



SÉBASTIEN DUJARDIN - XAVIER GEORGES - ALAIN ORBAN

Troyes

Artwork: Alexandre Roche

En el año 1200 se inicia la construcción de la catedral de Troyes

que, después de innumerables incidentes, no será finalizada hasta pasados 400 años. Este juego te invita a experimentar cuatro siglos de historia participando en el desarrollo de una de las ciudades medievales más magníficas que ha dejado huella en la cultura occidental. La sociedad de aquellos días se dividía en tres estamentos: la nobleza, el clero y el campesinado. La nobleza representaba la fuerza militar dedicada a la justicia y protección de las tierras. El clero guiaban espiritualmente al pueblo y contribuían a la conservación y desarrollo del conocimiento y la cultura. Los campesinos y artesanos, por contra, no estaban bien considerados, aunque su duro trabajo era esencial para la vida diaria de toda la población.

Concepto del Juego

Troyes es un juego de estrategia en el cual encarnarás a una familia adinerada de la región francesa de Champagne. Usarás tu influencia para reclutar y supervisar ciudadanos de los tres estamentos destacados: militares (asociado con el color rojo en todos los aspectos del juego), religioso (blanco) y civil (amarillo).

Cada estamento proporciona beneficios diferentes; los militares te permiten luchar con gran eficacia contra las invasiones. El clero se centra en la finalización de la catedral y la educación de los campesinos y militares. Los campesinos se esfuerzan por llenar tus arcas. Los ciudadanos de la ciudad serán la mano de obra y están representados por los dados. Puedes usar los dados de formas diferentes; para llevar a cabo varias acciones supervisadas por tus artesanos, para construir la catedral, para luchar contra eventos inoportunos o para reclutar nuevos ciudadanos. Cada una de estas acciones requerirá la utilización de un grupo de 1 a 3 dados

En tus acciones, respeta siempre los objetivos del personaje famoso que inspira a tu familia. Gracias a él y a ser un de las personas más influyentes, la ciudad ha llegado a ser lo que es hoy. De hecho si consigues adivinar cuáles son los objetivos que siguen las otras familias, podrás aumentar tu fama, puesto que cada una será escudriñada por todas estas figuras célebres.

El jugador que consiga más fama, en forma de puntos de victoria, ganará el juego.

Contenido



♦ 1 tablero de juego



♦ **fichas puntos de victoria** en valores de 1 (x 24), 3 (x 10), 5 (x 10) y 10 (x 10)



♦ **24 dados** de 4 colores diferentes: 6 dados rojos (militares), 6 dados blancos (religiosos), 6 dados amarillos (civiles) y 6 dados negros (enemigos)



♦ **deniers** en valores de 1 (x 24), 5 (x 12) y 10 (x 4)



♦ **56 ciudadanos** (12 de cada color: madera, azul, verde y naranja, más 8 ciudadanos neutrales grises)



♦ **90 cubos** (20 de cada color: madera, azul, verde y naranja, más 10 cubos neutrales grises)

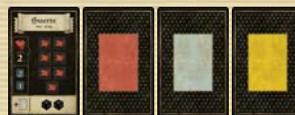


♦ **8 discos de madera** (2 de cada color: madera, azul, verde y naranja): 1 disco marcador de Influencia 1 disco marcador de Distrito para cada jugador

♦ **1-hoja apéndice** que describe las cartas de Actividad, Evento y Personaje



♦ **9 cartas de Actividad** de cada tipo (militar: rojo, religioso: blanco, civil: amarillo). Están numeradas del 1 al 3 para indicar el turno del juego



♦ **16 cartas de Evento:** 8 rojas, 4 blancas, 4 amarillas



♦ **6 cartas de Personaje**



♦ **1 carta de Jugador Inicial**



♦ **6 cartas de Ayuda**

Preparación del Juego

Coloca los ciudadanos neutrales, dados, deniers y puntos de victoria (PV) al lado del tablero creando una reserva general. Cada jugador elige un color con el que empezar:

A 1 **marcador de distrito** que se coloca en uno de los cinco círculos grises dibujados en la plaza de la ciudad. Cada jugador elige el distrito más cercano a su posición en la mesa, este será su distrito.

B 5 **deniers** (tu dinero estará a la vista durante el juego). 1 disco de Influencia que se coloca en la casilla 4 del marcador de Influencia..

4 ciudadanos con 4 jugadores (5 con 3 jugadores, 6 con 2 jugadores); forman el suministro personal de cada jugador (coloca el resto en la reserva general) Cada jugador tiene un máximo de 12 ciudadanos a su disposición durante la partida.



1 **carta de Personaje aleatoria que deberá mantener en secreto** (2 cartas de personaje con 2 jugadores).

20 cubos (el número de cubos es ilimitado; si a un jugador se le acaban, podrá usar cualquier cosa para sustituir sus cubos).



