria adicionales, según la fase en curso. La casilla de fase A-E vacía (en la parte superior izquierda del tablero central) correspondiente a la fase en curso indica cuántos puntos de victoria extra proporciona cada área completada (¡sin importar su tamaño!), que pueden ser desde 10 puntos en la fase A hasta 2 en la fase final E.

• El primer jugador que consiga cubrir todas las casillas de un color de su principado (*colocando, por ejemplo, su tercera mina o su sexto monasterio*) recibirá inmediatamente la correspondiente *loseta de bonificación grande* del tablero central (5 puntos de victoria en las partidas de 2 jugadores, 6 en las de 3 jugadores, o 7 en las de 4 jugadores).

El segundo jugador que complete todas las casillas de ese mismo color en su principado recibirá la *loseta de bonificación pequeña* y obtendrá de 2 a 4 puntos de victoria. El tercer y el cuarto jugador en lograrlo no recibirán ninguna bonificación.

Nota: En cuanto un jugador vuelve (o sobrepasa) a la casilla inicial (escudo de armas) del marcador de puntos de victoria, debe poner la ficha de puntos de victoria de su color sobre esa casilla con el lado del 100 hacia arriba. En cuanto llegue a esa misma casilla (o la sobrepase) por segunda vez, deberá darle la vuelta a la ficha para que muestre los 200 puntos de victoria.

### ↻ Acción «Vende mercancías»

Otra forma de utilizar el resultado del dado es vender una pila de mercancías del mismo tipo que tengas en tus casillas-almacén. El resultado del dado indica qué tipo (=color) puedes vender. Para vender mercancías, pon boca abajo todas las losetas de mercancía de ese color sobre la casilla para mercancías vendidas de tu tablero de jugador. A cambio recibes:

- estrictamente una moneda de plata de la reserva, independientemente de cuántas losetas hayas vendido (=girado boca abajo), más
- 2/3/4 puntos de victoria por cada loseta de mercancía vendida según el número de jugadores que participen en la partida (de 2 a 4).

*Nota: Cuando realices esta acción, siempre debes vender todas las losetas del tipo escogido, incluso aunque prefirieras quedarte con alguna.*

### ↻ Acción «Coge 2 fichas de trabajador»

Por último, el jugador puede escoger utilizar *cualquier* resultado de dado para coger *dos* trabajadores de la reserva. Para esta acción, el resultado del dado no importa.



### El «depósito negro» central

Durante tu turno, *además de* realizar tus dos acciones de dado, puedes comprar *una* loseta de tu elección del depósito negro, situado en el centro del tablero central. Puedes hacer esto *en cualquier momento* durante tu turno, por ejemplo, antes, *durante*, entre o después de las dos acciones de dado. Para comprar una loseta hexagonal, paga 2 monedas de plata, coge la loseta del depósito negro y déjala en una casilla-llave libre de tu tablero de jugador (parte inferior izquierda).

Un área completada proporciona puntos de victoria por partida doble:

1.) Según su tamaño (1-8 casillas): de 1 a 36 puntos de victoria

2.) Según la fase en curso (A-E): de 10 a 2 puntos de victoria



El primero que cubra todas las casillas de un color de su principado recibe la loseta de bonificación grande: +5/6/7 PV

El segundo jugador en cubrir ese mismo color obtiene la loseta de bonificación pequeña: +2/3/4 PV



### ↻ Vende Mercancías

El resultado del dado determina el tipo de mercancía: todas las mercancías de ese tipo deben venderse (=se giran boca abajo):

+ 1 moneda de plata (*en total*)

+ 2/3/4 PV por loseta (2/3/4 jugadores)

### ↻ Coge 2 fichas de trabajador

Sin importar el resultado del dado, el jugador coge 2 fichas de trabajador de la reserva

Una vez por turno, un jugador puede gastar 2 monedas de plata para comprar una loseta hexagonal de su elección del depósito negro central

## Fin de una fase

Una fase termina al cabo de cinco rondas. Finalizada una fase, los jugadores reciben 1 moneda de plata por cada mina que tengan en ese momento en su principado. Si algún jugador tiene en su principado monasterios cuyos beneficios se activan al terminar una fase, ahora también es el momento de aplicarlos. Después, comienza la siguiente fase (*ver página 3*).

