

MATT LEACOCK



ERA

EDAD MEDIA

REGLAMENTO



ERA

EDAD MEDIA

El Imperio Romano ha caído tras siglos de transformación social. Los señores feudales reclaman tierras para sus dominios a la par que fomentan las artes y las ciencias. La hermosa Península Ibérica se erige como un modelo de prosperidad en el continente europeo y es durante esta época cuando España construye algunas de las catedrales más bellas del mundo. Gracias a los avances científicos, los monasterios y los hospitales trabajan al unísono para ayudar a los enfermos y a los pobres. Como señor feudal, nunca tendrás mejor oportunidad para hacer crecer tus dominios y tu reputación.

En ERA: Edad Media, competirás con los demás señores feudales para conseguir la mejor ciudad medieval. A medida que la partida vaya avanzando, desarrollarás tu ciudad con edificios y estructuras únicos que sumarán dados a tu reserva personal. El mayor desafío será decidir dónde construir: si hacerlo al abrigo de las murallas o en el amplio pero peligroso exterior, donde dispones de más espacio. ¡Pronto descubrirás que no hay dos partidas iguales!



CONTENIDO

ESTRUCTURAS

71 EDIFICIOS



8 Torreones



18 Casas



16 Granjas



5 Iglesias



3 Monasterios



2 Catedrales



5 Palacetes



3 Ayuntamientos



3 Mercados



3 Hospitales

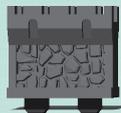


3 Aserraderos

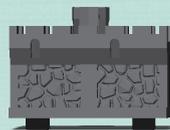


2 Universidades

32 MURALLAS Y 27 INDICADORES DE TIERRA QUEMADA



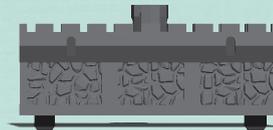
3 Murallas
de 2 unidades
de longitud



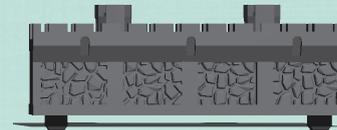
4 Murallas
de 3 unidades
de longitud



18 Murallas
de 4 unidades
de longitud



4 Murallas
de 5 unidades
de longitud



3 Murallas
de 6 unidades
de longitud



27 piezas de
Tierra quemada

36 DADOS



5 azules
(Burguesía)



5 blancos
(Clero)



8 grises
(Nobleza)



18 amarillos
(Plebe)

25 CLAVIJAS



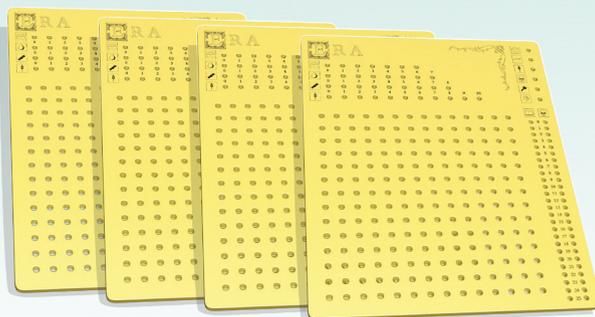
(6 clavijas para cada jugador) (jugador inicial)

5 MARCADORES



(una cara muestra una X)

4 TABLEROS DE JUGADOR



1 BLOC DE HOJAS DE PUNTUACIÓN



4 PANTALLAS

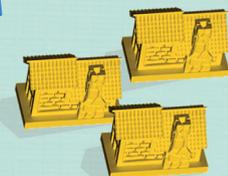
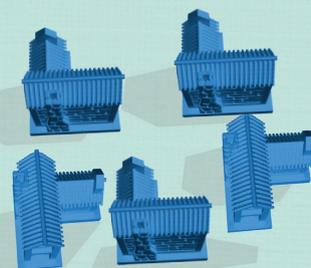
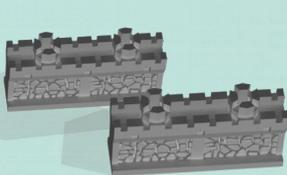


PREPARACIÓN

- 1** Crea la reserva ordenando los edificios por tipo, las Murallas por tamaño y los dados por color. En partidas de dos jugadores devuelve a la caja del juego 1 edificio de cada tipo y 1 dado de cada color.

Dependiendo del número de jugadores que haya en la partida, coloca al lado de la reserva, mostrando la cara en blanco, tantos marcadores como se indica a continuación:

- 5 marcadores en partidas de 4 jugadores.
- 3 marcadores en partidas de 2 o 3 jugadores (devuelve a la caja del juego los 2 marcadores que sobran).



- 2** Cada jugador recibe 1 tablero, 1 pantalla, y un juego de 6 clavijas que deberá poner en su tablero con los siguientes valores:

- | | |
|---------------|--------------|
| 0 Mercancías | 0 Cultura |
| 1 Piedra | 0 Calamidad |
| 2 Madera | |
| 3 Comida | |



- 3** Cada jugador recibe 3 dados de color amarillo (Plebe) y 1 dado de color gris (Nobleza).

- 4** Cada jugador recibe 1 Torreón que deberá poner justo en el centro de los dominios de su tablero.

- 5** Cada jugador recibe las siguientes estructuras:

- 3 Casas.
- 1 Granja.
- 3 Murallas de 4 unidades de longitud.

