

LA ▶ GRAN DIVISIÓN ◀

¡Bienvenidos a la gala más exclusiva del año! Los coleccionistas del sector del lujo de mayor renombre ya han llegado y están preparados para hacer y, cómo no, recibir las ofertas más irresistibles para hacerse con la mejor colección de todas. Te estábamos esperando para comenzar... la gran división.

En *La gran división*, tu objetivo es conseguir la colección de riquezas más prestigiosa de todas. En cada ronda **divides** tu mano de cartas en **dos grupos**, los introduces en una **cartera** y se la pasas al jugador de tu izquierda. Al mismo tiempo, tú recibes la cartera del jugador de tu derecha.

Cuando recibes la cartera, debes **decidir** cuál de los dos grupos de cartas **te quedas** y cuál **devuelves**. Una vez hayas devuelto la cartera, tú también recibes la tuya de vuelta. De este modo, creas tu **mano de cartas** para la

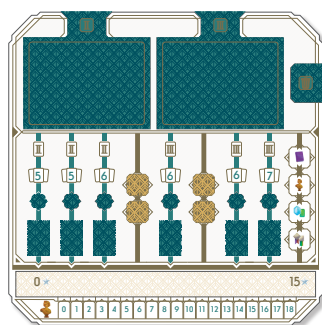
ronda actual con las cartas que has elegido de la mano del jugador de tu derecha y las que te ha devuelto el jugador de tu izquierda.

Aplica los **efectos** de tus cartas para conseguir Piedras preciosas, Oro, Obras de arte o Libros para tu colección. Cada tipo de riqueza te otorgará **puntos de Prestigio** de una forma distinta durante la partida, así que asegúrate de crear tu colección en consecuencia.

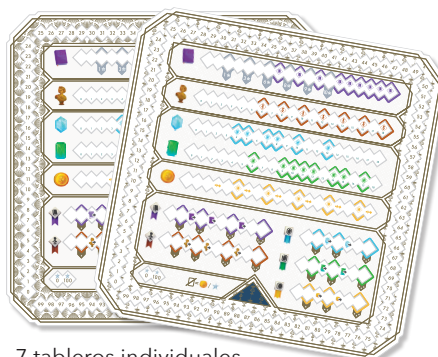
¡Pero eso no es todo! Cuantas más riquezas de un tipo tengas, más **Contratos** obtendrás, pero estos no tendrán ningún valor si no los validas con **Sellos**, así que asegúrate de conseguirlos también durante la partida.

Quien tenga **el mayor número de puntos de Prestigio** al terminar la ronda de puntuaciones final **gana la partida**.