## FIN DE LA PARTIDA

La partida termina en cuanto se completa la quinta fase (fase E). Se procede al recuento final de puntos y cada jugador recibe puntos de victoria adicionales por los componentes de juego que les hayan sobrado:

- Por cada loseta de mercancía no vendida: 1 punto de victoria
- Por cada moneda de plata: 1 punto de victoria
- Por cada dos fichas de victoria: 1 punto de victoria
- Por cada loseta de monasterio amarilla colocada que proporcione puntos de victoria: ver páginas 9-11

*(Atención: Comprueba únicamente las losetas hexagonales de tu principado. ¡Las losetas hexagonales de tus casillas-almacén no puntúan!)*

Gana el jugador que haya conseguido más puntos de victoria. En caso de empate, gana el jugador que tenga menos casillas hexagonales ocupadas en su principado. Si aun así persiste el empate, gana el jugador cuyo peón esté más atrasado en el puente.

## LAS LOSETAS DE MONASTERIO

El juego incluye 26 losetas amarillas diferentes. Muchas de ellas tienen efectos continuos que cambian las reglas del juego una vez colocadas en un principado. Otras no producen ningún efecto hasta el recuento final de puntos.

- 1) Si esta loseta está en tu principado, ya no te afecta el límite de un edificio (=loseta beis) por tipo en cada una de tus ciudades. En otras palabras: puedes construir más de un edificio del mismo tipo dentro de una misma ciudad.
- 2) Si esta loseta está en tu principado, por cada mina que hayas colocado, al final de cada fase recibirás, además de una moneda de plata, una ficha de trabajador.
- 3) Si esta loseta está en tu principado, recibirás 2 monedas de plata en vez de 1 cada vez que vendas mercancías (ya sea al realizar la correspondiente acción de dado o al colocar una tienda en tu principado).
- 4) Si esta loseta está en tu principado, cada vez que vendas un tipo de mercancía (ya sea al realizar la acción de dado o al colocar una tienda en tu principado), ganarás una ficha de trabajador, además de la moneda de plata que se recibe normalmente.
- 5) Si esta loseta está en tu principado, cada vez que coloques una loseta de barco, además de coger todas las losetas de mercancía de un depósito de tu elección, también podrás coger todas las losetas de mercancía de un depósito *adyacente* al elegido.
- 6) Si esta loseta está en tu principado, puedes gastar *fichas de trabajador* en vez de monedas de plata (puedes combinar fichas y monedas, si quieres) para comprar una loseta hexagonal del tablero central, y la loseta hexagonal la puedes escoger de *cualquier* depósito, no solo del depósito negro central. Aun así, solo puedes adquirir en total *una* loseta hexagonal *por turno*.

Cada fase termina al cabo de 5 rondas: todos los jugadores con minas reciben monedas de plata

## FIN DE LA PARTIDA

La partida termina tras la fase E (=25 rondas/50 acciones de dado)

Recuento final de puntos:

- por cada mercancía sobrante: 1 PV
- por cada moneda de plata: 1 PV
- por cada 2 fichas de trabajador: 1 PV
- losetas amarillas: ver losetas

Gana el jugador con más puntos de victoria

## Las Losetas de Monasterio



7) Si esta loseta está en tu principado, cada vez que coloques una loseta de ganado, además de la habitual bonificación por los *animales* del mismo tipo que haya en el mismo pasto, también ganarás 1 punto de victoria por cada loseta de ganado que te proporcione puntos en ese momento.

*Ejemplo: Edu coloca una loseta con 3 ovejas en un pasto que ya contenía una loseta con 4 ovejas. Gana  $(3 + 1) + (4 + 1) = 9$  puntos de victoria. Si colocase una loseta con 2 cerdos, recibiría 3 puntos de victoria.*

8) Si esta loseta está en tu principado, cada vez que utilices un trabajador para modificar el resultado de un dado, podrás aumentar o disminuir el resultado en 2 en vez de en 1.

*Ejemplo: Para cambiar de un 3 a un 6, Carla solo necesita utilizar 2 trabajadores en vez de 3.*

9) Si esta loseta está en tu principado, cada vez que quieras colocar un **edificio** (=losetas beis) en tu principado, podrás aumentar o disminuir en 1 el resultado del dado (como cuando se utiliza un trabajador).

10) Si esta loseta está en tu principado, cada vez que quieras colocar una loseta de **barco** o de **ganado** (losetas azules y verde claro) en tu principado, podrás aumentar o disminuir en 1 el resultado del dado (como cuando se utiliza un trabajador).

11) Cuando esta loseta está en tu principado, cada vez que quieras colocar una loseta de **castillo**, **mina** o **monasterio** (losetas verde oscuro, grises y amarillas) en tu principado, podrás aumentar o disminuir en 1 el resultado del dado (como cuando se utiliza un trabajador).