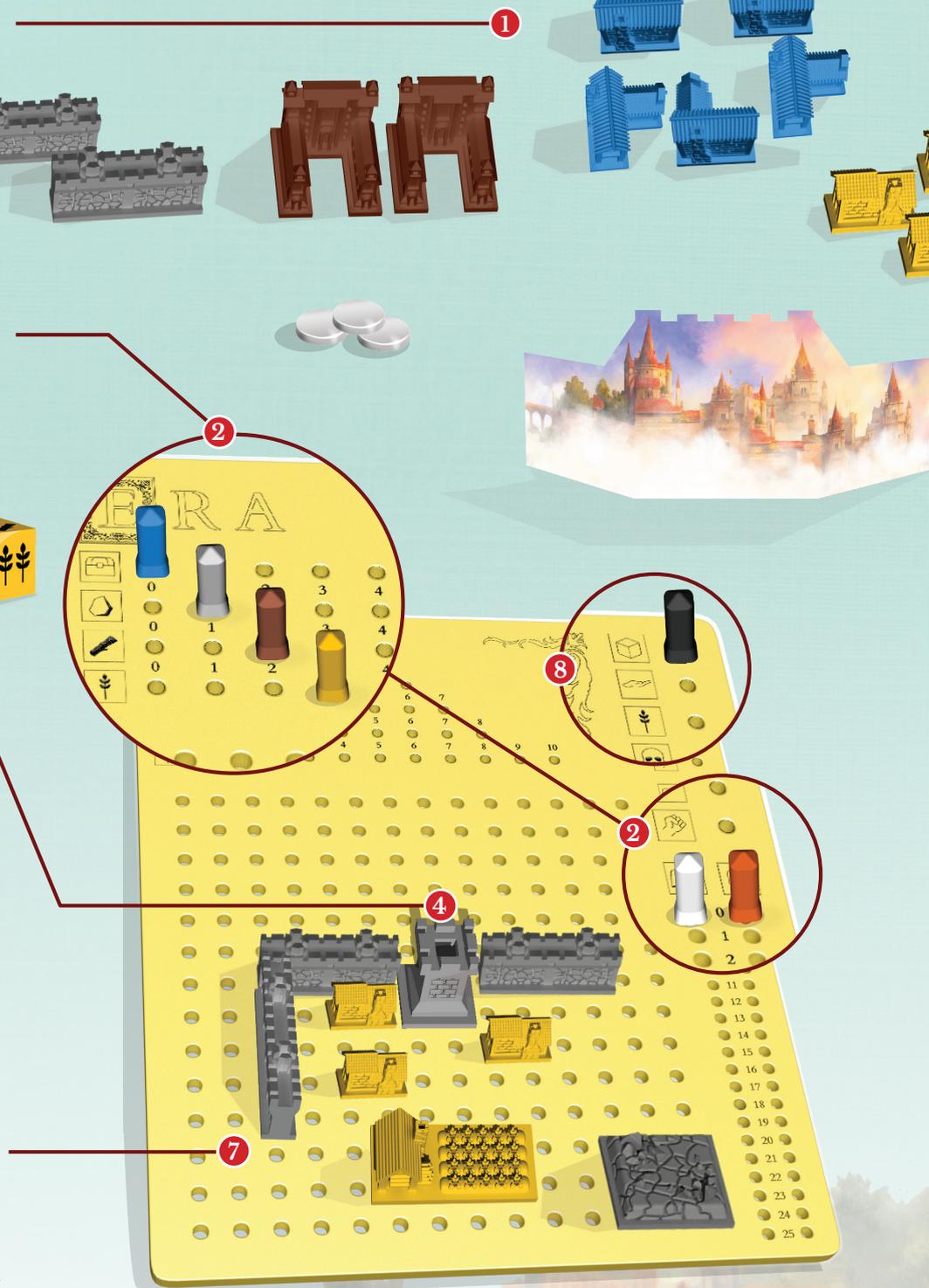
- 6** Dependiendo del número de jugadores que haya en la partida, cada jugador recibe tantas piezas de Tierra quemada como se indica a continuación:

- Ninguna pieza en partidas de 4 jugadores.
- 1 pieza de Tierra quemada en partidas de 3 jugadores.
- 2 piezas de Tierra quemada en partidas de 2 jugadores.

- 7** A continuación, todos los jugadores preparan a la vez la distribución inicial de sus dominios, ocultándola detrás de su pantalla de jugador. Pueden colocar como quieren su Granja, sus Murallas, sus Casas, y cualquier pieza de Tierra quemada que tengan. Cuando todos estén listos, los jugadores revelan sus dominios.

- 8** Cada jugador lanza su dado gris y aquel que obtenga más espadas será el jugador inicial y recibirá la clavija de jugador inicial.

El jugador inicial deberá poner esa clavija en el espacio (Lanzar dados) de su tablero de jugador.



Ejemplo de una partida de 3 jugadores

OBJETIVO

En *ERA: Edad Media*, los jugadores lanzan dados para obtener recursos que tendrán que invertir en construir la ciudad medieval más segura, próspera y gloriosa que puedan. El jugador que obtenga más puntos ganará la partida.

TABLERO DE JUGADOR

El tablero de jugador se divide en 4 secciones:

1 Contador de pasos:

El jugador inicial de la ronda lleva la cuenta de los pasos en este contador con la ayuda de la clavija de jugador inicial.

2 Contadores de recursos:

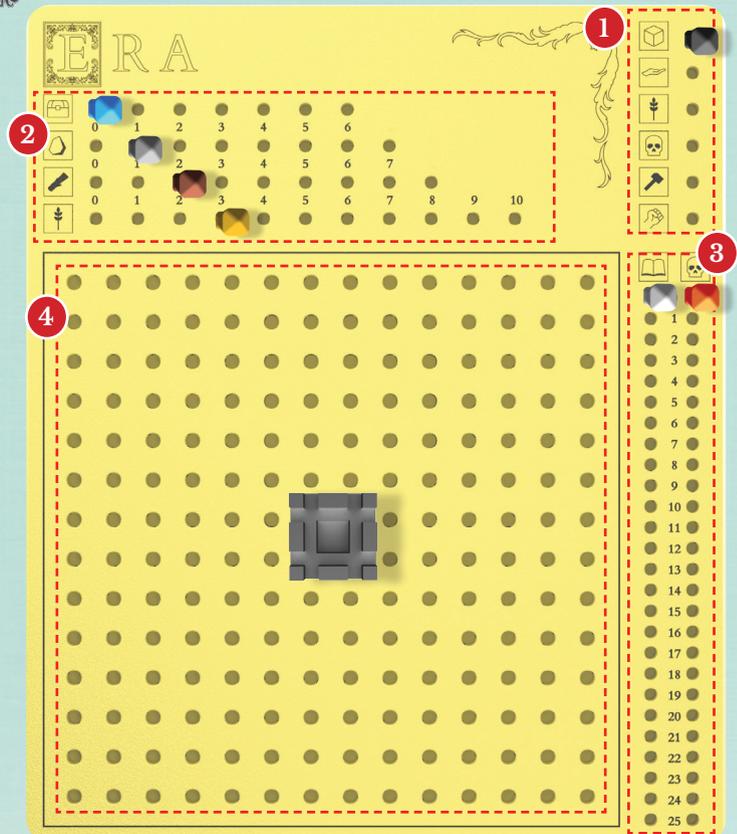
En estos contadores, los jugadores llevan la cuenta de los recursos (📦 Mercancías, 🪨 Piedra, 🪵 Madera y 🌾 Comida) que obtienen y gastan para alimentar sus dados y construir estructuras.