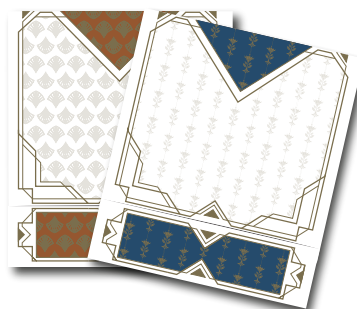
▶ CONTENIDO



1 tablero central



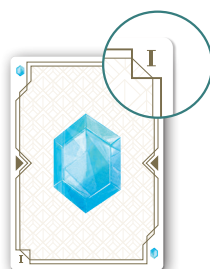
7 tableros individuales



7 carteras



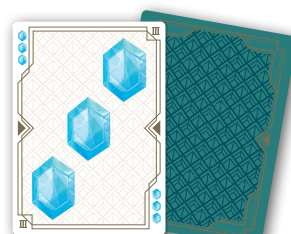
7 divisores de cartas



29 cartas de Recurso de Nivel I



21 cartas de Recurso de Nivel II



21 cartas de Recurso de Nivel III



7 cartas de Personaje



84 cubos de Recurso



1 indicador de ronda



1 medidor de Mercado



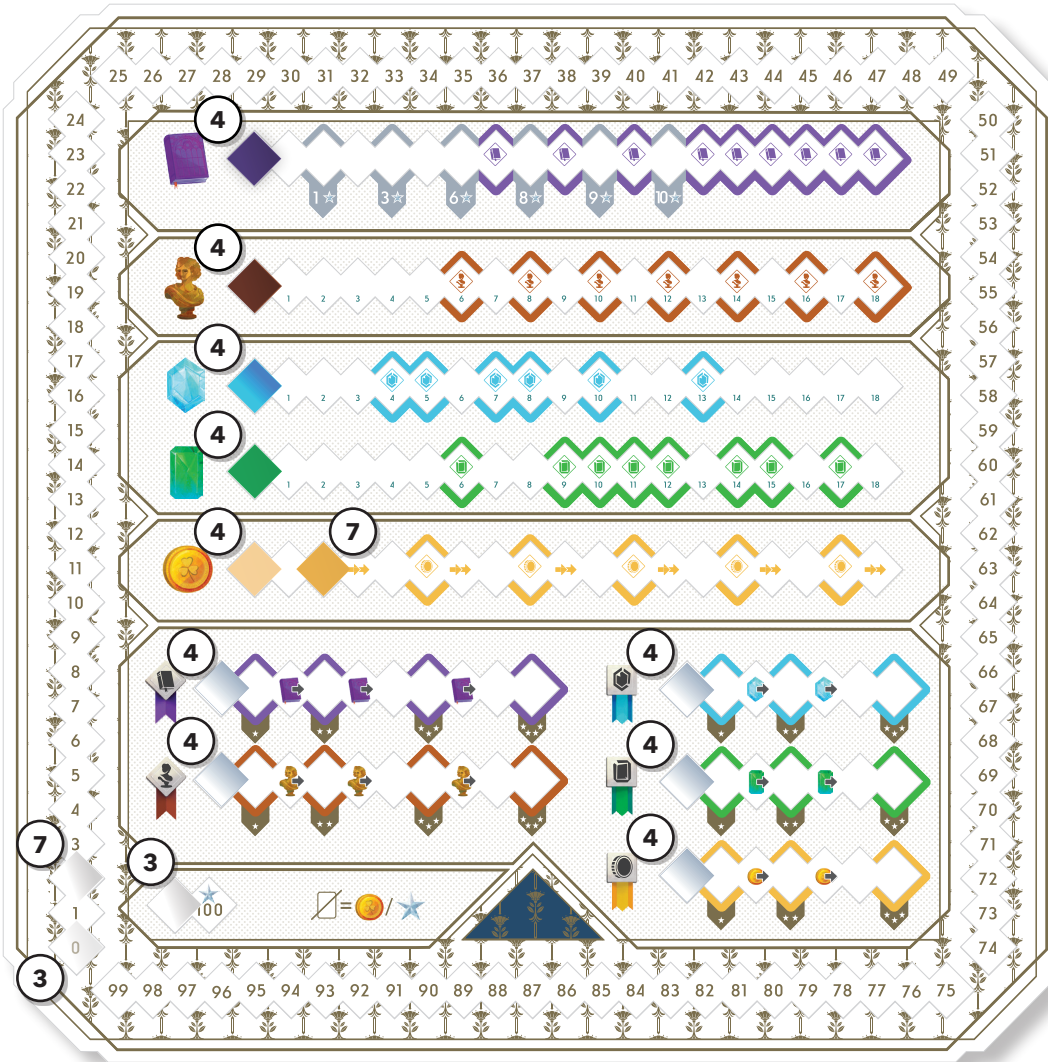
4 fichas de Puntuación



9 fichas de Mercado

► PREPARACIÓN

TABLERO INDIVIDUAL



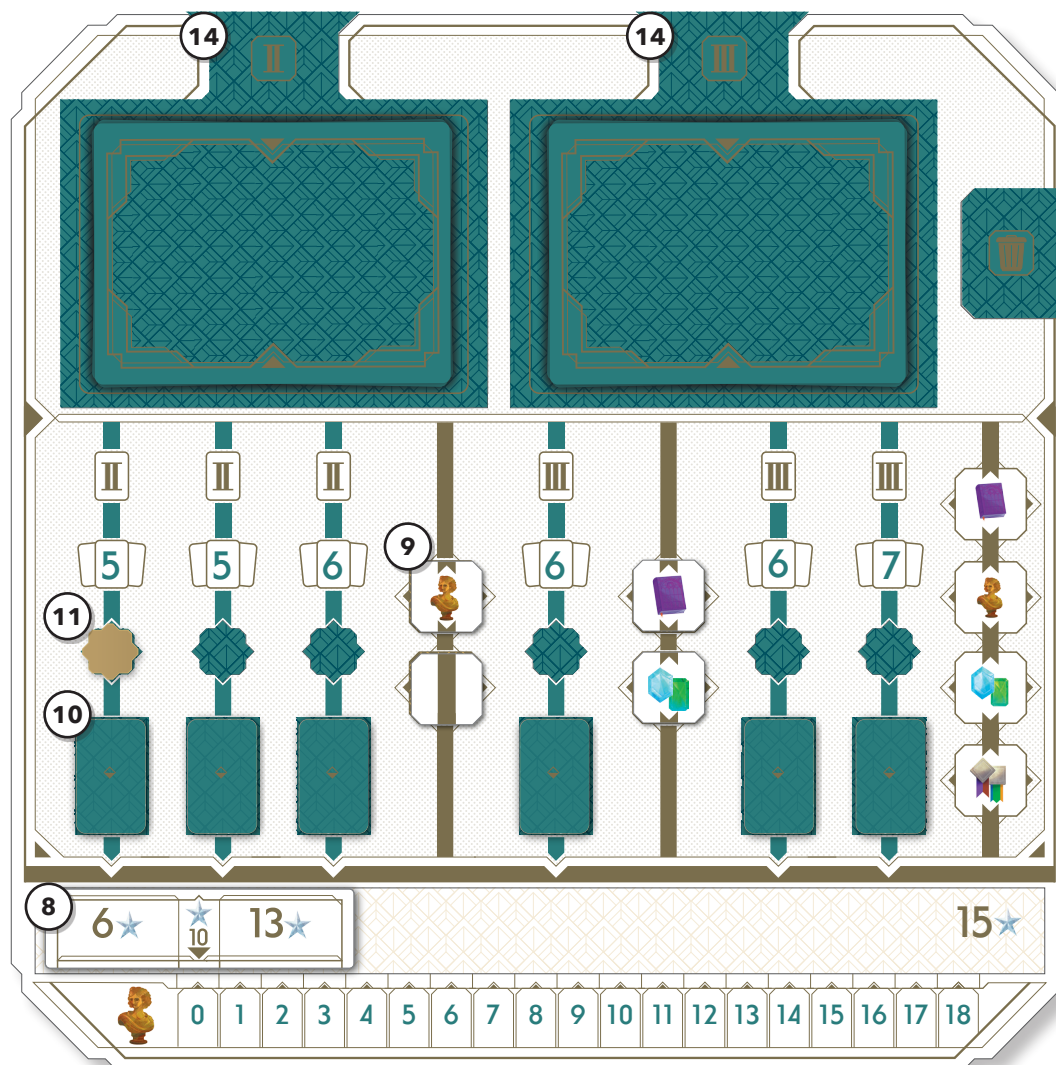
Esta es la preparación para partidas de 3-7 jugadores. Para partidas de 2 jugadores, necesitarás hacer pequeños cambios y seguir algunas reglas adicionales (ver página 12).

1. Reparte un **tablero individual** a cada jugador. Colócalo delante de ti.
2. Reparte **un set de cubos de Recurso** (2 cubos blancos, 5 cubos plateados, 1 cubo morado, 1 cubo marrón, 1 cubo verde, 1 cubo azul y 1 cubo amarillo) a cada jugador.
3. Coloca tus **cubos de Recurso blancos** en las casillas «0» del marcador de prestigio y del marcador +100.
4. Coloca el resto de tus **cubos de Recurso** en las casillas del extremo izquierdo de los marcadores correspondientes en tu tablero individual.



5. Toma la **cartera** y el **divisor de cartas** del mismo estampado que aparece en tu tablero individual.
6. Baraja las **cartas de Personaje** y reparte 1 a cada jugador. Coloca tu personaje al lado de tu tablero individual. Devuelve a la caja todas las cartas de Personaje sobrantes.
7. Por cada uno de los iconos de Recurso que aparezcan en la esquina superior izquierda de tu carta de Personaje, **avanza 1 casilla** en el marcador de Recurso correspondiente en tu tablero individual. Tu personaje también puede mostrar **iconos de Contrato** en la parte inferior de la carta, que utilizarás durante la Puntuación de Contratos al final de la partida (ver página 10).

TABLERO CENTRAL



8. Pon el **tablero central** en el centro de la mesa, de forma que sea visible para todos los jugadores. Coloca el **medidor de Mercado** sobre el tablero, con la flecha apuntando a la casilla 0 de la escala de valor del Mercado del arte.
9. Mezcla las **fichas de Puntuación** y colócalas de manera aleatoria bocarriba en cada uno de los espacios correspondientes del tablero central.
10. Mezcla las **fichas de Mercado**, elige 6 de ellas aleatoriamente y colócalas bocabajo sobre los espacios correspondientes del tablero central. Sin mirarlas, devuelve las fichas de Mercado restantes a la caja.
11. Coloca el **indicador de ronda** en el primer espacio del marcador de ronda.
12. Separa las **cartas de Recurso** por niveles en 3 mazos diferentes. Baraja los tres mazos por separado.
13. Reparte **4 cartas** del mazo de **Nivel I** a cada jugador. Una vez hecho esto, devuelve a la caja las cartas de este nivel que no hayas repartido. No las vas a necesitar durante la partida.
14. Coloca los mazos de **Nivel II** y **Nivel III** bocabajo en sus espacios correspondientes en la zona superior del tablero central.
15. Elige a un jugador para que sea el **Presentador de la gala**. Este será el encargado de repartir las cartas y hacer el seguimiento del progreso de la partida.