12) Si esta loseta está en tu principado, cada vez que quieras coger una loseta hexagonal del tablero central, podrás aumentar o disminuir en 1 el resultado del dado (como cuando se utiliza un trabajador).

13) Si esta loseta está en tu principado, cada vez que utilices la acción «Coge 2 fichas de trabajador», recibirás 1 moneda de plata aparte de las 2 fichas de trabajador de la reserva.

*Nota: Esta loseta y la siguiente no producirán ningún efecto cuando coloques una pensión.*

14) Si esta loseta está en tu principado, cada vez que utilices la acción «Coge 2 fichas de trabajador», recibirás 4 trabajadores en vez de 2, que es lo habitual.

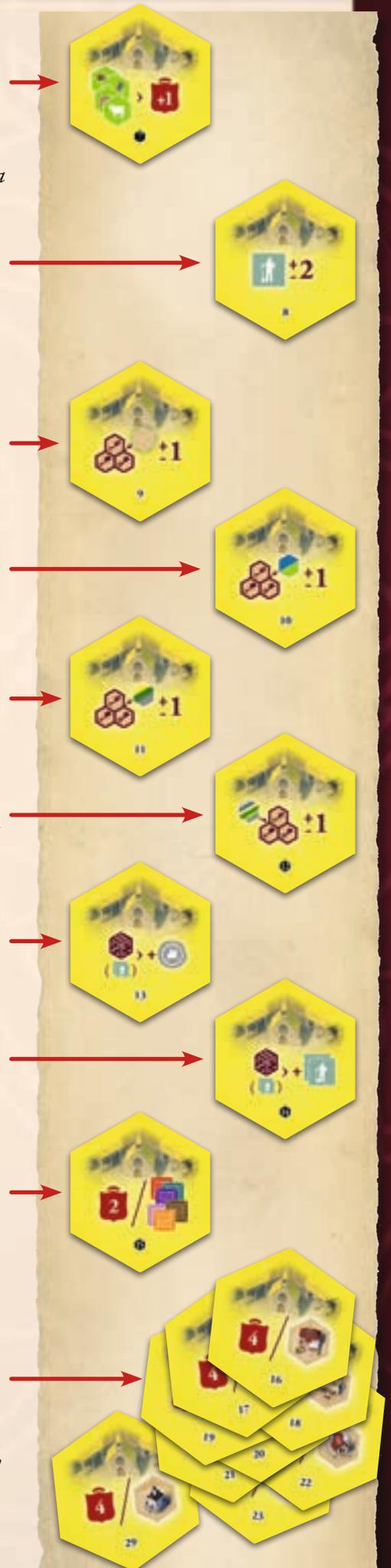
15) Al final de la partida, si esta loseta está en tu principado, ganarás 2 puntos de victoria por cada *tipo* de mercancía diferente del que hayas vendido al menos una loseta durante la partida. Las mercancías no vendidas no cuentan.

*Nota: Puedes echar un vistazo a tu pila de mercancías vendidas en cualquier momento de la partida.*

*Ejemplo: Vicente ha vendido las siguientes losetas de mercancía: 4 rojas, 3 moradas, 3 rosas y 1 naranja. Gana  $4 \text{ tipos} \times 2 = 8$  puntos de victoria..*

16-23 + 29) Al final de la partida, si tienes en tu principado alguna de estas losetas, ganarás 4 puntos de victoria por cada edificio de ese tipo que haya en tu principado.

*Ejemplo: Edu ha colocado en su principado las losetas amarillas n.º 17 (atalaya) y la n.º 22 (banco), y también 2 atalayas y 4 bancos. Edu gana  $(2 \times 4) + (4 \times 4) = 24$  puntos de victoria.*



24) Al final de la partida, si esta loseta está en tu principado, ganarás 4 puntos de victoria por cada tipo diferente de ganado que hayas colocado en tu principado.

*Ejemplo: Andrea ha colocado una loseta con 3 ovejas, otra con 1 vaca y otra con 1 cerdo. Al final de la partida, gana  $3 \times 4 = 12$  puntos de victoria.*

25) Al final de la partida, si esta loseta está en tu principado, ganarás 1 punto de victoria por cada loseta de mercancía que hayas vendido. Las mercancías no vendidas se ignoran.

*Ejemplo: Si Vicente también hubiera colocado esta loseta, recibiría 11 puntos de victoria adicionales (ver ejemplo de la loseta n.º 15).*

26) Al final de la partida, si esta loseta está en tu principado, ganarás 3 puntos de victoria por cada loseta de bonificación que poseas, ya sea grande o pequeña.