3 Contador de Cultura y Calamidad:

Los jugadores llevan la cuenta de sus puntos de Cultura y Desastre en estos contadores.

4 Los dominios:

Todas las estructuras que construyen los jugadores deben ponerse aquí.



PASOS

Una partida de *ERA: Edad Media* se juega en una serie de rondas de 6 pasos cada una.

Los jugadores deben haber completado cada paso para que el jugador inicial pueda anunciar el siguiente paso y haga avanzar un espacio la clavija de jugador inicial en su tablero.

Todos los jugadores deben llevar a cabo el paso «Lanzar dados» a la vez, pero jugarán el resto de los pasos por turnos en sentido horario, comenzando por el jugador inicial.



1. LANZAR DADOS

Todos los jugadores lanzan sus dados a la vez.



2. OBTENER RECURSOS

Los jugadores añaden los recursos y la Cultura que muestren sus dados.



3. ALIMENTAR AL PUEBLO

Los jugadores gastan 1 Comida por cada dado que posean.



4. CALAMIDADES

Si los dados de un jugador muestran alguna calavera, ese jugador sufre una Calamidad.



5. CONSTRUIR LA CIUDAD

Los jugadores construyen edificios y Murallas para mejorar sus dominios.



6. EXTORSIONAR DOMINIOS

Los jugadores reclaman recursos a los dominios más débiles.

Atención: los jugadores con más experiencia también pueden jugar simultáneamente los pasos «Obtener recursos» y «Alimentar al pueblo».

Una vez que todos los jugadores hayan terminado un paso, se podrá proceder al siguiente paso y así sucesivamente, hasta que termine la ronda después del paso «Extorsionar dominios».

Al final de la ronda, comprueba si la partida ha terminado. La partida termina cuando la reserva no dispone de ciertos edificios: 5 edificios de diferente tipo en partidas de 4 jugadores y 3 edificios de diferente tipo en partidas de 2 o 3 jugadores. Si la partida no llega a su fin, el siguiente jugador en sentido horario se convierte en el nuevo jugador inicial.

CÓMO JUGAR



1. LANZAR DADOS

Los dados proporcionan recursos y Cultura, permiten que construyas estructuras y edificios, y hacen que puedas realizar acciones especiales y activar capacidades (consulta el **Apéndice** si quieres saber más acerca de los posibles resultados de los dados).

En este paso, todos los jugadores lanzan los dados a la vez detrás de sus pantallas.

Tras tu primer lanzamiento deberás apartar cualquier dado cuyo resultado muestre una calavera, pero sin sacarlo de detrás de tu pantalla; normalmente los dados cuyo resultado muestra una calavera no se pueden volver a lanzar. También podrás apartar aquellos dados que desees conservar. Puedes volver a lanzar una segunda vez, si así lo deseas, aquellos dados cuyo resultado no muestre una calavera.

Después de este segundo lanzamiento, deberás apartar cualquier dado cuyo resultado muestre una calavera, pero sin sacarlo de detrás de tu pantalla, junto con aquellos que apartaste en el primer lanzamiento, si se da el caso. También podrás apartar aquellos dados que desees conservar.

Por último, puedes volver a lanzar una tercera y última vez, si así lo deseas, aquellos dados cuyo resultado no muestre una calavera. Esto incluye aquellos dados sin calaveras que apartaste en lanzamientos anteriores.



Una vez que todos hayan realizado un máximo de tres lanzamientos, levantad las pantallas para revelar el resultado final de los dados.

Atención: los dados blancos que muestran el resultado de una pluma se pueden volver a lanzar a la vista de todos los jugadores. Esto se hará siguiendo el sentido horario. Además, si su dueño lo desea, podrá lanzar cada uno de estos dados junto a otro de sus dados, aunque estos últimos muestren una calavera.



2. OBTENER RECURSOS

Desplaza las clavijas en los contadores correspondientes de tu tablero de jugador, avanzando tantos espacios como **Mercancías** , **Piedras** , **Madera** , **Comida** , y **Cultura**  muestren tus dados.

Atención: solo puedes ganar Cultura con los dados del Clero y con los dados de la Burguesía. No añadas las calaveras a tu contador de Calamidad.

A continuación añade 1 Comida  por cada Granja que tengas en tus dominios (recuerda que empiezas la partida con una Granja). Añade también 2 Madera  por cada Aserradero que tengas en tus dominios. Si no puedes hacer avanzar tus clavijas en alguno de los contadores de tu tablero de jugador debido a que ya se encuentran en su valor máximo, perderás los recursos que no puedas añadir.

Excepción al avanzar en el contador de Cultura

Si la clavija de tu contador de Cultura  ha alcanzado su valor máximo y tienes que seguir añadiendo Cultura, anota «+25» bajo tu nombre en la hoja de puntuación y vuelve a poner la clavija del contador de Cultura  en la posición cero antes de seguir contando. No hay límite alguno en el número de puntos de Cultura que puedes obtener en una partida.

Ejemplo: Carla comienza la ronda con 1 en Mercancías , 0 en Piedra , 7 en Madera  y 2 en Comida . Al lanzar los dados obtiene el siguiente resultado:



No es un recurso

+1 Madera 

+1 Madera 

+2 Comida  o +1 Piedra 

1 Carla adelanta la clavija de su contador de Piedra a la posición 1 y la clavija de su contador de Madera a la posición 8 (perdiendo 1 Madera en el proceso ya que no puede tener más de 8).