► UNA RONDA DE JUEGO

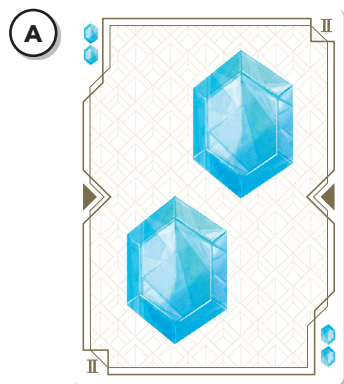
Una partida de *La gran división* consta de **6 rondas** y, a su vez, cada una de ellas está formada por las siguientes fases:

- **Reparto de cartas.** Durante esta fase **recibirás 1 carta** del mazo correspondiente.
- **División.** Durante esta fase **dividirás tu mano de cartas** en 2 grupos e **intercambiarás tus cartas** con los jugadores de tu izquierda y tu derecha.
- **Resolución.** Durante esta fase **ganarás riquezas** según la mano de cartas que tengas tras la fase de División. Harás un seguimiento del valor total de **Prestigio, Libros, Obras de arte, Piedras preciosas, Oro y Sellos** en tu tablero individual.
- **Mercado.** Durante esta fase, el valor actual de las **Obras de arte** puede aumentar.
- **Final de la ronda.** Durante esta fase te prepararás para la siguiente ronda, llevando a cabo una o más Puntuaciones al terminar rondas concretas.

REPARTO DE CARTAS

El Presentador comprueba qué nivel de cartas debe repartir en la ronda actual (tal y como se indica en la parte del tablero central que está por encima del indicador de ronda). Después, el Presentador reparte **1 carta de Recurso** del mazo del **nivel correspondiente** (A) a cada jugador. En la misma zona del tablero central también se indica el **número máximo de cartas** que cada jugador puede tener en su mano (B) en la ronda actual. Comprueba que **no excedes** ese número (sin incluir tu divisor de cartas). En el caso de que sí, **descarta** las cartas de Recurso necesarias hasta quedarte en el límite indicado. Coloca las cartas descartadas boca abajo en una **pila de descartes** común, al lado del símbolo de la basura que se encuentra en la parte derecha del tablero central. El Presentador debe asegurarse de que **todos los jugadores** hagan esta comprobación antes de pasar a la siguiente fase.

Nota: aunque el número de cartas que tengas en tu mano esté por debajo del límite máximo, sigues recibiendo únicamente 1 carta durante esta fase.



A. La cantidad de riquezas que ganes con una carta dependerá del número de iconos que esta muestre en el centro. Por ejemplo, esta carta te otorga 2 Topacios.

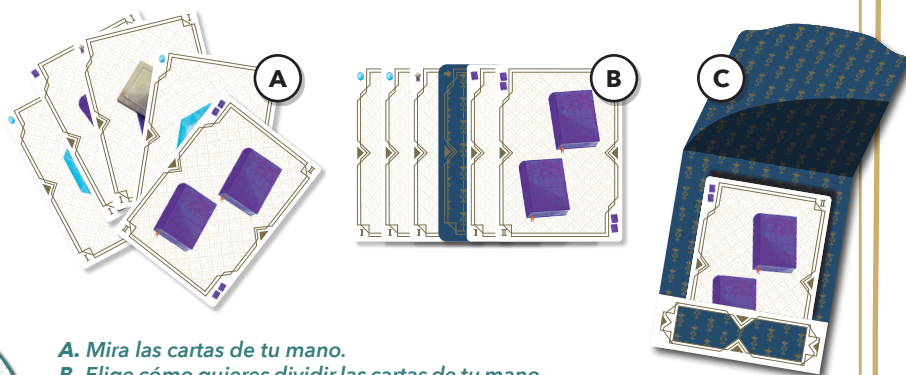
Puedes encontrar información adicional en las esquinas de la carta:

- A.** Recursos
- B.** Nivel de la carta

DIVISIÓN

Durante esta fase, todos los jugadores realizan cada uno de los pasos de manera **simultánea**. Por lo tanto, asegúrate de esperar a todos antes de continuar con el siguiente paso.

1. **Divide tus cartas.** Observa las cartas que tienes en tu mano y organízalas en **2 grupos**, colocando el divisor de cartas entre ellos. Los dos grupos pueden tener un número diferente de cartas. Cuando tengas clara la división de cartas, introdúcelas en tu cartera.



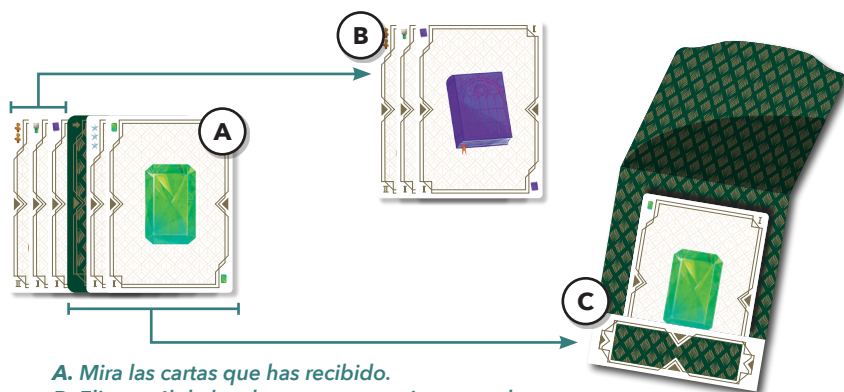
- A.** Mira las cartas de tu mano.
- B.** Elige cómo quieres dividir las cartas de tu mano y utiliza el divisor de cartas para crear 2 grupos.
- C.** Introduce las cartas en tu cartera.

2. **Ofrece tu división de cartas.** Cuando el Presentador lo indique, **pasa tu cartera** al jugador de tu izquierda. Al mismo tiempo, **recibes la cartera** del jugador de tu derecha.



3. **Elige.** Abre la Cartera que te ha pasado el jugador de tu derecha y **saca las cartas** sin alterar su orden. Decide cuál de los 2 grupos prefieres **quedarte** y guarda esas cartas en tu mano. Pon el grupo que no has elegido **de nuevo en la cartera** junto con el divisor de cartas del jugador de tu derecha.

Nota: ten cuidado de no alterar el orden de las cartas y mezclar los 2 grupos cuando analices las cartas.



- A. Mira las cartas que has recibido.
B. Elige cuál de los dos grupos te quieres quedar.
C. Devuelve el otro grupo y el divisor de cartas a la cartera.

4. **Devuelve la cartera.** Cuando el Presentador lo indique, **devuelve la cartera que has recibido** al jugador de tu derecha. Al mismo tiempo, el jugador de tu izquierda **te devolverá la tuya**. Junta las cartas que el jugador de tu izquierda haya dejado en tu cartera con las cartas que hayas elegido de la cartera del jugador de tu derecha: estas serán las cartas con las que vas a **jugar** esta ronda.