## PARA LAS PARTIDAS DE 2 Y 3 JUGADORES

...dadle la vuelta al tablero central. En las partidas de 2 jugadores solo se utilizan las 12 casillas hexagonales interiores y las 4 casillas del depósito negro central, es decir, las que no llevan un «3». En las partidas de 3 jugadores, también se utilizan las 8 casillas marcadas con un «3».

## LAS EXPANSIONES

**4 losetas hexagonales adicionales:** Añadidas a las pilas de la reserva del color correspondiente (negro y amarillo) y barajadlas.

**Puente** (monasterio/amarillo n.º 27)

Si esta loseta está en tu principado, cuando tu peón del orden de turnos esté apilado junto con otros peones, tu peón *siempre* irá arriba del todo. Este efecto se aplica tanto activa como pasivamente (por ejemplo, cuando otro peón se mueva a la misma casilla que el tuyo, el tuyo será el que vaya arriba del todo).

**Trabajadores** (monasterio/amarillo n.º 28)

Si esta loseta está en tu principado, puedes *comprar* trabajadores de la reserva. 2 trabajadores cuestan 1 moneda de plata.

**Grúa** (edificio/negro)

Cuando colocas la grúa en tu principado, puedes activar inmediatamente el efecto de cualquier edificio (=loseta beis), incluso aunque ese edificio no esté en tu principado. *Podrías, por ejemplo, vender mercancías (tienda), o coger 2 monedas de plata (banco), o coger una loseta de castillo del tablero central (iglesia), etc.* Además, durante el recuento de puntos al final de la partida, la grúa contará como el edificio que tú quieras para las losetas de monasterio correspondientes (16-23 y 29). En este caso, el edificio que escojas para puntuar no tiene por qué ser el mismo que el que escogiste para aprovechar sus efectos cuando colocaste la grúa.

**Ocas** (ganado/negro)

Cuando colocas las dos ocas en tu principado, ganas, por un lado, 2 puntos de victoria y, por el otro, tantos puntos de victoria como *animales* de un *tipo de tu elección* haya ya en ese pasto. Más tarde, cada vez que coloques otra loseta de ganado en ese pasto, volverás a ganar 2 puntos de victoria con las ocas. Además, al final de la partida, las ocas contarán también como un tipo de ganado diferente para la loseta de monasterio n.º 24.

*Ejemplo: Lidia coloca la loseta de las ocas en un pasto donde ya había una loseta con 2 vacas y otra con 3 vacas. Lidia gana  $2 + 2 + 3 = 7$  puntos de victoria. En un turno posterior, Lidia coloca una loseta con 4 cerdos en el mismo pasto, por lo que recibe  $4 + 2 = 6$  puntos de victoria.*



*Importante: En las partidas de 3 jugadores, la casilla verde oscuro del depósito n.º 6 es especial. En las fases A, C y E, esta casilla se rellena con una loseta de castillo (verde oscuro). ¡En cambio, en las fases B y D se rellena con una loseta de mina (gris)!*



### Los puestos fronterizos (n.º 11a-11f)

Si queréis jugar con estos principados, *cada* jugador debe recibir un principado n.º 11. Estos principados presentan las siguientes peculiaridades:

Cuando un jugador consiga conectar dos puestos fronterizos de su principado con losetas hexagonales, ganará los puntos de victoria correspondientes a la fase en curso, es decir, 10, 8, 6, 4 o 2.

Si el jugador logra conectar su tercer puesto fronterizo, ganará de nuevo puntos de victoria según la fase en curso, y también la bonificación grande (5, 6 o 7 puntos de victoria para 2-4 jugadores). El siguiente jugador que logre conectar tres puestos fronterizos obtendrá la bonificación pequeña de 2, 3 o 4 puntos de victoria.



### Los castillos blancos

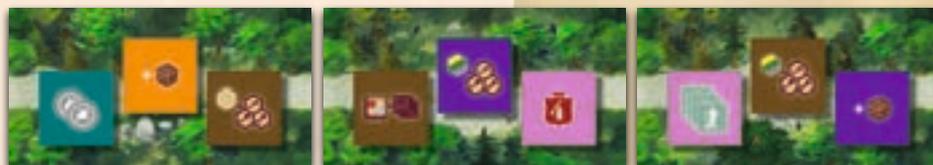
Al principio de la partida, todas estas losetas se mezclan en las pilas correspondientes (6 de edificio, 1 de monasterio y 2 de depósito negro). Cuando coloques un «castillo blanco» en tu principado, realiza inmediatamente una acción *cualquiera* utilizando el resultado del dado blanco. Puedes utilizar trabajadores para modificar el resultado del dado. (Pero para evitar posibles confusiones posteriormente, no cambies el verdadero resultado del dado).