2 Carla obtiene también 1 Comida  gracias a su Granja.

The player board for Carla shows the following resource counters: Mercancías (1), Piedra (1), Madera (8), and Comida (3). The dice results are: White die (3 pips), Yellow die (skull and hammer), Yellow die (skull and hammer), and Yellow die (skull and hammer). The board also shows a grid of dots for each resource and a stack of cards.



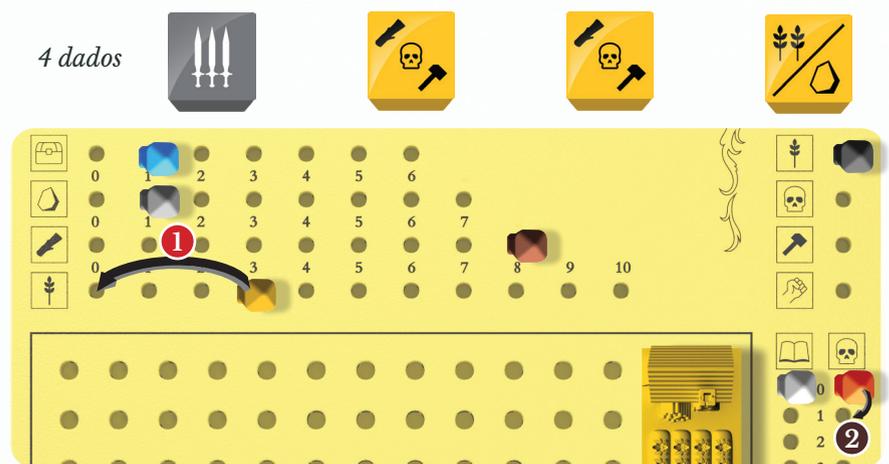
3. ALIMENTAR AL PUEBLO

En este paso deberás alimentar a la población que habita en tus dominios pagando 1 Comida  de tu contador de Comida por cada dado que poseas. Los dados, que representan a la población, que no puedas alimentar sufrirán hambruna. Adelanta la clavija de tu contador de Calamidad  una posición por cada dado que no puedas alimentar.



Ejemplo: Carla tiene 4 dados, pero solo tiene 3 de Comida. **1** Desplaza la clavija de su contador de comida hasta la posición 0 y **2** adelanta una posición la clavija de su contador de Calamidad por el dado que no ha podido alimentar.

4 dados

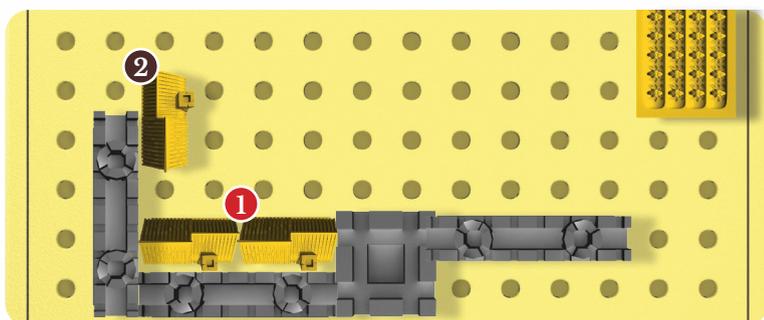


4. CALAMIDADES

Si tus dados muestran alguna calavera, tus dominios sufrirán una Calamidad (consulta la tabla de Calamidades que encontrarás en el **Apéndice**). Las Calamidades se resuelven, en el caso de que ocurra alguna, siguiendo el sentido horario y comenzando por el jugador inicial.

Atención: para determinar qué Calamidad sufres debes sumar todas las calaveras que muestren tus dados. Durante este paso no puedes sufrir más de una Calamidad.

Ejemplo: Carla ha obtenido 2 calaveras durante el paso «Lanzar dados» y debe comprobar si tiene edificios agrupados. **1** Tiene 2 Casas en posiciones adyacentes, por lo que tiene que adelantar dos espacios la clavija de su contador de Calamidad. Estas Casas también se encuentran adyacentes a Murallas y a un Torreón, aunque para esta Calamidad no se tienen en cuenta. **2** También tiene otra Casa, pero no se encuentra adyacente a ningún edificio y, por tanto, no provoca que gane más puntos de Calamidad. Si las 3 Casas de Carla hubieran estado adyacentes entre sí, únicamente habría ganado 3 puntos de Calamidad ya que cada edificio solo puede contabilizarse una vez.



Llega el turno de Rocío. Por desgracia ha obtenido 4 calaveras y tendrá que retirar un edificio de sus dominios y devolverlo a la caja del juego.



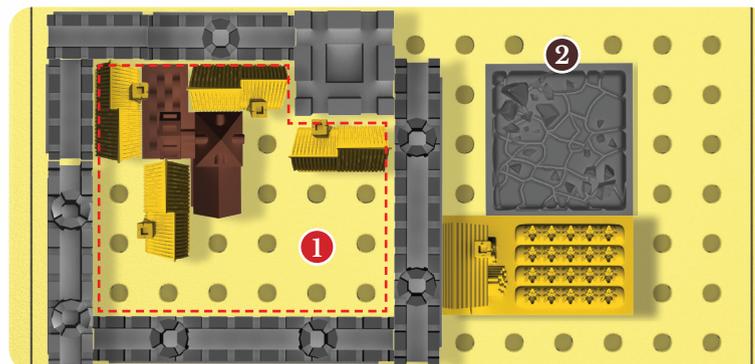
Le sigue Tomás, que ha obtenido 1 calavera y decide perder un recurso.



Por último, Pedro, que ha salido ganando con su resultado de 3 calaveras, entrega 1 pieza de Tierra quemada a cada uno de sus adversarios.



Tal y como indica la Calamidad, Carla, Rocío y Tomás deberán poner de inmediato esas piezas de Tierra quemada en sus dominios. **1** Rocío no puede poner esa pieza en su área amurallada, ya que las piezas de Tierra quemada deben ponerse en lugares no amurallados. **2** Así que decide emplazar la Tierra quemada cerca de su Granja. Si Rocío no tuviera suficiente espacio, tendría que quitar edificios no amurallados de sus dominios hasta que tuviera suficiente espacio para colocar la pieza de Tierra quemada.