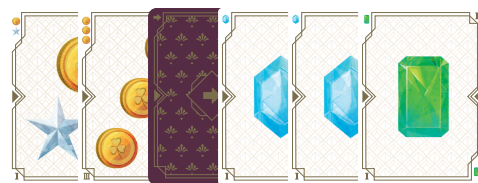


CÓMO HACER UNA BUENA DIVISIÓN

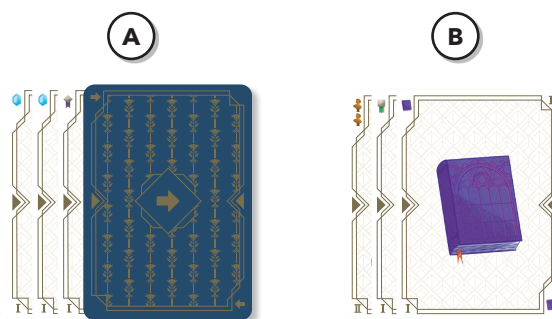
Dependiendo de cómo esté formando su colección cada jugador, las diferentes riquezas tendrán un valor distinto para ellos. Demuestra ser un verdadero estratega dividiendo tus grupos de tal forma que consigas que tu oponente elija el grupo que quieres que tome... ¡para así quedarte con el botín más succulento!



¡Si el mejor grupo es demasiado obvio, **SEGURO** que terminas con el peor en tus manos!



Pónselo difícil: ¿Piedras preciosas u Oro? Empuja a tu oponente a sacrificar otras riquezas muy jugosas para obtener lo que quiere.



Al final de la fase de División, añade las cartas que te han devuelto junto con tu divisor de cartas (A) a las cartas que has elegido de la oferta de tu oponente (B). Estas serán tus ganancias de esta ronda.

RESOLUCIÓN

Durante esta fase, todos los jugadores actúan **simultáneamente**.

Mantén todas tus **cartas de Recurso** y tu **divisor de cartas** en tu mano y júgalas delante de ti, **una a una**, para ir aplicando sus efectos. Mientras lo haces, puede que también desencadenes **efectos de bonificación** al pasar por **casillas especiales** (ver página 7).

CARTAS DE RECURSO

Cuando juegues una **carta de Recurso**, avanza 1 casilla en el marcador de Recurso correspondiente **por cada icono de Recurso** que se muestra en el centro (o en las esquinas) de dicha carta.



Con esta carta ganas 3 Libros.

Aunque esta es la forma en la que funcionan la mayoría de los iconos de Recurso (**Prestigio, Libros, Obras de arte, Topacios, Esmeraldas y Oro**), otras cartas de Recurso tienen **iconos de Sello** que **no se corresponden** con un único marcador de Recurso, sino que pueden utilizarse como **comodín** en grupos específicos de marcadores. Hay 3 tipos de iconos de Sello:



Los **Sellos diamante** y los **Sellos cuadrado**: cada uno corresponde a uno de los 2 grupos de marcadores de sello que se encuentran en la parte inferior de tu tablero individual. Avanzas 1 casilla en cualquiera de los marcadores de Sello que pertenezcan al **grupo correspondiente**.



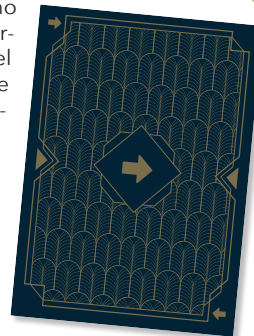
Los **Sellos estrella**: sirven como **comodines** para cualquier Sello. Avanzas 1 casilla en el marcador de sello **que tú elijas**.

Si una carta muestra **más de 1 icono de Sello**, puedes aplicar sus efectos en el mismo marcador o en **marcadores distintos**.

Nota: cada marcador de sello está relacionado con un Recurso específico (este se indica con el símbolo dibujado sobre el icono de Sello de ese marcador en concreto). Esto será importante durante la Puntuación de Contratos (ver página 10).

DIVISOR DE CARTAS

Tu divisor de cartas también puede servirte como carta de Recurso «comodín» durante esta fase, permitiéndote conseguir 1 movimiento adicional en el marcador que tú elijas (incluidos los marcadores de sello). No olvides jugar esta carta colocándola delante de ti y jutiliza este efecto!



Nota: ¡los divisores de cartas son muy útiles! En algunas ocasiones, tanto a ti como al jugador de tu derecha os faltará el mismo Recurso. Utiliza tu divisor de cartas para compensar este contratiempo y vuelve a tener tu estrategia bajo control.

ICONOS DE RECURSOS



PRESTIGIO



TOPACIOS



SELLOS DIAMANTE



LIBROS



ESMERALDAS



SELLOS CUADRADO



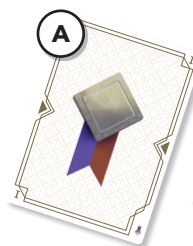
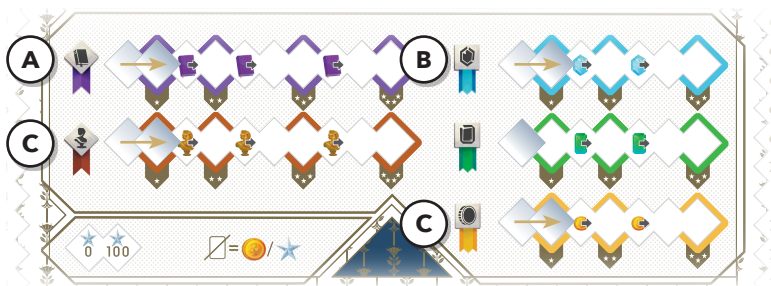
OBRAS DE ARTE



ORO



SELLOS ESTRELLA



Los Sellos diamante (con una cinta marrón y morada) pueden utilizarse en cualquiera de los marcadores de sello de la parte izquierda (A). Los Sellos cuadrado (con una cinta azul, verde y amarilla) pueden utilizarse en cualquiera de los marcadores de sello de la parte derecha (B).

Los Sellos estrella (con una cinta blanca) pueden utilizarse en todos los marcadores de sello (C).

EJEMPLO DE RESOLUCIÓN

VENDER CARTAS

En cualquier momento de la fase de Resolución, en vez de ganar los Recursos de una carta, puedes decidir «vender» dicha carta; es decir, jugarla **bocabajo**. Por cada carta que vendas, **ignora los iconos** que aparezcan en ella y avanza **1 casilla** en el **marcador de Oro** o en el **marcador de Prestigio**.



Nota: vender cartas para ganar Oro o Prestigio es muy útil cuando vas a jugar una carta de Recurso en cuyo marcador ya has llegado al máximo.

Nota: cuando «vendas» una carta, no la descartes. Se quedará en tu mano para la siguiente ronda.

CASILLAS ESPECIALES

EFFECTOS INSTANTÁNEOS

Cuando avanzas en tus marcadores, también puedes desbloquear movimientos adicionales si alcanzas una **casilla especial**.