Ordene las cartas de Actividad por color y por el número de ronda en la que se pondrán en juego (el número de la parte posterior de las cartas).

Por cada color, sin mirarlas, coloque boca abajo: una carta con el número 1 en el primer espacio del color correspondiente, una carta con el 2 en el segundo y una con el 3 en el tercero. Guarde sin mirar el resto de cartas en la caja.



Haga 3 mazos de cartas de Evento: 1 rojo, 1 blanco y 1 amarillo.

El número de cartas de Evento del mazo rojo determina el número de rondas del juego: para 4 jugadores, coloque 6 cartas (5 para 3 jugadores, 4 para 2 jugadores). Guarde el resto de las cartas en la caja. El último jugador que haya leído un libro de historia recibe la carta de jugador inicial.

Colocación inicial

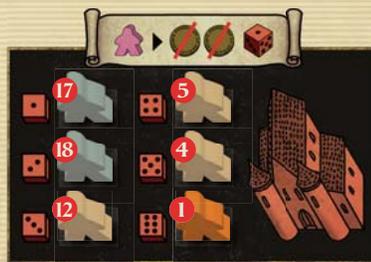
La colocación inicial solo tendrá lugar una vez, al principio de la partida.

Cada jugador coloca los ciudadanos de su reserva personal en cualquiera de los 3 edificios principales del tablero de juego (Palacio, Obispado, Ayuntamiento). Para colocar un ciudadano, simplemente sitúelo en un lugar vacío de uno de los 3 edificios. Una vez colocado, no se volverá a mover durante la colocación inicial. La primera ronda de colocación comienza con el jugador inicial y finaliza con el último en sentido horario. La segunda ronda comienza con

el último jugador y finaliza con el primer jugador en sentido antihorario. Las siguientes rondas seguirán del mismo modo hasta que todos los jugadores hayan colocado todos los ciudadanos de su reserva personal. Al final de la colocación inicial, se colocan los ciudadanos neutrales grises en los espacios de los edificios que estén vacíos (excepto en una partida a 2 jugadores, en la que los ciudadanos neutrales se colocan al principio de la fase, como se ilustra al final de la página).

Ejemplo : Anna (rojo) es la primera, empieza la colocación inicial situando un ciudadano en el hueco 6 del Palacio. Faye (azul) coloca 1 en el Obispado. Peter (verde) otro en el Ayuntamiento. Luego Emily (naranja) sitúa 1 ciudadano en el Palacio. Emily será la primera en colocar en la segunda ronda de colocación, en sentido antihorario.

Puede seguir todos los movimientos en las imágenes siguiendo los números de los ciudadanos. Una vez que todos los jugadores hayan colocado sus 4 ciudadanos habrá 2 espacios libres en el Palacio, que serán ocupados por ciudadanos neutrales..



Colocación especial para 2 jugadores.

Con dos jugadores, sitúa los ciudadanos neutrales al comienzo de la colocación inicial. Colócalos como se muestra a continuación:





Marcador de influencia



Catedral

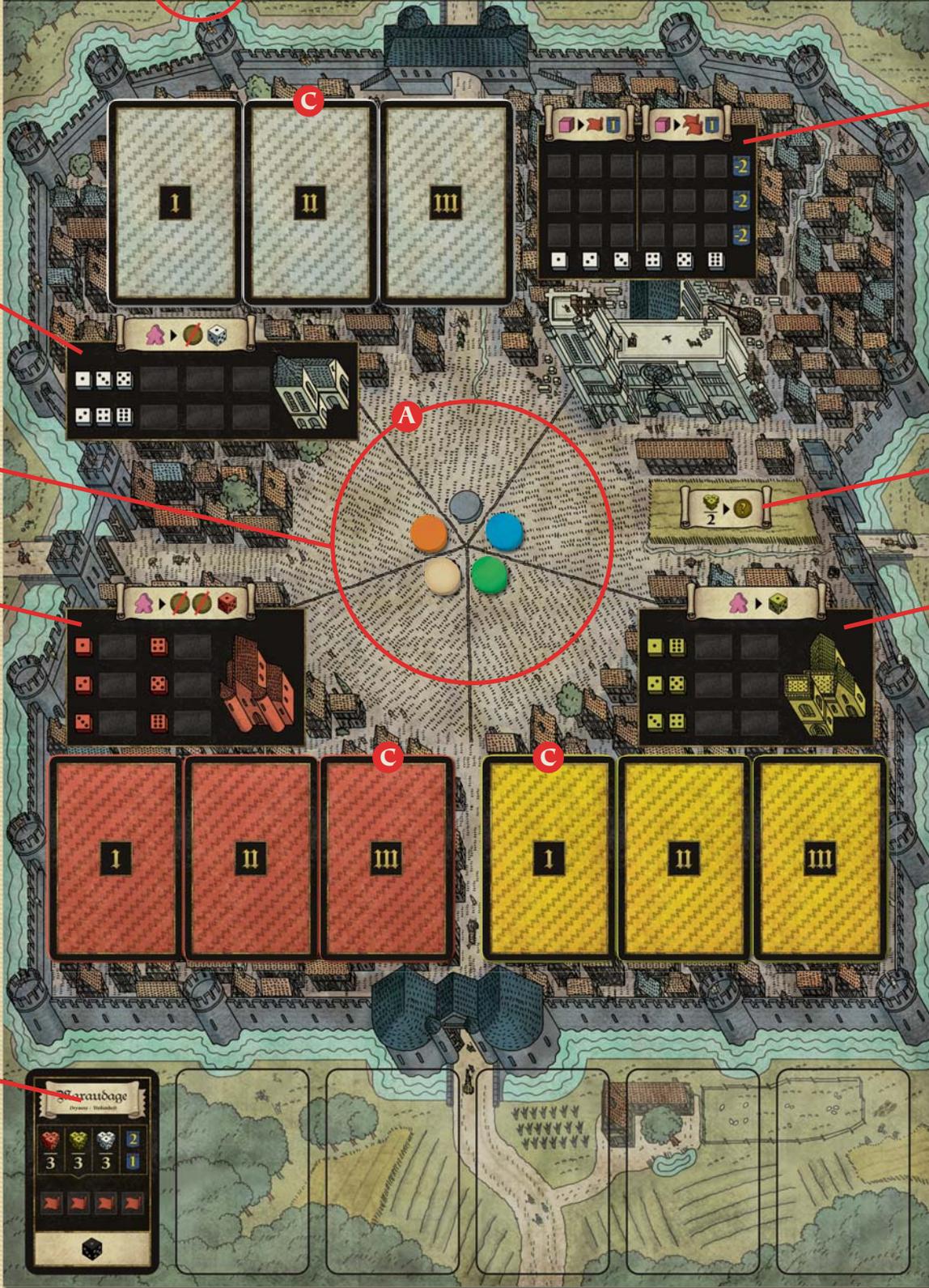
Obispado

Plaza del pueblo divide en 5 distritos

Palacio del Conde

Agricultura

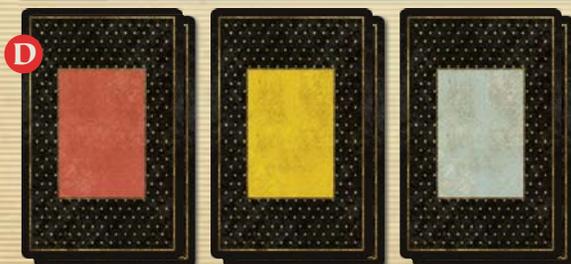
Ayuntamiento



Marauding (Merodeadores)

Fila de Eventos

Mazo de cartas de Evento



Reserva general

Desarrollo del juego

Una partida dura 6 rondas con 4 jugadores (5 rondas con 3 jugadores y 4 rondas con 2 jugadores). Las 3 primeras rondas constan de 6 fases. Luego, las siguientes de 5 fases:

Fase 0: Revelar cartas de Actividad



En las 3 primeras rondas, descubre una carta de Actividad de cada color cuyo dorso corresponda con el número de la

ronda en juego, así que, en las 3 primeras rondas estará disponible una carta de Actividad nueva de cada color.

Fase 1: Ingresos y salarios



Cada jugador recibe un ingreso fijo de 10 deniers. A continuación, paga el salario de los ciudadanos que estén en el obispado (1 denier por ciudadano) y en el palacio (2 deniers por ciudadano). Los ciudadanos del Ayuntamiento no pagan nada. Si no puede pagar el salario de todos sus ciudadanos, paga lo que pueda y después pierde 2 PV (si o tiene PV, no pierde nada).

Ejemplo: Todos los jugadores obtienen un ingreso fijo de 10 deniers. Después de la colocación inicial al comienzo del juego, Ana tiene que pagar 1 denier de salario por su ciudadano religioso y 2 deniers por el militar. Faye paga 3 deniers por sus 3 ciudadanos religiosos. Peter paga 1 denier por su ciudadano religioso. Emily paga 1 denier por su ciudadano religioso y 6 por sus ciudadanos militares.



Fase 2: Reunir la a los trabajadores



Todos los jugadores lanzan los dados que les corresponden: un dado amarillo por cada ciudadano colocado en el Ayuntamiento, un dado blanco por cada ciudadano colocado en el Obispado y uno rojo por cada ciudadano en el Palacio. Los jugadores colocarán sus dados en su distrito dentro de la plaza de la ciudad con cuidado de mantener cara arriba los valores que obtuvieron. Luego, el jugador inicial lanza los dados asociados a los ciudadanos grises que estén situados en los 3 edificios y los coloca en el distrito que no pertenece a nadie (distrito gris). Los dados representan la fuerza de trabajo de los ciudadanos y permiten a los jugadores llevar a cabo sus acciones.