5. CONSTRUIR LA CIUDAD

Durante este paso podrás construir Murallas y edificios para mejorar tus dominios, utilizando los recursos de tu tablero de jugador. El jugador inicial es el primero en construir, seguido del resto de los jugadores en sentido horario. Puedes construir 1 Muralla de cualquier longitud o 1 edificio por cada martillo 🔨 que hayas obtenido en tus dados. Por cada recurso que utilices, resta del contador correspondiente esa misma cantidad. A continuación, toma de la reserva el edificio o la Muralla que hayas decidido construir y ponla en tus dominios en la posición que desees, siempre y cuando tengas espacio para ello. Si no dispones de los recursos necesarios para construir una Muralla o un edificio, no podrás construirlos. Solo puedes construir aquellas Murallas y edificios que se encuentren disponibles en la reserva. En los **Apéndices** encontrarás las reglas de todas las estructuras que puedes construir.

Si decides construir el último edificio disponible de un mismo tipo en la reserva (que no sea una Muralla), deberás darle la vuelta a uno de los marcadores en blanco para que muestre la cara con una «X». Cuando todos los marcadores estén mostrando la cara con una «X», la partida terminará al finalizar la ronda.



Atención: puedes construir varios edificios del mismo tipo en tus dominios para acumular sus efectos (por ejemplo, con 2 Monasterios podrás poner el resultado que desees a 2 de tus dados; con 2 Universidades ganarás puntos adicionales por cada una de ellas).

Las Murallas y los edificios de tus dominios que se tocan únicamente por las esquinas **no se consideran adyacentes** entre sí. Las Murallas de tus dominios que se tocan únicamente por las esquinas **no cierran áreas**. Los edificios de tus dominios que se tocan únicamente por las esquinas **no se consideran agrupados** al determinar qué edificios se ven afectados por la Calamidad de Enfermedad.

Atención: se considera que un edificio está amurallado si se encuentra emplazado en un área rodeada completamente por Murallas y Torreones adyacentes entre sí. El perímetro de tus dominios no se consideran Murallas. Si quieres tener Murallas allí, deberás construirlas.



6. EXTORSIONAR DOMINIOS

En este paso, los nobles empuñan sus espadas, demuestran su poderío militar y exigen recursos a los oponentes más débiles. El jugador inicial será el primero en extorsionar, seguido por los demás jugadores en sentido horario.

Al extorsionar debes pedir 1 recurso de tu elección a cada uno de los jugadores que tengan menos espadas 🔪 que tú en sus dados, empezando por el jugador sentado a tu izquierda y siguiendo el sentido horario para el resto de los jugadores. A cada uno de esos jugadores le puedes pedir 1 de Comida 🍷, 1 de Madera 🪵, 1 de Piedra 🪨 o 1 de Mercancías 📦, siempre y cuando el jugador afectado disponga del recurso demandado. Si un jugador no tiene recursos que entregar o se niega a pagar la extorsión, deberá adelantar **dos espacios la clavija de su contador de Calamidad** ☠️ por cada recurso que deje de pagar.

Si tus dados muestran un número de escudos 🛡️ igual o superior al número de espadas 🔪 de otro jugador, este último no podrá extorsionar tus dominios durante esta ronda.

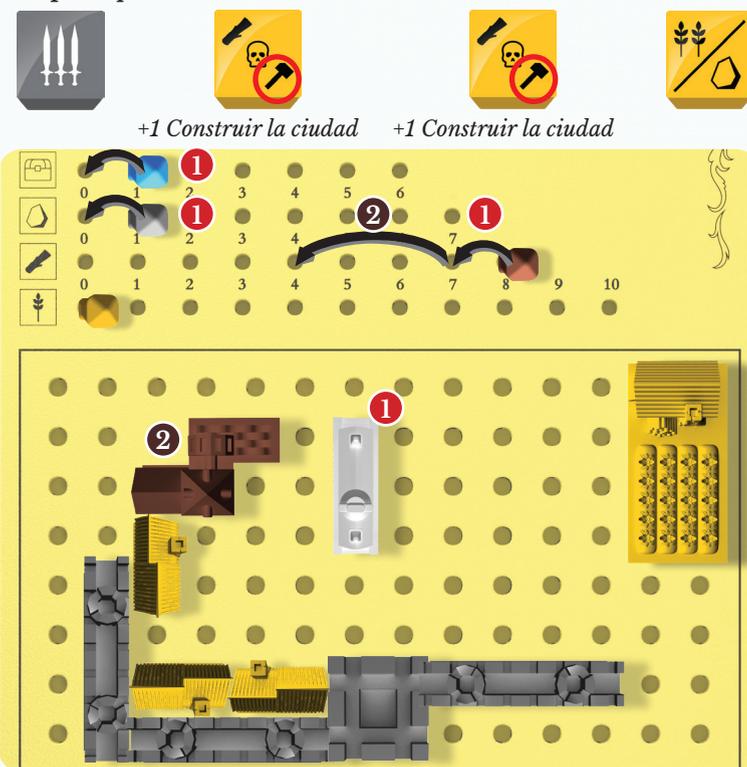
Ejemplo: los jugadores han obtenido los siguientes resultados y Carla es la jugadora inicial:

El paso «Extorsionar dominios» de este ejemplo se jugaría así:

- Carla le pide 1 recurso a Rocío. Tomás sale indemne ya que, a pesar de tener menos espadas, tiene suficientes escudos como para protegerse de las espadas de Carla.
- Rocío no puede extorsionar a nadie.
- Tomás tampoco puede extorsionar a nadie.
- Pedro le pide 1 recurso a cada uno de los demás jugadores.

 3 espadas	 2 espadas
 5 espadas	 2 espadas y 4 escudos

Ejemplo: Carla obtuvo 2 martillos durante el paso «Lanzar dados», por lo que puede construir hasta 2 Edificios (o Murallas). ① Decide gastar 1 de Mercancías, 1 de Piedra, y 1 de Madera en una Iglesia que pone en sus dominios. ② También gasta 3 de Madera en un Aserradero para sus dominios. Al tratarse del último Aserradero que queda en la reserva, le da la vuelta a un marcador para que muestre el lado con la «X».