En el marcador de Oro: si llegas o pasas una casilla con el **icono de la doble flecha** ➡➡, avanzas **inmediatamente 2 casillas** en un marcador de tu elección, **a excepción** del propio marcador de Oro. En este caso **no puedes dividir** estos movimientos adicionales entre **marcadores diferentes**.

En los marcadores de sello: si llegas o pasas una casilla con un **icono de Recurso** (📖 🎨 🏠 🌿 🪙), avanzas **inmediatamente 1 casilla** en el **marcador de Recurso correspondiente**.

EFFECTOS DE PUNTUACIÓN

Algunas casillas especiales no desbloquean movimientos adicionales inmediatos, sino que tienen otros efectos cuando tienen lugar ciertas **Puntuaciones** (ver *Puntuaciones*, página 9). Estas casillas están marcadas con un **borde exterior** del mismo color.



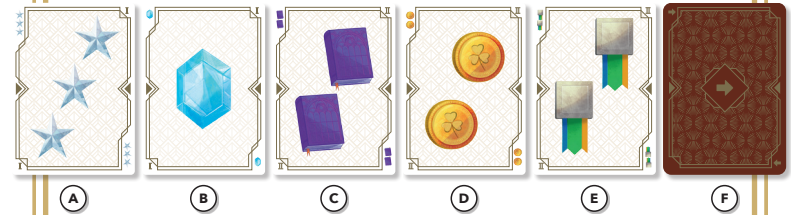
En el marcador de Libros: algunas casillas muestran un **valor de Prestigio**. Al llegar o pasar por estas casillas no se desencadena ningún tipo de efecto inmediato, pero estas contribuirán a tu **Puntuación de Libros** (para obtener más información, consulta la página 9).



En varios marcadores: algunas casillas de los marcadores de Libros, Obras de arte, Topacios, Esmeraldas y Oro muestran un **icono de Contrato**. Al llegar o pasar por estos iconos de Contrato no se desencadena ningún tipo de efecto inmediato, pero estos contribuirán a tu **Puntuación de Contratos** al final de la partida (para obtener más información, consulta la página 10).



En los marcadores de sello: algunas casillas muestran una **cinta** con una o más **estrellas**. Al llegar o pasar por estas casillas no se desencadena ningún tipo de efecto inmediato, pero estas contribuirán a tu **Puntuación de Contratos** al final de la partida (para obtener más información, consulta la página 10).

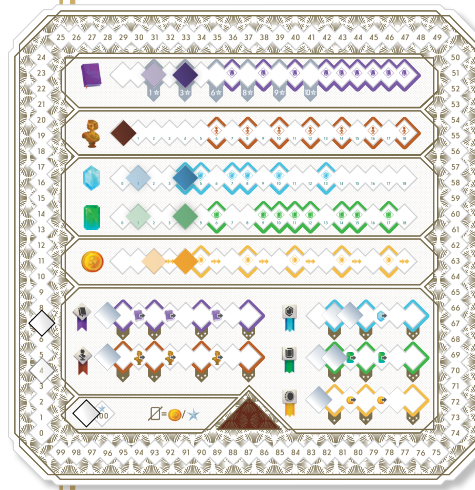


La fase de División ha terminado y Paula tiene 5 cartas de Recurso más su divisor de cartas como mano para jugar durante la fase de Resolución.

Al jugar la carta **A**, Paula avanza 3 casillas en el marcador de Prestigio (lo que inmediatamente le otorga 3 puntos de Prestigio más). La carta **B** le permite avanzar 1 casilla en su marcador de Topacios y la **C**, 2 casillas en su marcador de Libros.

Con la carta **D** la cosa se empieza a poner interesante: al obtener 2 de Oro, Paula avanza y pasa por una casilla con el icono ➡➡, lo que le otorga 2 movimientos adicionales que puede utilizar en cualquier marcador (excepto en el propio marcador de Oro). Decide usarlo en su marcador de Esmeraldas.

La carta **E** muestra 2 iconos de Sello cuadrado. Cada uno puede utilizarse individualmente, así que Paula decide usar uno en su marcador de Topacios, alcanzando así el icono ➡, que le otorga 1 movimiento adicional inmediato en ese marcador. El otro Sello lo utiliza en su marcador de Esmeraldas, y así llega a una casilla especial con efecto de puntuación que, pese a no ser inmediato, le será de utilidad al final de la partida.



Ya solo le queda por jugar la carta **F**: el divisor de cartas. Recuerda que esta carta puede utilizarse en cada ronda para obtener 1 movimiento adicional en el marcador de tu elección. Como pronto va a desencadenarse una Puntuación de Piedras preciosas, Paula decide utilizar este último movimiento en su marcador de Piedras preciosas menos avanzado, para estar lo más preparada posible.

MERCADO

Es el momento de actualizar el valor del **Mercado del arte**.

Una vez que todos los jugadores han completado la fase de Resolución, el Presentador revela la **ficha de Mercado** que se encuentra bajo el indicador de ronda. Las fichas de Mercado pueden mostrar un valor de **entre 0 y 4**: el Presentador debe **desplazar hacia delante el medidor de Mercado**, que se encuentra en la parte inferior del tablero central, **el número de casillas indicado en la carta**.

Nota: durante la partida, la flecha central del medidor de Mercado siempre tiene que apuntar al número que sea igual a la suma de los números que ya han sido revelados en las fichas de Mercado.

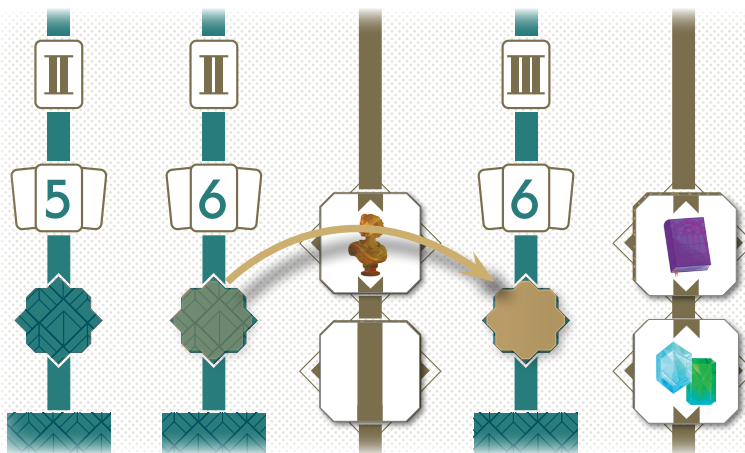
Cuando se realice la **Puntuación de Obras de arte** (ver página 9), la posición del medidor de Mercado será la que determine la cantidad de **puntos de Prestigio** que ganarás, dependiendo del nivel que hayas alcanzado en tu **marcador de Obras de arte**.