### Las posadas

En cada fase, colocad una posada al lado del depósito negro central. Las posadas no deben quitarse del tablero central al inicio de cada fase como se hace con el resto de losetas hexagonales. Si ya hay una o más posadas al lado del depósito negro central, apilad la nueva encima. Como con cualquier otra loseta hexagonal del depósito negro, puedes comprar las posadas pagando 2 monedas de plata y dejarla en una casilla-llave de tu tablero de jugador. Puedes colocar una posada en cualquier casilla hexagonal libre de tu principado (respetando las reglas habituales). Sin embargo, solo puedes colocar una posada por área de color. Las posadas en sí mismas no tiene ningún efecto, solo sirven para completar áreas.

### Las rutas comerciales

Cada jugador recibe un determinado número de losetas de ruta comercial escogidas al azar (con 4 jugadores, cada uno recibe tres losetas; con 3 jugadores, cada uno recibe 4; y con 2 jugadores, cada uno recibe 5). Cada loseta de ruta comercial tiene 3 casillas. Pon tus losetas en orden aleatorio arriba de tu tablero de jugador de tal manera que formen una ruta comercial.



Cuando vendas una pila de mercancías, en vez de depositar las losetas vendidas en la casilla para mercancías vendidas de tu tablero de jugador, ponlas de una en una en las casillas de tu ruta comercial, empezando por la casilla más a la izquierda. Si la loseta vendida coincide en color con la casilla de la ruta comercial, recibes inmediatamente la bonificación correspondiente.

En cuanto tu ruta comercial esté llena, coloca las siguientes mercancías vendidas en la casilla para mercancías vendidas de tu tablero de jugador como de costumbre. Por supuesto, las mercancías depositadas en la ruta comercial seguirán contando como tales al final de la partida para aplicar los efectos de las losetas de monasterio n.º 15 y 25.



**Importante:** Al colocar una posada, aumentas el tamaño de esa área en 1, hasta un máximo de 8.

*Ejemplo:* Cuando colocas una posada en un área de 4 casillas, esta contará como una de 5 casillas y te proporcionará 15 puntos de victoria en vez de 10 cuando esté completada.

# EL JUEGO EN EQUIPO

Formad 2 equipos con 2 miembros cada uno, sentados el uno al lado del otro (si es posible). Se aplican todas las reglas del juego base, pero con las siguientes modificaciones:

## PREPARACIÓN

El apartado que empezaba con «Cada jugador escoge un color y recibe...» en el reglamento del juego base se reemplaza por el siguiente:

### Cada equipo recibe:

- **un tablero de equipo**, que se compone de 2 mitades (n.º 12a1 + 12a2) (*Una vez que tengáis más experiencia, no dudéis en probar los tableros de equipo avanzado n.º 12b1 + 12b2, que están en la otra cara.*)



- **un castillo** y lo coloca en la casilla hexagonal 1 de color verde oscuro del centro. (*Cuando utilicéis el tablero n.º 12b, cada equipo podrá escoger la casilla verde oscuro 1 o 6.*)
- **3 losetas de mercancía al azar** y las deja en las casillas-almacén *comunes* de su tablero de equipo. Como siempre, las losetas del mismo color se apilan unas encima de otras.
- **3 fichas de trabajador** (para el equipo A) y **5 fichas de trabajador** (para el equipo B), así como **2 monedas de plata** (para cada equipo), y las coloca en su tablero de equipo, a la vista de todos los jugadores.

Además, *cada* jugador recibe los **2 dados**, los **2 peones** (puntos de victoria y orden de turnos) y la **ficha de puntos de victoria** de su color. Cada jugador debe utilizar sus componentes individuales como de costumbre. Para la ronda 1, poned los peones apilados en la primera casilla del puente del tablero central en el siguiente orden: A1 (arriba del todo), B1, A2, B2 (abajo del todo). Las rondas posteriores se jugarán según la posición que vayan ocupando los peones en el puente.

## DESARROLLO DEL JUEGO

Se utilizan las reglas del juego base, con la variación de que cada equipo tiene 2 casillas-llave para sus losetas hexagonales compartidas (en la parte inferior central del tablero) y que cada jugador tiene 2 casillas-llave para sus losetas hexagonales privadas. Todos los recursos, salvo las losetas hexagonales privadas, se comparten (trabajadores, monedas de plata, mercancías y losetas hexagonales compartidas) y pueden ser utilizadas por cualquier miembro del equipo. No se pueden utilizar ni los dados ni las losetas hexagonales privadas del compañero de equipo. Tampoco se pueden mover las losetas hexagonales de unas casillas-llave a otras.