Excepción al avanzar en el contador de Calamidad

Si la clavija de tu contador de Calamidad ☠️ ha alcanzado su valor máximo y tienes que seguir añadiendo Calamidad, anota «-25» bajo tu nombre en la hoja de puntuación y vuelve a poner la clavija del contador de Calamidad ☠️ en la posición cero antes de seguir contando. No hay límite alguno en el número de puntos de Calamidad que puedes obtener en una partida.

FINAL DE LA PARTIDA Y PUNTUACIÓN

FINAL DE LA RONDA

Importante: ¡Comprueba que tienes los dados correctos en tu reserva de dados!

Si has construido algún edificio y este te proporciona un dado (por ejemplo: el Torreón, la Casa, el Palacete y la Iglesia), asegúrate de tener esos dados en tu reserva. Si durante la partida pierdes alguno de esos edificios (debido, por ejemplo, a una Calamidad) devuelve a la caja del juego el dado que tenga asociado.

Si todos los marcadores muestran la cara con una «X», la partida finaliza y debes seguir las reglas del siguiente apartado. De lo contrario, el jugador que tenga la clavija de jugador inicial la pasa al jugador sentado a su izquierda que la pondrá en el espacio (Lanzar dados) de su tablero de jugador. Continúa jugando rondas de esta manera hasta que la partida finalice.

CÓMO GANAR

Los jugadores comparan su puntuación total. El jugador que tenga más puntos gana la partida.

En caso de empate, el jugador de entre los empatados que tenga más **Mercancías** gana la partida. Si los jugadores siguen empatados, el jugador de entre los empatados que tenga más **Piedra** gana la partida. Si el empate persiste, se romperá entre los jugadores empatados que tengan más **Madera** y luego entre los que tengan más **Comida** . Si todos los jugadores empatados tienen el mismo número de recursos, compartirán la victoria.

FINAL DE LA PARTIDA

Los jugadores registran sus puntuaciones en una hoja de puntuación:

Edificios: gana puntos por cada edificio que se encuentre en tus dominios. Los edificios que se encuentren dentro del área amurallada puntúan el doble.

Bonificaciones: gana puntos por tus Mercados, Ayuntamientos, Universidades y Catedrales.

Cultura: gana 1 punto por cada punto de **Cultura** que tengas. El jugador, o jugadores en caso de empate, que tenga más puntos de Cultura (como mínimo 1) gana puntos adicionales.

Área amurallada: el jugador, o jugadores en caso de empate, que tenga el área amurallada más grande (es decir, con más espacios en su interior) gana puntos adicionales. En el caso de que tengas más de un área amurallada, suma los espacios de todas tus áreas amuralladas. Los espacios ocupados por edificios (exceptuando los Torreones y los espacios ocupados por piezas de Tierra quemada) también cuentan a la hora de determinar el tamaño de un área amurallada.

Calamidades: resta 1 punto por cada punto de **Calamidad** que tengas.

Ejemplo de puntuación

Llega el final de la partida y Carla anota sus puntos.

En primer lugar, anota los puntos por los edificios que se encuentran en sus dominios.

Todos los puntos que proporcionan los edificios amurallados cuentan el doble.

1 Al contar sus Torreones gana $3 \times 2 = 6$ puntos, ya que los Torreones son de por sí edificios amurallados y siempre proporcionan 2 puntos. Luego obtiene $4 \times 2 = 8$ puntos por sus Casas, ya que las tiene todas amuralladas y por tanto cuentan el doble.

	Puntos	Carla
Torreón	2	6
Casa	2	8
Palacete	1	3

También obtiene un total de 3 puntos por sus Palacetes: 2 puntos por el Palacete del área amurallada y 1 punto por el Palacete fuera de sus Murallas.

Iglesia	1	2
Granja	1	2
Aserradero	2	4
Hospital	3	–
Monasterio	4	4
Mercado	2	2
Ayuntamiento	3	–
Universidad	4	–
Catedral	5	10

Luego sigue contando los puntos que le proporcionan sus edificios.

2 Su Mercado le proporciona todos los puntos de bonificación posibles, puesto que los 8 espacios que lo rodean ortogonalmente se encuentran vacíos.

Bonificación del Mercado	8
--------------------------	---

3 No recibe puntos de bonificación por Ayuntamientos o Universidades puesto que no los tiene en sus dominios.

Bonificación del Ayuntamiento	–
Bonificación de la Universidad	–

4 Como si tiene una Catedral, obtiene una bonificación de 10 puntos gracias a sus 10 dados.



Bonificación de la Catedral	10
-----------------------------	----

Atención: los puntos de bonificación que proporcionan los edificios amurallados no cuentan el doble.

5 Tal y como refleja su contador de Cultura, gana 4 puntos y como otro jugador tiene más puntos de Cultura que ella, no recibe los puntos de bonificación por ser quien más Cultura tiene.

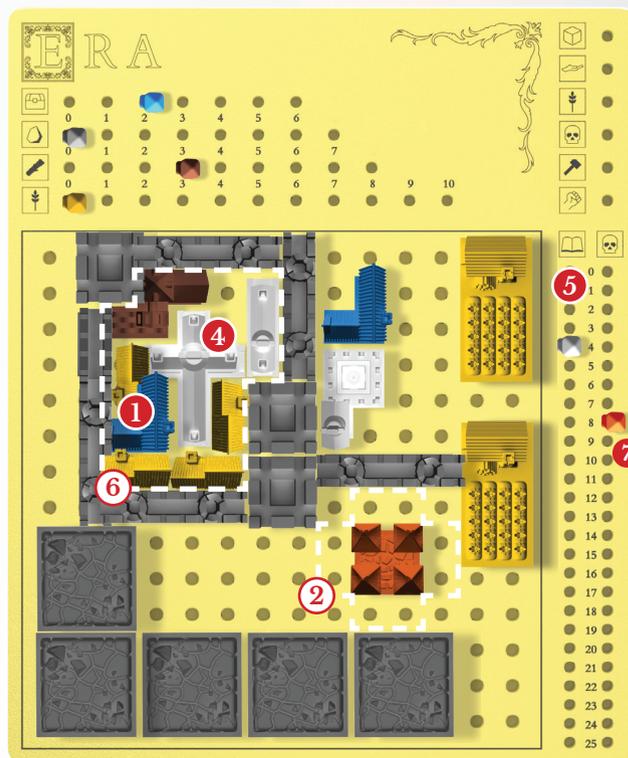
Cultura	4
Mayor Cultura	–

6 Carla está empatada con otro jugador en cuanto al área amurallada más grande, con un total de 26 espacios. Tanto Carla como el otro jugador obtienen 10 puntos de bonificación.