Ejemplo:

- 1 Anna ha colocado 2 ciudadanos civiles, 1 religioso y uno militar: lanza 2 dados amarillos, 1 dado blanco y uno rojo que colocará en su distrito.
- 2 Una vez que todos los jugadores hayan lanzado sus dados, Anna lanza los dos dados rojos del jugador neutral y los coloca en el distrito gris.



Fase 3: Eventos



En cada turno, entran en juego 2 nuevos eventos. Descubre la carta superior roja de Eventos del mazo y colócala en la fila de eventos, a la derecha de aquellos que ya estén amenazando la ciudad. Esa carta obliga a sacar una segunda carta, bien sea blanca o amarilla, según indique el símbolo de la carta roja. Colocar la segunda carta al final de la fila de eventos. Las cartas de eventos de la fila se ejecutan de izquierda a derecha, empezando por Marauding (merodeadores). Hay dos tipos de eventos:

♦ Los eventos militares vienen indicados con dados negros:



el jugador inicial toma tantos dados negros como dados haya representados en las cartas. Los dados negros representan los enemigos que atacan la ciudad,

♦ Diferentes eventos cuyo efecto está indicado en la carta y se explica en el anexo.

Si un jugador no puede cumplir con un evento, hace lo que pueda y luego pierde 2 PV (un jugador sin PV no perderá nada) Después de resolver los eventos, el jugador inicial lanza los dados negros pertinentes. Después debe contrarrestar el dado con el valor más alto con uno o varios de los dados de su distrito. El valor total de los dados seleccionados debe de ser igual o mayor que el valor del dado negro. Los dados que se usan para

contrarrestar el ataque se eliminan junto con el dado negro. A continuación, el jugador situado a la izquierda del jugador inicial deberá contrarrestar del mismo modo el siguiente dado negro de más valor; y así, hasta que se hayan rechazado todos los dados negros (puede que el jugador inicial tenga que luchar con varios dados negros). Si los dados de un jugador no le permiten vencer al dado negro con el que le toca luchar, elimina el dado negro sin perder ninguno de sus dados, pero pierde 2 PV

Importante:

- ♦ cuando se combate un dado negro, el valor del dado rojo vale doble,
- ♦ se pueden emplear dados de varios colores para hacer frente a un dado negro,
- ♦ un jugador puede hacer frente a varios dados negros a la vez: el de mayor valor más cualquier otro que elija,
- ♦ un jugador gana un punto de influencia por cada dado que haga frente,
- ♦ Es posible usar los puntos de influencia antes de hacer frente a los dados negros (ver Influencia),
- ♦ no se pueden comprar dados de otro jugador para atacar al dado negro.

Nota: El evento Marauding (merodeadores) siempre está presente, nunca se elimina de la partida. Las cartas siguen en juego hasta que hayan sido contraatacadas por los jugadores. El número de cartas que puede amenazar una ciudad es ilimitado. Continuar la fila si fuera necesario.

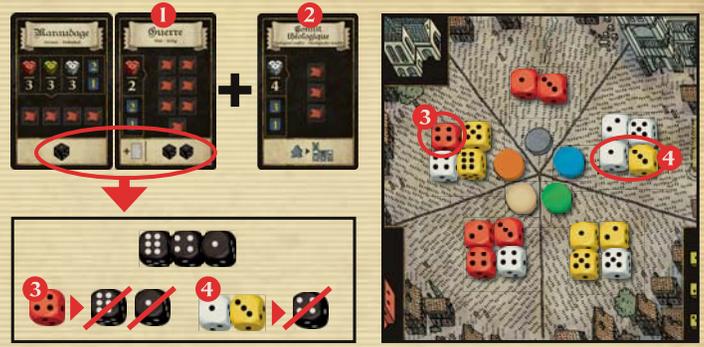


Ejemplo: Se descubre una carta: War **1**. Esta carta obliga a sacar una carta blanca que resulta ser Theological **2** Conflict.

Se resuelven los 3 eventos: **3** Anna toma 3 dados negros (1 por Marauding y 2 por War), luego resuelve la carta de Theological Conflict como se explica en el anexo.

3 Anna lanza los 3 dados negros y obtiene un 4, 6 y 1. Debe contrarrestar el 6 con los dados de su distrito. Decide usar su 4 rojo. Los dados rojos valen el doble, así que decide hacer frente el también el 1, lo que le proporciona 2 puntos de influencia.

4 Lo que deja un solo dado negro, el 4, con lo que **4** Faye, situada a la izquierda de Anna, debe hacerle frente. Usa un 1 blanco y un 3 amarillo para eliminar el dado negro. Obtiene un punto de Vitoria.