FINAL DE LA RONDA

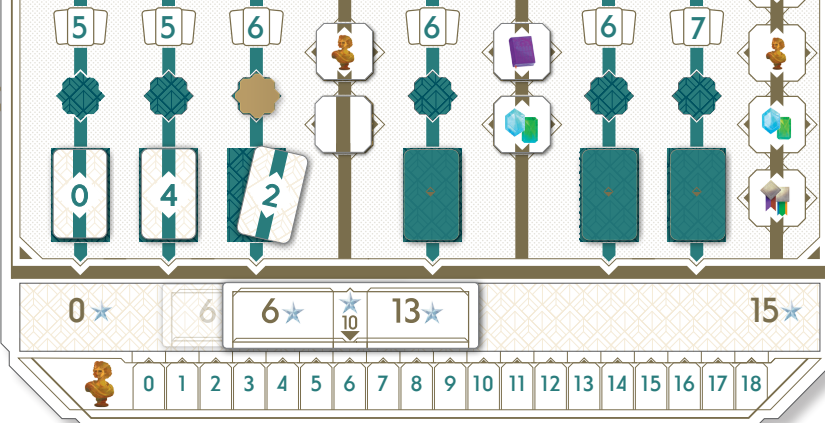
Después de actualizar el valor de Prestigio del Mercado del arte, el Presentador debe desplazar el **indicador de ronda** al siguiente espacio del marcador de ronda.

En ese momento se pueden dar **3 situaciones**:

- Si el indicador de ronda **no** ha pasado por una **Línea de puntuación**, recupera **todas las cartas de Recurso** que hayas jugado durante la ronda para tu mano (**incluidas las cartas que hayas «vendido»** y estén boca abajo) y **empezad una nueva ronda**.
- Si el indicador de ronda **ha pasado una Línea de puntuación**, se desencadena una **Puntuación de mitad de partida** (ver página 9). Aplica los efectos **inmediatamente**, antes de comenzar una nueva ronda, como en el caso anterior.
- Si el indicador de ronda **ya se encuentra en el espacio final** del marcador de ronda y no puede avanzar más, **la partida ha terminado**. Es el momento de llevar a cabo el procedimiento de **Final de la partida** (ver página 9).



En este ejemplo, al cruzar la Línea de puntuación solo se desencadena la Puntuación de Obras de arte.



La última ficha de Mercado ha revelado un valor de 2. Por lo tanto, el medidor de Mercado se desplaza 2 casillas, actualizando así el valor del Prestigio del Mercado del arte.

FICHAS DE MERCADO

Hay 1 ficha de Mercado de valor 0, 2 fichas de Mercado de valor 1, 3 fichas de Mercado de valor 2, 2 fichas de Mercado de valor 3 y 1 ficha de Mercado de valor 4.

Como en una partida se revelan 6 fichas de Mercado, el valor mínimo que puede alcanzar la flecha del medidor de Mercado es de 8, mientras que el máximo es de 16.



► FINAL DE LA PARTIDA

La partida termina cuando se completa la última ronda y se establece la puntuación final. El jugador con **más puntos de Prestigio** gana. En caso de empate, la victoria se comparte... ¿o deberíamos decir «se divide»?

► PUNTUACIONES

Existen 4 tipos de Puntuaciones: **Puntuación de Libros**, **Puntuación de Obras de arte**, **Puntuación de Piedras preciosas** y **Puntuación de Contratos**. Todas estas se desencadenan **al terminar la ronda final**, justo antes del final de la partida.

Además, también hay **Puntuaciones de mitad de partida**, que tienen lugar cuando el indicador de ronda cruza una de las Líneas de puntuación durante la fase de Final de la ronda (ver página 8). Esto sucede **después de la 3.ª y la 4.ª ronda**.

Al cruzar una Línea de puntuación, comprueba las **2 fichas de Puntuación** colocadas sobre dicha línea: las **Puntuaciones de esos Recursos** tienen lugar **inmediatamente**.

Hay 4 tipos de fichas de Puntuación: 3 de ellas desencadenan las **Puntuaciones de Libros**, **Obras de arte** y **Piedras preciosas**, respectivamente; y la cuarta ficha es de «**No puntuación**», por lo que no desencadena **ningún efecto**.

Nota: esto significa que 1 de las Puntuaciones de mitad de partida desencadenará 2 tipos de Puntuaciones a la vez, mientras que la otra solo desencadenará 1 tipo de Puntuación.

Si has llegado al **final del marcador de Prestigio** (99 puntos) y ganas más puntos de Prestigio, mueve tu cubo de Recurso del **marcador +100** al **espacio del 100** para indicar que ya has dado una vuelta completa al marcador de Prestigio.

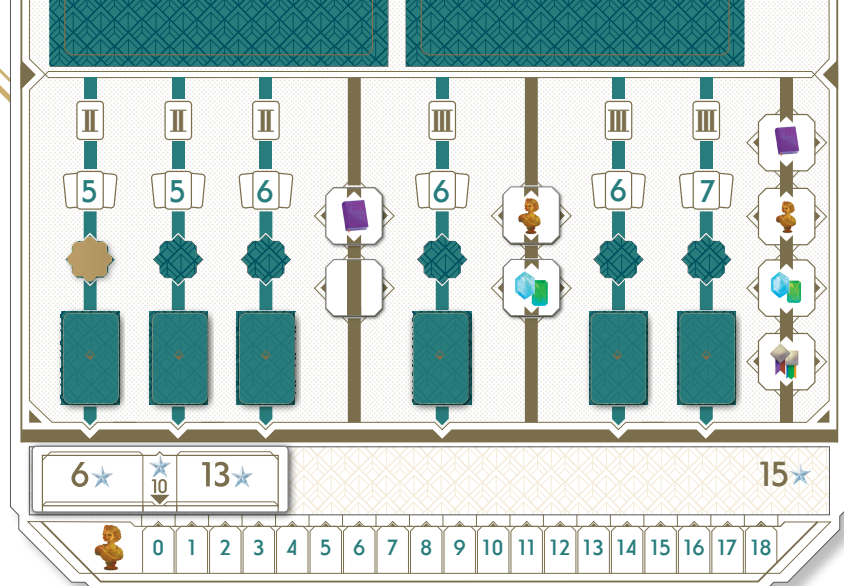
PUNTUACIÓN DE LIBROS

Se dice que el conocimiento es el tesoro más valioso. Sobre todo, si este se guarda en los libros más antiguos, insólitos y valiosos, como los que aquí se coleccionan.

Cuando la **Puntuación de Libros** tiene lugar, fíjate en la casilla **más avanzada** con valor de Prestigio que hayas alcanzado o pasado en tu marcador de Libros. Ganas el número de puntos de Prestigio **igual al valor que se indica** en dicha casilla.



Si se diese una Puntuación de Libros con tu marcador en este nivel, ganarías 9 puntos de Prestigio.



Con las fichas de Puntuación colocadas de esta forma, después de la 3.ª ronda solo se desencadenaría una Puntuación de Libros; mientras que tras la 4.ª ronda se llevarían a cabo dos: una Puntuación de Obras de arte y una Puntuación de Piedras preciosas. Todos los tipos de Puntuación (incluida la Puntuación de Contratos) vuelven a tener lugar al terminar la ronda final.