### Notas:

- *Excepto las casillas-llave privadas, los miembros de un equipo pueden jugar en cualquiera de las dos mitades del tablero de equipo, no solo en la que tengan más cerca.*
- *Ya que cabe la posibilidad de que un jugador individual coloque más de 6 barcos, en el caso de que tu peón estuviera en la última casilla del puente, con cada nuevo barco que colocarás, deberías poner tu peón en lo alto de la pila (si hay varios peones apilados en la última casilla).*

## RECUENTO FINAL DE PUNTOS

Sumad los puntos de victoria de los dos miembros del equipo. El equipo que tenga más puntos de victoria gana la partida. En caso de empate, gana el equipo que tenga más casillas libres en su principado.

*(Un agradecimiento especial a Matthias Nagy de «Frosted Games» por el diseño y el desarrollo de esta idea.)*

# EL JUEGO EN SOLITARIO

Se aplican todas las reglas del juego base, pero con las siguientes excepciones y reglas adicionales:

## PREPARACIÓN

Coge una loseta de castillo y ponla en cualquier casilla de castillo (verde oscuro) de tu principado (*el tablero de jugador n.º 13A para principiantes o el n.º 13B para los avanzados*). Empiezas la partida con 1 moneda de plata, 2 trabajadores y 3 losetas de mercancía al azar, que debes dejar junto a tu tablero. En el juego en solitario no hay restricción para el número de tipos (=colores) diferentes de mercancías que puedes acumular. Además de los dados y de los peones de tu color, recibes el dado blanco. Coloca uno de tus peones en la casilla inicial del marcador de puntos de victoria a modo de «contador». Pon el otro peón en la casilla 50 del marcador de puntos de victoria a modo de «meta». Luego sigue las reglas para las partidas de 2 jugadores para el resto de la preparación, lo que significa que debes utilizar el dorso del tablero (que tiene 12+4 losetas hexagonales en cada fase).

## DESARROLLO DEL JUEGO

Al inicio de cada ronda (25 rondas en total), lanza los 3 dados:

- Primero, coge como siempre la siguiente loseta de mercancía (de las casillas de ronda del tablero central) y ponla en el depósito que indique el resultado del dado blanco.
  - Después, elimina (del juego) una loseta hexagonal de ese depósito, empezando de arriba hacia abajo (depósitos 2, 3, 5 y 6) o de izquierda a derecha (depósitos 1 y 4) respectivamente. Si el depósito en cuestión estuviera vacío, elimina una loseta hexagonal del siguiente depósito en sentido horario, etc. A continuación, realiza tus 2 acciones de dado como de costumbre. La puntuación funciona igual que en el juego base, pero con las siguientes restricciones y variaciones:
    - Solo puedes expandirte hacia otras regiones a través de los ríos.
    - Cuando coloques un barco, coge *todas* las mercancías de un depósito de tu elección, y luego elimina del juego inmediatamente *todas* las mercancías de los otros depósitos. Además, ahora (*y solo ahora!*) tienes la opción de cambiar 5 losetas de mercancía cualesquiera de tus casillas-almacén por una loseta hexagonal del depósito negro central (las 5 losetas de mercancía utilizadas para el cambio se eliminan del juego). Deja esa loseta hexagonal boca abajo (=lado negro hacia arriba) en una de tus casillas-llave. Una «loseta hexagonal negra» puede colocarse sobre *cualquier* casilla de color de tu principado, siempre que se respeten las reglas de colocación del juego base. Colocar una loseta hexagonal negra puede ayudarte a completar un área (para ganar puntos de victoria, una bonificación grande o pequeña o incluso la partida), *pero no tiene ninguna otra función. Por ejemplo, una «mina negra» no generará plata al final de la fase. Colocar un «barco negro» no hará que ganes losetas de mercancía ni te permitirá pagar 5 mercancías para coger una «loseta hexagonal negra».*
    - Los puntos de victoria obtenidos con una loseta de monasterio se añaden *inmediatamente* después de colocarla (*en vez de al final de la partida*). (*Cuando coloques la loseta de monasterio n.º 26, avanza inmediatamente tu peón «contador» 3 casillas por cada área de color que hayas completado hasta ese momento*).
    - Cuando consigas completar un área de color, *no* ganarás una bonificación de puntos de victoria. En su lugar, escoge una loseta hexagonal del depósito negro, colócala directamente *en tu principado* respetando las reglas de colocación del juego base, y aplica sus efectos. Si al colocar esa loseta hexagonal consigues completar otro color, puedes coger otra loseta hexagonal del depósito negro (si quedan) y colocarla en tu principado, y así sucesivamente.
    - Cada vez que ganes puntos de victoria, mueve tu peón «contador» el número correspondiente de casillas (igual que en el juego base). Cada vez que te anotes puntos, podrás *comprar* puntos de victoria adicionales. Cada punto de victoria cuesta 1 moneda de plata. Cuando llegues al peón «meta», mueve tu peón «contador» de nuevo a la casilla inicial (pierdes los puntos de victoria que te quedarán por contar) y luego retrocede tu peón «meta» 5 casillas (*es decir, de la 50 a la 45, y la siguiente vez a la 40, etc.*). Justo después de retroceder tu peón «meta», puedes realizar una acción de dado de tu elección (*como cuando colocas un castillo en tu principado*).
- Nota: Tú decides el orden en el que quieres realizar las diferentes acciones (parciales).*