Fase 4: Acciones

Comenzando con el jugador inicial y siguiendo las agujas del reloj, cada jugador puede o utilizar sus trabajadores para realizar una acción o pasar. Esta ronda del juego se termina cuando no haya más dados disponibles o cuando todos los jugadores hayan pasado (ver Final de Ronda). Cada acción requiere el uso de un grupo de 1 a 3 dados del mismo color, los dados podrán venir de uno o más de los 5 distritos de la plaza de la ciudad. Un dado que provenga del distrito de otro jugador deberá comprarse al propietario y este no podrá negarse a la transacción. Se paga al banco para usar los dados del distrito neutral gris. No hay que pagar por usar los dados propios. Después de ser utilizados, los dados se retiran a la reserva general.

El precio de un dado depende del número de dados que un jugador emplee en su acción:

- ♦ Si usa 1 dado, le costará 2 deniers (si pertenece a otro jugador),
- ♦ Si usa 2 dados, cada dado de otro jugador le costará 4 deniers,
- ♦ Si usa 3 dados, cada dado de otro jugador le costará 6 deniers.

El precio de un dado depende de cuantos dados se requieran para la acción, así que es importante reunir el grupo de dados antes de pagar a los diferentes jugadores.

El jugador deberá elegir entre una de estas 5 acciones o pasar:

- 1- Activar una carta de Actividad de la ciudad,
- 2- Construir la Catedral,
- 3- Combatir Eventos,
- 4- Colocar un ciudadano en un edificio principal,
- 5- Usar la agricultura,
- 6- Pasar.

1 Activar una carta de Actividad de la ciudad



Podrás usar un grupo de 1 a 3 dados para asignar una parte de tu fuerza de trabajo a la actividad descrita en una de las cartas de Actividad disponibles. Los dados amarillos permiten activar una carta civil; los blancos, una carta religiosa y los rojos, una militar. Para poder activar una carta de Actividad, un jugador debe tener un artesano que pueda dirigir el trabajo de los ciudadanos. Pueden darse dos casos:

♦ **No tienes un artesano en la carta**
Primero debes contratar un artesano pagando el dinero indicado en la parte superior izquierda de la carta. Coloca 1 ciudadano de tu color en un espacio libre de la carta para que actúe de artesano. Tómalo de tu reserva personal (si no tienes ninguno deberás contratar uno por 2 puntos de influencia - ver Influencia) o de cualquier lugar del tablero (cartas de Actividad, edificios principales, o ciudadanos expulsados de un edificio). Una vez contratado, el jugador deberá reunir un grupo de dados para activar la carta de Actividad.

♦ **No tienes un artesano en la carta**

Primero debes contratar un artesano pagando el dinero indicado en la parte superior izquierda de la carta. Coloca 1 ciudadano de tu color en un espacio libre de la carta para que actúe de artesano. Tómalo de tu reserva personal (si no tienes ninguno deberás contratar uno por 2 puntos de influencia - ver Influencia) o de cualquier lugar del tablero (cartas de Actividad, edificios principales, o ciudadanos expulsados de un edificio). Una vez contratado, el jugador deberá reunir un grupo de dados para activar la carta de Actividad.

Ejemplo:

1 Anna espera conseguir un valor de 16 con sus dados para llevar a cabo su acción. Tiene 2 dados amarillos en su distrito. Con el 5 de Peter, consigue los 16. El grupo está formado por 3 dados, así que un dado le costará 6 deniers. Paga a Geoffrey 6 deniers.

2 En vez de realizar una acción amarilla, Anna podría haber llevado a cabo una acción con un dado de Faye y con su dado blanco y, en ese caso habría tenido que pagar a Faye 4 deniers.



Ejemplo: Anna desea destinar la fuerza de trabajo de los 3 dados amarillos a la actividad Merchant. Ya que todavía no tiene un artesano en la carta deberá contratarlo primero.

1 Coste: Paga 4 deniers por contratar un artesano.

2 Colocación: Coloca su artesano en el primer espacio disponible, que en este caso valdrá 2 PV al final del juego.

3 Coste de Activación: Los dados amarillos suman un total de 16, lo que le permite usar la carta de Actividad 8 veces ($16/2 = 8$).

4 Efecto: El efecto de la carta es inmediato, así que gana en el acto 16 deniers puesto que activó la carta 8 veces.



♦ ya tienes un artesano en la carta

En este caso no tienes que pagar ni colocar un artesano en la carta: inmediatamente reúnes un grupo de dados para activar la carta de Actividad.

Se pueden usar do tipos de cartas de actividad:



Cartas con efecto inmediato: el efecto de las cartas se aplica inmediatamente. El coste de activación, en la esquina inferior de la izquierda de la carta, determina el color de los dados que se precisan para activarla, así como el número de veces que se puede usar su efecto (este número es igual al valor del total del grupo de dados dividido entre el número debajo de la barra de división, siempre redondeando hacia abajo).



Cartas con efecto retardado: se puede distinguir estas cartas de las de efecto inmediato por un reloj de arena situado en la esquina inferior derecha de la carta.