PUNTUACIÓN DE OBRAS DE ARTE

El valor del arte tiende a aumentar con el tiempo, por lo que cuantas más obras de arte tengas en tu colección, mejor.

Cuando la **Puntuación de Obras de arte** tiene lugar, fíjate en el **nivel alcanzado** en tu **marcador de Obras de arte** y en la posición actual del **medidor de Mercado** del tablero central. Ganas el número de puntos de Prestigio **igual al valor que se indica** en el Mercado del arte y **que corresponda al nivel que hayas alcanzado en tu marcador de Obras de arte**.



Con el medidor de Mercado en esta posición, ganarías 0 puntos si solo has alcanzado las casillas de valor 0-2 en tu marcador de Obras de arte; 6 puntos si has alcanzado las casillas de valor 3-5; 10 puntos si has alcanzado la casilla de valor 6; 13 puntos en las casillas de valor 7-9; y, finalmente, 15 puntos si te encuentras en casillas de valor 10 o más.

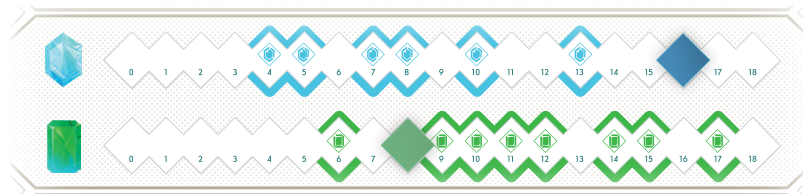


En este caso, el nivel actual alcanzado en tu marcador de Obras de arte es de 9. Teniendo en cuenta los valores del Mercado del arte de la imagen anterior, ganarías 13 puntos.

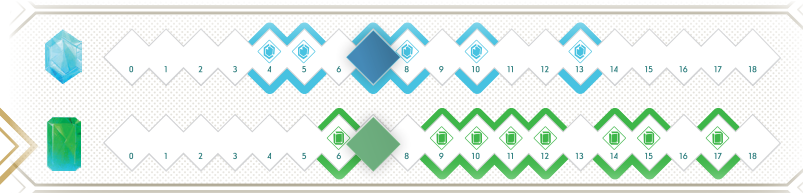
PUNTUACIÓN DE PIEDRAS PRECIOSAS

Las piedras preciosas tienen su truco: cuantas más tengas de un tipo, más querrás del otro. Las piedras preciosas más escasas siempre son las más valiosas.

Cuando la **Puntuación de Piedras preciosas** tiene lugar, ganas el número de puntos de Prestigio **igual al doble del valor** obtenido en el **marcador de Piedras preciosas** que **menos avanzado** tengas.



Con estos niveles alcanzados en tus marcadores de Piedras preciosas, como en el marcador de Esmeraldas (el menos avanzado) has alcanzado un valor de 8, durante una Puntuación de Piedras preciosas ganarías $8 \times 2 = 16$ puntos.



En este ejemplo, los dos marcadores de Piedras preciosas están empataados en un valor de 7. Si tuviese lugar una Puntuación de Piedras preciosas seguirías ganando puntos por uno de ellos únicamente, es decir, que obtendrías un total de $7 \times 2 = 14$ puntos.



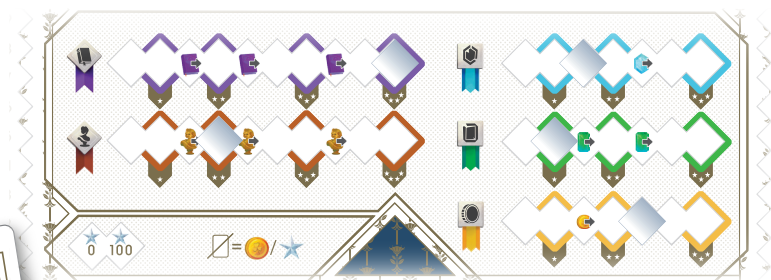
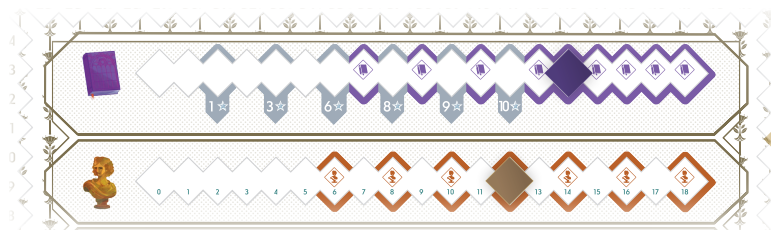
PUNTUACIÓN DE CONTRATOS

Los Contratos y los Sellos están relacionados. Los Contratos se obtienen al avanzar en los distintos marcadores de Recurso, pero no tendrán ninguna validez sin un Sello que la certifique.

Cuando la **Puntuación de Contratos** tiene lugar al terminar la última ronda, el número de puntos que ganas con los **iconos de Contrato** que tienes por cada Recurso está determinado por el nivel que hayas alcanzado en el **marcador de Sello correspondiente** (tal y como indica el símbolo que aparece en cada uno de los iconos de Sello).

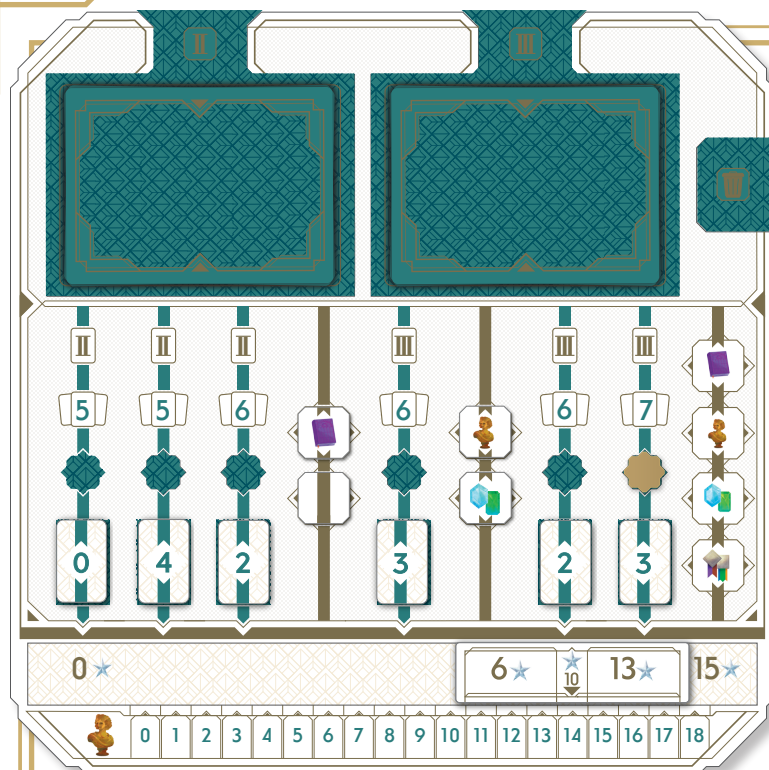
Sigue este procedimiento, un Recurso tras otro:

- Cuenta el número de **iconos de Contrato** que has alcanzado o pasado en el **marcador del Recurso** en cuestión.
- Suma cualquier **icono de Contrato** que aparezca en tu **carta de Personaje** y que encaje con el Recurso en cuestión.
- El **valor de Prestigio** de cada uno de esos iconos de Contrato es igual al **número de iconos de** ★ que aparezcan en la cinta **más a la derecha** que hayas alcanzado o pasado en el marcador de Sello correspondiente.
- Realiza este procedimiento de nuevo con el **siguiente marcador de Recurso**.