## FIN DE LA PARTIDA

Ganas la partida si logras cubrir las 37 casillas hexagonales de tu principado en 25 rondas o menos.

*\* Si te parece demasiado difícil ganar, empieza la partida con el peón «meta» en una casilla inferior a 50: 49, 48... o 45 (¡mucho más fácil!). En cambio, si te resulta demasiado fácil ganar, haz lo contrario: ponlo en la 51, 51... 55 (¡mucho más difícil!). En cualquier caso, siempre debes retroceder 5 casillas tu peón «meta» cada vez que llegues hasta él.*

# LOS ESCUDOS

Se aplican todas las reglas del juego base, pero con las siguientes excepciones y reglas adicionales:

## PREPARACIÓN

Barajad los 18 escudos boca abajo. Distribuidlos al azar en las casillas de mercancía de los seis depósitos del tablero central según el número de jugadores (ver abajo). Una vez colocados, dadles la vuelta.

### 2 jugadores:

1 escudo por depósito

### 3 jugadores:

1 escudo en cada uno de los depósitos

1, 3 y 5; 2 escudos en cada uno de los

depósitos 2, 4 y 6

### 4 jugadores:

2 escudos por depósito

*Los escudos sobrantes no se necesitan y se deben guardar en la caja, por lo que los escudos que cojáis de un depósito no se pueden reemplazar por otros nuevos.*

## DESARROLLO DEL JUEGO

Cuando saques dobles\* con los dados, en vez de realizar tus 2 acciones de dado, puedes coger un escudo del depósito del número que has sacado. Debes poner el escudo sobre una de las losetas de castillo de tu principado. Puedes colocarlo sobre una loseta que no tenga aún ningún escudo encima o reemplazar con él otro que ya tuvieras (el antiguo se elimina del juego). El nuevo escudo estará activo en cuanto lo coloques (ver abajo).

\* Como de costumbre, puedes utilizar los trabajadores para modificar el resultado de tus dados y conseguir así dobles. Por ejemplo, puedes gastar 2 trabajadores para cambiar de un 3 a un 5 para conseguir un cinco doble.

*¡Importante!* Si un monasterio y un escudo tienen el mismo efecto o efectos opuestos, utiliza el efecto del escudo. Al final de cada fase, antes de recibir las monedas de plata por tus minas, debes pagar impuestos por tus escudos. Debes pagar 1 moneda de plata por cada escudo. ¡Si no puedes o no quieres pagar por ellos, debes eliminar de tu principado (y del juego) la cantidad de escudos equivalente!



¡Recordad!

### Lista de efectos de los escudos:



1) Mientras este escudo esté en tu principado, todas las casillas de ganado cuentan como conectadas a efectos de ganar puntos de victoria con el ganado. *Al final de la partida, si este escudo está en tu principado, ganas 12 puntos de victoria adicionales.*

2) Mientras este escudo esté en tu principado, cada vez que otro jugador coja un trabajador, tú también cogerás un trabajador de la reserva. *(+12 PV al final de la partida.)*



3) Mientras este escudo esté en tu principado, podrás pagar los impuestos por tus escudos con trabajadores en lugar de con monedas de plata al final de cada fase. También podrás pagar con una combinación de trabajadores y monedas. *(+12 PV al final de la partida.)*

4) Mientras este escudo esté en tu principado, tendrás un número ilimitado de casillas-llave para acumular losetas hexagonales en tu principado (en vez de solo tres). *(+12 PV al final de la partida.)*



5) Mientras este escudo esté en tu principado, cada vez que coloques un barco, podrás escoger un tipo de mercancía y coger también todas las losetas de mercancía de ese tipo de cada uno de los seis depósitos. *(+12 PV al final de la partida.)*