Cuando activas este tipo de carta, coloca cubos de tu color en la ilustración de la carta. Se determina el número de cubos a colocar mediante el coste de activación. Cada cubo se podrá usar posteriormente en el juego durante una de tus acciones, pero una acción podrá ser modificada tan solo por un cubo (dos cubos no pueden modificar una acción al mismo tiempo). No se puede usar un cubo para hacer frente a un dado negro en la fase de Evento.

2 Construir la Catedral



Puedes usar un grupo de 1 a 3 dados blancos para ayudar en las tareas de construcción de la catedral. Cada dado te permite colocar un cubo en el espacio con el mismo número de construcción de la catedral.

Esta edificación se divide en 3 niveles: la línea inferior corresponde al nivel uno, la 2ª al 2, y la 3ª al nivel 3. Debes respetar esta regla de construcción: para poder colocar un cubo en un espacio de un nivel, el espacio del nivel inferior del mismo debe existir (solo ha un cubo por espacio).

Inmediatamente obtienes 1 PV y 1 punto de influencia por cada cubo que coloques en los espacios numerados del 1 al 3; del 4 al 6 obtienes 1 PV y 2 puntos de influencia por cubo colocado.

3 Combatir eventos



Puedes usar un grupo de 1 a 3 dados para luchar contra los eventos que amenazan la ciudad. El coste de activación que se muestra en el lado izquierdo de una carta de Evento determina:

- ♦ El tipo de dado que debe utilizarse para contrarrestar el evento,
- ♦ El número de cubos que el jugador podrá colocar en la carta (este número es igual al valor del grupo de dados, dividido entre el número de debajo de la barra de división, redondeado hacia abajo)

Colocar los cubos en las banderas pequeñas de la carta, comenzado por la de más arriba a la izquierda. Por cada cubo que se coloque en la carta, inmediatamente obtienes 1 punto de influencia. No es posible colocar cubos en varias cartas en una acción individual sin activar ciertas cartas de Actividad militar.

El número de banderas determina el número de cubos necesarios para contrarrestar el evento (No se puede colocar más cubos que banderas). Una vez el evento sea contrarrestado:

- ♦ El jugador que colocó más cubos gana la recompensa mayor en PV (la de más arriba). En caso de empate en la primera posición, los jugadores dividen los PV de la primera y segunda posición (redondeando hacia abajo) y el resto de jugadores no reciben nada. Si un jugador es el único que tiene cubos en la carta, gana todos los PV,
- ♦ El jugador que haya colocado la segunda mayor parte de los cubos recibe la recompensa menor en PV. En caso de un empate en la segunda posición, los jugadores dividen los puntos de victoria del 2º puesto (redondeando hacia abajo),



Ejemplo: Faye quiere destinar la fuerza de trabajo de 2 dados blancos para activar al Priest (sacerdote). Utiliza el 5 blanco de su distrito y compra el 4 del de Anna por 4 deniers (porque el grupo esta formado por 2 dados).

1 2 Coste de colocación: Paga 8 deniers por su artesano. Ahora que Faye tiene un artesano en la carta, no necesitará pagar 8 deniers para activarla y colocar cubos.

3 Coste de Activación: Sus dados blancos valen 9 y ejecuta la carta de Actividad 3 veces ($9/3 = 3$).

4 Efecto: Coloca 3 cubos en la carta porque tiene un efecto retardado. Más adelante, durante un acción amarilla, Faye podrá descartar 1 cubo de la carta para beneficiarse de su efecto (+3 por cada dado amarillo en su grupo).



Observaciones:

- ♦ Si no tienes un artesano en la carta y no puedes contratar uno, no podrás activarla.
- ♦ Al final del juego, el artesano te proporcionará los PV indicados en su espacio.
- ♦ Los jugadores no pueden colocar 2 artesanos en la misma carta de Actividad.
- ♦ Si todos los espacios están ocupados, un jugador podrá colocar su artesano en la ilustración, pero no recibirá los PV al final del juego.
- ♦ Si contratas un artesano, deberás activar la carta por lo menos una vez.
- ♦ Si se mueve un artesano a otra carta de Actividad, se libera su espacio, dejándolo disponible para el resto de jugadores. Los ciudadanos que ya estén sobre la carta no se pueden colocar en el espacio recién abandonado.



Ejemplo: Peter quiere tomar parte en la construcción de la catedral con su 5 blanco, el 2 de Faye y el 4 de Emily. Paga a Emily y a Faye 6 deniers para adquirir sus dados. Coloca un cubo en los espacios 2 y 5 del primer nivel y un cubo en el espacio 4 del 2º nivel. Obtiene 5 puntos de influencia y 3 PVs.



Ejemplo: Emily quiere combatir Succession Conflict con sus 3 dados rojos (2, 3 y 4).

Coloca 2 cubos en las banderas de la carta ($9/4 = 2$). Inmediatamente recibe 2 puntos de influencia.