Mario tiene 5 Contratos en su marcador de Libros y 4 Contratos en su marcador de Obras de arte. Además, también tiene 1 Contrato de ambos tipos en su carta de Personaje, lo que hace un total de 6 Contratos de Libros y 5 Contratos de Obras de arte.

Como ha alcanzado el final del marcador de Sello de Libros, cada uno de los Contratos de Mario vale 4 puntos, con lo que obtiene un total de $6 \times 4 = 24$ puntos. ¡No está nada mal! Por otro lado, solo ha pasado la cinta con 2 estrellas de su marcador de Sello de Obras de arte, lo que significa que sus Contratos de Obras de arte valen, en este caso, 2 puntos cada uno, obteniendo un total de 10 puntos.



EJEMPLO DE PUNTUACIÓN DE FINAL DE PARTIDA

Al final de la partida tienen lugar de nuevo las Puntuaciones de Libros, Obras de arte y Piedras preciosas. Lucía puntúa el máximo de 10 puntos en la Puntuación de Libros, pero no ha tenido tanta suerte con las Obras de arte, donde ha obtenido un valor tan bajo en el marcador que no ha obtenido ningún punto, dados los valores actuales del Mercado del arte. En cuanto a la Puntuación de Piedras preciosas, las Esmeraldas son sus piedras más escasas, con un valor de 9, lo que le ha otorgado $9 \times 2 = 18$ puntos. Es decir, por ahora lleva 28 puntos.

Ahora le toca calcular la Puntuación de Contratos de cada uno de los Recursos. Lucía tiene 7 Contratos en su marcador de Libros y 1 Contrato más en su carta de Personaje, lo que hace un total de 8 Contratos de Libros. Como ha completado el marcador de Sello de Libros, cada uno de sus 8 Contratos vale 4 puntos, lo que hace un total de 32 puntos. Por el contrario, su marcador de Sello de Obras de arte se ha quedado a 0, por lo que sus 2 Contratos de Obras de arte no valen nada. Parece ser que el arte no es lo suyo...

Ahora toca pasar a las Piedras preciosas. Lucía tiene 6 Contratos de Topacio con un valor de 1 punto cada uno y 2 Contratos de Esmeralda con un valor de 0 puntos cada uno. Por último, Lucía ha llegado al final de su marcador de Oro, lo que le otorga 5 Contratos de Oro y, además, tiene 2 Contratos de Oro adicionales en su carta de Personaje. Cada uno de estos 7 Contratos vale 3 puntos gracias a que ha completado el marcador de Sello de Oro, lo que hace un total de 21 puntos.

Por lo tanto, Lucía ha ganado, solamente durante las Puntuaciones finales, la increíble cifra de 87 puntos. Como ya había ganado 16 puntos durante las Puntuaciones de mitad de partida, termina con un total de 103 puntos de Prestigio.



▶ REGLAS ADICIONALES PARA PARTIDAS DE 2 JUGADORES

Si juegas una partida de 2 jugadores, hay unas reglas adicionales que tendrás que seguir:

- **Durante la Preparación.** En el paso 13, una vez que el Presentador haya repartido las 4 cartas de Nivel I a cada jugador, no devuelvas las cartas restantes a la caja; colócalas cerca de los otros mazos de cartas, bocabajo, al lado del tablero central.
- **Durante la fase de Reparto de cartas.** Cuando el Presentador reparta las cartas de Recurso, además de repartir **1 carta de Recurso** del mazo correspondiente a la ronda actual, también tendrá que repartir 1 carta de Recurso del **nivel anterior**.

Nota: el número máximo de cartas de tu mano no cambia, por lo que probablemente tendrás que descartar más cartas y más a menudo.

Por ejemplo, si en el tablero se indica que en esta ronda hay que repartir cartas de Recurso de Nivel III, también habrá que repartir 1 carta de Recurso de Nivel II para cada uno.



CUIDADO CON TUS VECINOS

Tu experiencia de juego se verá influenciada por los jugadores que se sienten a tu izquierda y derecha y su estrategia de juego. Así que te recomendamos que cada vez que juegues, todos los jugadores cambiéis de sitio. ¡Nuevos vecinos, nuevos retos!



TABLERO CENTRAL



Nivel de las cartas durante la fase de Reparto de cartas



Límite máximo de la mano de cartas

ICONOS DE LAS CARTAS



Avanza en el marcador de Prestigio



Avanza en el marcador de Libros



Avanza en el marcador de Obras de arte



Avanza en el marcador de Topacios



Avanza en el marcador de Esmeraldas



Avanza en el marcador de Oro



Avanza en cualquier marcador de Sello diamante



Avanza en cualquier marcador de Sello cuadrado



Avanza en cualquier marcador de Sello estrella



Avanza en cualquier marcador

CASILLAS ESPECIALES (EFECTO INSTANTÁNEO)



Avanza inmediatamente 2 casillas en 1 marcador de tu elección (a excepción del marcador de Oro)



Avanza inmediatamente en el marcador de Libros



Avanza inmediatamente en el marcador de Obras de arte



Avanza inmediatamente en el marcador de Topacios



Avanza inmediatamente en el marcador de Esmeraldas



Avanza inmediatamente en el marcador de Oro

PUNTUACIÓN DE CONTRATOS



Contrato de Libro



Contrato de Obra de arte



Contrato de Topacio



Contrato de Esmeralda



Contrato de Oro



Sello de Libro



Sello de Obra de arte



Sello de Topacio



Sello de Esmeralda



Sello de Oro



Número de puntos de Prestigio que ganas durante la Puntuación de Libros



Valor de Prestigio de cada Contrato del Recurso correspondiente durante la Puntuación de Contratos

CRÉDITOS

Diseño del juego: Hjalmar Hach y Lorenzo Silva

Ilustraciones: Weberson Santiago

Gestión del proyecto: Carola Corti

Dirección artística: Lorenzo Silva

Diseño gráfico: Noa Vassalli y Fábio Frencl

Reglamento: Carola Corti y Alessandro Pra'

Edición: William Niebling y Alessandro Pra'

Traducción: Laura Castro Trullén

Revisión: Marina Temprano



HORRIBLE
GUILD

Si tienes algún problema, contacta con nosotros en:
customercare@horribleguild.com

horribleguild.com