Mayor territorio amurallado	10
-----------------------------	----

7 Para terminar, Carla se resta 8 puntos tal y como indica su contador de Calamidad. Su puntuación total es de 65 puntos.

Subtotal	78
Penalización por Calamidad	-8
Total	65



PARTIDAS EN SOLITARIO

En las partidas en solitario jugarás un total de 8 rondas para intentar conseguir la mayor puntuación posible.

Consejo: utiliza el contador de Madera de un tablero de jugador que no vayas a usar para llevar la cuenta del número de rondas que juegas. Pon una clavija en el espacio «8» de ese contador y retrocede con ella un espacio después del último paso de cada ronda. Cuando la clavija alcance la última posición del contador de Madera habrás jugado las 8 rondas y la partida llegará a su fin.

PREPARACIÓN

Devuelve a la caja del juego, junto a sus correspondientes dados, 1 Casa, 2 Torreones y todos los marcadores. Utilizarás el resto de las estructuras y dados del juego. Prepara la distribución inicial de tus dominios siguiendo las reglas básicas, pero añadiendo 3 piezas de Tierra quemada.

Las reglas son las mismas que las descritas con anterioridad, con las siguientes modificaciones:

CÓMO JUGAR

En su mayor parte, las reglas para las partidas en solitario son las mismas, excepto que deberás tirar 3 dados por un jugador imaginario, llamémosle maese Jaime, y que la Traición y el Ataque serán Calamidades que **te afectarán siempre a ti** en lugar de a tus adversarios.

LANZAR DADOS

Después de lanzar tus dados hasta un máximo de tres veces, lanza 3 dados grises y 1 amarillo para maese Jaime. Lánzalos solo una vez al final de cada paso «Lanzar dados» y déjalos a un lado hasta el paso «Extorsionar dominios».

CALAMIDADES

A diferencia de las reglas básicas, cuando suceda una Calamidad de tipo Traición o Ataque, deberás aplicar sus efectos a **tus dominios** y no a los de tus adversarios. Las calaveras que obtenga maese Jaime no te afectan y tampoco debes sumarlas a las tuyas.

CONSTRUIR LA CIUDAD

A lo largo de la partida tendrás a tu disposición todos los dados del juego (siempre que construyas las estructuras correspondientes) exceptuando aquellos que se devolvieron a la caja durante la preparación.

EXTORSIONAR DOMINIOS

Compara las **espadas**  y **escudos**  que hayas obtenido con los que tenga maese Jaime en sus dados.

El «jugador» con más espadas extorsiona los dominios del otro y pide 1 recurso. Si debes entregar recursos a maese Jaime, refléjalo en tu tablero de jugador como en las reglas básicas, esto es, moviendo la clavija del contador correspondiente. El recurso que pidas a maese Jaime debe ser uno de los que muestre el resultado de sus dados. Si sus dados no muestran recursos, no recibirás ninguno. Si maese Jaime tiene que pedirte 1 recurso, siempre te pedirá Mercancías; si no tienes, te pedirá Piedra; si tampoco tienes, te pedirá Madera; y si tampoco tienes, te pedirá Comida. Si no puedes o no quieres darle recursos, adelanta dos espacios la clavija de tu **contador de Calamidad** .

FINAL DE LA PARTIDA

Tras completar 8 rondas de juego, cuenta los puntos que hayas conseguido y compara el resultado con la tabla de esta página.

No olvides sumar los puntos por ser quien tiene más Cultura si tienes al menos 1 punto de Cultura y los puntos por tener el área amurallada más grande si has al menos conseguido cerrar un área de tus dominios con Murallas.

¿Qué tal te ha ido?

Intenta batir tu marca cada vez que juegues en solitario.

Total	Nivel	Detalles
<45	Siervo	Una puntuación pobre. Sigue labrando la tierra.
45-64	Plebeyo	No está mal. Al menos has conseguido tu libertad.
65-79	Mercader	Buen trato. ¿Hacemos un trueque?
80-89	Caballero	Una justa excelente. ¿Podrás mejorar tu resultado en el próximo torneo?
90-94	Noble	¡Una partida excelente!
95-99	Monarca	¡Un logro majestuoso!
100+	Papa	Tus dados estaban bendecidos, es la única explicación.

CRÉDITOS

Diseño: Matt Leacock

Producción: Sophie Gravel

Desarrollo: Peter Eggert, Katja Volk, André Bierth, Martin Bouchard, Moritz Thiele

Dirección de arte: Sophie Gravel

Ilustraciones: Chris Quilliams

Diseño gráfico: Danik Renaud, Stéphane Vachon, Maryse Hébert-Lemire

Edición: André Bierth

Traducción: Moisés Busanya

Revisión: Carlos de la Torre Oliva

Modelado 3D: Walfred Candiales

Desarrollado por:



www.eggertspiele.com
info@eggertspiele.com

©2020 Plan B Games Europe GmbH
Sinstorfer Weg 70, 21077 Hamburgo,
Alemania

Eggertspiele es una marca de
Plan B Games Europe GmbH.

Ninguna parte de este producto puede ser reproducida sin permiso específico.

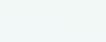
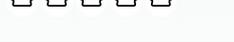
Distribuido en Español por Asmodee Spain, Petróleo 24, 28918 Leganés (Madrid), España y Asmodee Chile, Dr. Manuel Barros Borgoño 160 oficina 306, Providencia, Santiago, Chile. Conserve esta información para su referencia. Fabricado en China.