El evento es contrarrestado puesto que sus 5 banderas están cubiertas. Emily y Peter ganan 3 PV porque están empatados en 1 lugar. Anna no consigue nada porque es la tercera. Peter se lleva la carta porque había colocado un cubo antes que Emily.



Nota: Cuando se contrarresta el evento Marauding, los PV se distribuyen como se ha indicado, pero nadie se lleva la carta. Se retiran los cubos y el evento está disponible de nuevo para colocar más.



- ♦ los jugadores retiran los cubos y los dejan en su reserva personal,
- ♦ el jugador que colocó más cubos recibe la carta de Evento (si es el jugador neutral, se descarta). En caso de empate, el jugador que colocó cubos en primer lugar gana. Las cartas obtenidas pueden otorgar PV al final del juego cuando se comprueban las misiones de los personajes.

4 Colocar un ciudadano en un edificio principal (Palacio, Obispado o Ayuntamiento)



A diferencia de otras acciones, a la hora de colocar un ciudadano en uno de los edificios principales solo se empleará un dado.

Toma un ciudadano de tu reserva personal (si no tienes, deberás contratar uno por 2 puntos de influencia – ver Influencia) o uno de los que ya estén en el tablero de juego y sitúalo en el edificio que corresponda con el color del dado elegido. Un dado rojo te permite acceder al Palacio; uno blanco al Obispado; y uno amarillo al Ayuntamiento.

El valor del dado indica el lugar dentro del edificio donde se debe colocar el ciudadano. Busca el dibujo del dado que muestra el valor del dado que seleccionó. Coloca tu ciudadano allí según se explica a continuación:

En el Ayuntamiento y el Obispado, el nuevo ciudadano se coloca en el primer espacio de la fila correspondiente. Si la fila estuviera ocupada por otros ciudadanos, se desplazan un espacio hacia la derecha. Si con esto se empuja un ciudadano fuera del extremo derecho de la fila, coloca el ciudadano expulsado tumbado sobre el dibujo del edificio (Puede haber ciudadanos de varios jugadores sobre el dibujo del edificio). En el caso de que haya espacios vacíos, se van rellenando los espacios según se desplazan a la derecha.

En el palacio, se coloca el ciudadano sobre el espacio correspondiente. Si ya hubiera un ciudadano, el antiguo ciudadano es expulsado y se coloca tumbado sobre la ilustración del Palacio.

Importante: Si ya tienes un ciudadano tumbado sobre el dibujo de un edificio, nadie puede expulsar ninguno de tus ciudadanos de ese edificio; es decir, nadie puede colocar un ciudadano en un edificio, si al realizar esta acción se expulsa a un color que ya estuviera tumbado sobre el dibujo del edificio. Al final de la ronda recuperas tus ciudadanos expulsados y los devuelves a tu reserva personal, así que esta pequeña protección solo es válida para la ronda actual.

5 Utilizar la agricultura



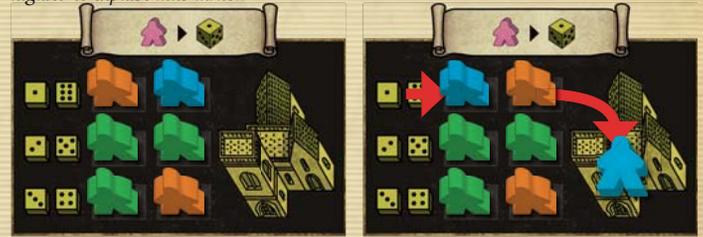
La actividad de la Agricultura te permite ganar algo de dinero, gracias al esfuerzo de los campesinos (un grupo de 1 a 3 dados amarillos).

Esta actividad no requiere del uso de un artesano. Obtienes tantos deniers como el total del valor del grupo de dados, dividido entre 2 (redondeando hacia abajo).

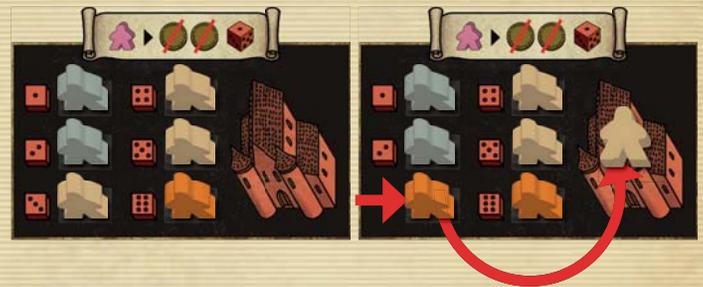
6 Pasar

Si no quieres realizar más acciones en esta ronda, aun teniendo dados disponibles (en cualquier distrito), pasa y recibe 2 deniers que colocarás en tu distrito. Durante el resto de la ronda, no podrás llevar a cabo más acciones, pero cada vez que sea tu turno, colocarás otro denier más en tu distrito.