6) Después de coger el escudo, en cualquier momento de la partida, escoge a un jugador. Todas las losetas de monasterio del principado de ese jugador contarán como si estuvieran en tu propio principado. Cuando ese jugador coloque una nueva loseta de monasterio nueva, tú también te beneficiarás de sus efectos. También ganarás los puntos de victoria que le proporcionen sus losetas de monasterio al final de partida si llegado ese momento sigues teniendo este escudo. *(+12 PV al final de la partida.)*



7) Mientras este escudo esté en tu principado, tus losetas de bonificación te proporcionarán el doble de puntos de victoria *(+8 PV al final de la partida.)*

8) Mientras este escudo esté en tu principado, tus minas te proporcionarán el doble de plata. *(+8 PV al final de la partida.)*



9) Mientras este escudo esté en tu principado, ganarás 1 moneda de plata por cada loseta de mercancía vendida (en lugar de una moneda por cada tipo de mercancía). *(+8 PV al final de la partida.)*



**10)** Si este escudo sigue en tu principado en el recuento final de puntos, las losetas de monasterio con las que ganes puntos en ese momento te proporcionarán el doble de puntos. (+8 PV al final de la partida.)

**11)** Mientras este escudo esté en tu principado, cada vez que coloques un castillo, también podrás optar por coger un escudo como acción adicional. (+8 PV al final de la partida.)



**12)** Mientras este escudo esté en tu principado, recibirás el doble de puntos de victoria por cada loseta de mercancía vendida. (+8 PV al final de la partida.)

**13)** Si este escudo sigue en tu principado en el recuento final de puntos, recibirás el doble de puntos por cada escudo que haya en tu principado (incluyendo este mismo). (+4 PV al final de la partida.)



**14)** Mientras este escudo esté en tu principado, al final de cada fase, en cuanto todos los jugadores hayan llevado a cabo sus dos acciones, podrás coger una loseta hexagonal de cualquiera de los seis depósitos (si aún queda alguna), colocarla directamente en tu principado y aplicar sus efectos. (+4 PV al final de la partida.)

**15)** Mientras este escudo esté en tu principado, al final de cada fase, en cuanto todos los jugadores hayan llevado a cabo sus dos acciones, podrás coger una loseta hexagonal del depósito negro (si aún queda alguna), colocarla directamente en tu principado y aplicar sus efectos. (+4 PV al final de la partida.)



**16)** Mientras este escudo esté en tu principado, podrás cambiar en tu turno el resultado de uno de tus dados a cualquier número y utilizarlo en consecuencia. (+4 PV al final de la partida.)

**17)** Mientras este escudo esté en tu principado, cada vez que completes un área, te anotarás los puntos correspondientes al área del tamaño inmediatamente superior, hasta un tamaño máximo de 8 (por ejemplo, un área de 3 casillas (6 puntos de victoria) te proporcionará los puntos de un área de 4 casillas (10 puntos de victoria)). (+4 PV al final de la partida.)



**18)** Mientras este escudo esté en tu principado, podrás colocar losetas hexagonales en cualquier casilla de tu principado, no solo en las casillas libres adyacentes a otras ya ocupadas. (+4 PV al final de la partida.)

## SI YA DOMINÁIS EL JUEGO...

...os sugerimos el siguiente cambio en la **preparación del juego**: Una vez realizados todos los demás preparativos y determinado el orden de turnos, cada jugador recibe un principado al azar (tableros de jugador n. 1-10, por cualquiera de sus dos caras). Cada jugador puede decidir en qué casilla hexagonal verde oscuro prefiere colocar su castillo inicial. Previamente los jugadores deberán haber acordado si quieren decidir su castillo inicial a la vista de todos (colocándolo de uno en uno, según el orden de turnos) o en secreto (colocándolo todos a la vez).

El autor y el editor quieren darles las gracias a los numerosos probadores del juego por su dedicación y sus abundantes sugerencias, en especial a:

Frieder Benzing, Willi Brodt, Susanne Feld, Jonathan Feld, Benjamin Fleck, Thomas Koslowski, Amos Krämer, Denis Leonhard, Roland Lurk, Michael Schmitt, Aiko Schuhmann, Marius Stein, Christoph Toussaint, Roland Wilke, Andreas Zimmermann, así como a los grupos de jugadores de Bacharach, Bödefeld, Gengenbach, Grassau, München, Offenburg, Reutte y Siegsdorf.

Para cualquier comentario, sugerencia o pregunta sobre el juego, podéis contactar con nosotros en:  
spain@ravensburger.com | www.ravensburger.com