APÉNDICE

DADOS

Plebe	Efecto	Burguesía	Efecto	Nobleza	Efecto	Clero	Efecto
	Gana 3 de Comida.		Gana 2 de Mercancías.		Gana 4 escudos.		Gana 2 de Comida.
	Gana 3 de Madera.		Gana 1 de Mercancías.		Gana 1 espada.		Gana 1 de Piedra o 2 de Madera.
	Gana 2 de Piedra.		Gana 2 de Piedra.		Gana 2 espadas.		Puedes volver a lanzar este dado cuando termines de lanzar los dados, e incluso puedes lanzarlo junto con otro dado, aunque ese dado muestre una calavera. Puedes repetir este efecto si vuelves a obtener una pluma.
	Gana 2 de Comida o 1 de Piedra.		Gana 1 de Cultura.		Gana 3 espadas.		
	Construye hasta 2 veces.		Construye hasta 2 veces.		Gana 1 de Mercancías.		Gana 1 de Cultura.
	Gana 1 de Madera y construye 1 vez; suma 1 calavera para determinar Calamidades.		Gana 1 de Piedra y construye 1 vez; suma 1 calavera para determinar Calamidades.		Gana 2 de Mercancías; suma 1 calavera para determinar Calamidades.		Gana 2 de Cultura; suma 1 calavera para determinar Calamidades.

CALAMIDADES

Calaveras	Resultado	Efecto
	Bandidos	Adelanta un espacio la clavija de tu contador de Calamidad o pierde 1 recurso.
	Enfermedad	Adelanta un espacio la clavija de tu contador de Calamidad por cada edificio agrupado que tengas. Un edificio se considera agrupado si se encuentra adyacente a otro edificio. Los edificios que solo se toquen por las esquinas o que se encuentren separados por Murallas no se consideran adyacentes. <ul style="list-style-type: none"> • Los Hospitales y los edificios adyacentes a Hospitales no cuentan como edificios agrupados. • Los Torreones nunca se consideran edificios adyacentes puesto que se considera que están rodeados por Murallas.
	Traición	Entrega 1 pieza de Tierra quemada de la reserva a cada uno de tus adversarios para que las añadan a sus dominios. Si no hay suficientes piezas de Tierra quemada en la reserva, esta Calamidad no tiene efecto. Las piezas de Tierra quemada deben ponerse siempre fuera de áreas amuralladas. Si no dispones de espacio suficiente para poner una pieza de Tierra quemada, debido a que ese espacio esté ocupado por estructuras, deberás retirar edificios (nunca Torreones o Murallas) hasta que puedas ponerla. Devuelve a la caja del juego los edificios retirados por este motivo (junto con sus dados, si se da el caso). No estás obligado a poner una pieza de Tierra quemada si no tienes espacio suficiente fuera de áreas amuralladas, es decir, si no puedes liberar espacio suficiente como para poner una pieza de Tierra quemada, no tendrás que ponerla.
	Incendio	Devuelve a la caja del juego un edificio de tus dominios (junto con su dado, si se da el caso).
	Ataque	Cada uno de tus adversarios debe retirar un edificio de su elección que no se encuentre en el área amurallada y devolverlo a la caja de juego (junto con su dado, si se da el caso). Si un jugador tiene todos sus edificios dentro del área amurallada no sufrirá el efecto de esta Calamidad.
 y más	Revuelta	Pierde todas las Mercancías  que tengas.

Las calaveras que muestren tus dados no te proporcionan puntos de Calamidad, solo se tienen en cuenta para determinar la Calamidad que debes resolver.

MURALLAS Y EDIFICIOS

Estructura	Forma	Coste	Puntos	Efecto
Muralla (de cualquier longitud)		1	0	Los edificios dentro del área amurallada: <ul style="list-style-type: none"> No pueden ser dañados por los Ataques ni por las piezas de Tierra quemada, pero sí por los Incendios; Proporcionan el doble de puntos al final de la partida, pero no doblan las bonificaciones que puedan proporcionar; y Otorgan 10 puntos de bonificación al jugador, o en caso de empate a los jugadores empatados, que tenga el área amurallada más grande al final de la partida.
Torreón		3	1	Añade 1 dado de Nobleza a tu reserva de dados. Los Torreones son estructuras especiales ya que se consideran edificios amurallados. Debido a esto, los Torreones son inmunes a la Tierra quemada, la Enfermedad y los Ataques. Como son edificios amurallados, valen el doble al final de la partida.
Casa		2	1	Añade 1 dado de Plebe a tu reserva de dados.
Palacete		2	1	Añade 1 dado de Burguesía a tu reserva de dados.
Iglesia		1 1 1	1	Añade 1 dado de Clero a tu reserva de dados.
Granja		1	1	Proporciona 1 de Comida adicional durante el paso «Obtener recursos» de cada ronda.
Aserradero		3	2	Proporciona 2 de Madera adicionales durante el paso «Obtener recursos» de cada ronda.
Hospital		6 1	3	Los Hospitales y los edificios adyacentes a los Hospitales no cuentan como edificios agrupados al resolver los efectos de la Enfermedad.
Monasterio		4 2 1	4	Durante el paso «Lanzar dados» puedes cambiar el resultado de uno de tus dados para que muestre el valor que quieras antes de volverlos a lanzar por segunda vez. Puedes incluso poner o quitar un resultado de calavera. Durante tu tercer lanzamiento puedes volver a lanzar uno de estos dados siempre y cuando no muestren una calavera.
Mercado		1 4	2	Al final de la partida gana 1 punto de bonificación por cada espacio libre que tengas adyacente al Mercado (hasta un máximo de 8 puntos, ya que no cuentan las esquinas).
Ayuntamiento		5 2	3	Al final de la partida gana 1 punto de bonificación por cada Mercancía , Piedra , Madera y Comida que tengas en tu tablero de jugador.
Universidad		3 3 3	4	Al final de la partida gana 1 punto de bonificación por cada punto de Cultura que tengas en tu contador de Cultura.
Catedral		2 4 6	5	Al final de la partida gana 1 punto de bonificación por cada dado que tengas en tu reserva de dados.

Puedes construir varios edificios de un mismo tipo y aplicar los efectos de cada uno de los edificios.

No puedes retirar estructuras voluntariamente para dejar espacio a otras.