Ejemplo: Faye compra a Peter un dado amarillo de 1 por 2 deniers. Coloca un ciudadano en la 1ª fila del Ayuntamiento echando a su propio ciudadano. Esto podría ser una forma para asegurar una posición mejor y evitar que alguien le expulse más tarde.



Anna compra el 3 rojo al jugador gris por 2 deniers. Coloca un ciudadano en el espacio 2 del Palacio echando a Emily que coloca su ciudadano en el dibujo.



Fase 5: Final de la ronda

La ronda acaba después de una acción de un jugador sí:

- ♦ Todos los jugadores han pasado (hay deniers en todos los distritos de los jugadores) o
- ♦ no hay ningún dado en los distritos de la plaza. Los jugadores reciben los deniers de sus distritos.

Se devuelven los ciudadanos que yazcan sobre los edificios a sus dueños y se colocan en la reserva personal. Los dados que no se hayan utilizado se devuelven a la reserva general. El jugador inicial pasa la carta de Jugador Inicial al jugador de su izquierda y dará comienzo una nueva ronda.



Influencia

Además de tu acción principal, antes de hacer frente a un dado negro o ejecutar una acción, puedes gastar puntos de influencia de varias formas:

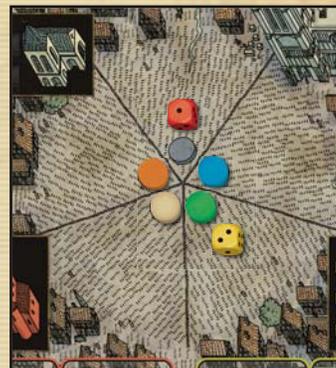
- ♦ 1 punto: puedes volver a tirar 1 dado que esté en tu distrito (no está permitido tirar los de los otros jugadores, ni los del jugador neutral,
- ♦ 2 puntos: toma un ciudadano de la reserva general y colócalo en tu reserva personal,
- ♦ 4 puntos: puedes dar la vuelta de 1 a 3 dados de tu distrito (no está permitido dar la vuelta a los dados de otros jugadores ni a los del jugador neutral). Se da la vuelta a los dados elegidos para que muestren la cara opuesta, recuerda que la suma de los lados opuesto de un dado siempre es igual a 7. Se pueden dar la vuelta a dados de varios colores.

Es posible llevar a cabo varias de estas acciones en cualquier orden.

Nota: No se pueden tener más de 20 puntos de influencia, cualquier punto ganado más allá de este punto se pierde.

Ejemplo: Hay 2 dados en los distritos de la ciudad: un 1 rojo en el distrito del jugador neutral y un 2 amarillo en el distrito de Peter.

Ahora Peter decide volver a tirar su dado por 1 punto de influencia; saca un 1. Podría gastar otro punto de influencia para lanzar una segunda vez, pero prefiere dar la vuelta a su dado por 4 puntos de influencia: su uno se convierte en un 6. Con el dado, decide colocar 2 cubos en el Evento Marauding otorgándole 2 puntos de influencia.



Fin del Juego

El juego termina al final de la ronda en la que la última carta roja de evento se ponga en juego.

Además de las fichas de PV que se han ganado durante el juego, cada jugador:

- ♦ obtiene 1 PV por cada carta de evento sin contrarrestar en la que tenga presencia (incluyendo Marauding),
- ♦ obtiene los PV indicados en los espacios que ocupan sus ciudadanos en las cartas de Actividad,
- ♦ pierde 2 PV por cada uno de los 3 niveles de la Catedral en los que no tenga cubos,
- ♦ revela su carta de Personaje. Cada personaje evaluará a todas las familias, verificando su actuación en la misión del personaje. Por cada carta de Personaje en juego, cada jugador recibirá PV

de acuerdo con los criterios de la carta. Puesto que cada carta beneficia a todos los jugadores, es importante tratar de adivinar qué personaje tienen los otros jugadores. Del mismo modo es importante mentir un poco para engañar al resto. Si no pueden imaginar la misión de tu carta de personaje las van a pasar canutas para conseguir sus PV.

El ganador es el jugador con más PV.

Nota: Durante el juego los PV estarán ocultos. Para aumentar el suspense durante el recuento final, por cada tipo de puntuación, cada jugador debería hacer pilas de 10 PV. También facilitará comparar las puntuaciones de los jugadores.

Diseñadores: **Sébastien Dujardin, Xavier Georges, Alain Orban** ♦ Ilustraciones y Gráficos: **alexandre-roche.com**
Edición de las Reglas: **Sébastien Dujardin** ♦ Traducción al español: **Miguel Moclán**

Agradecimientos

Los diseñadores agradecen a todos los playtesters que han contribuido a la creación de este juego, esperado que no se sientan ofendidos puesto que ha sido imposible mencionarlos uno a uno. El editor agradece a Xavier y Alan su confianza y los buenos ratos pasados durante la creación del juego como también a su esposa por su apoyo incondicional.



www.pearlgames.be