Mark Swanson

# Feudum

Un fiero y fabuloso juego de
Fueros y Señores Feudales para 2-5 Jugadores

*¡Maldición! Has sido exiliado y te han requisado todos tus bienes excepto unos pocos chelines y algo de chatarra. Inasequible al desaliento, viajas a una tierra extraña para reinventarte a ti mismo y recuperar tu honor.*

*Bajo la atenta mirada de su majestad, la Reina Anne, debes forjarte tu propio camino de fama y gloria. ¿Cultivarás la tierra, lucharás como un caballero o maquinarás para hacerte con tus propios feudos?*

*En cualquier caso, una cosa está clara: La vida medieval no es moco de pavo. La tierra fértil escasea, la comida tampoco abunda y, además, ¡extrañas criaturas tienden a incluirte en su menú para la cena!*

*Por suerte, no todo lo feudal es (ehem)… fútil. Si tomas el control de los gremios locales, podrías llegar a ser la persona más venerada de todo el reino.*

* Por si vuestro latín medieval anda algo oxidado, ¡un feudo es un terreno otorgado por un señor feudal!

## Componentes

1 Tablero de juego

55 Cartas de acción
11 para cada uno de los 5 jugadores

16 Cartas de Decreto Real

15 Peones
3 para cada uno de los 5 jugadores

20 Discos de Jugador / Alguaciles
4 para cada uno de los 5 jugadores

100 Marcadores de Influencia
20 para cada uno de los 5 jugadores

24 Fichas de Región/Paisaje

9 Naves
3 de cada tipo

44 Discos de Localizaciones
puestos avanzados, granjas, pueblos y feudos

17 Sellos Reales / Cuentas de Rosario

12 Dianas de Tiro con Arco

1 Marcador de Época

1 Marcador de Jugador Inicial

50 Chelines de Plata y Oro
43 de plata “1c” y 7 de oro “5c”

1 Dado de Progreso

5 Bolsas de Jugador
1 para cada uno de los 5 jugadores

30 Bienes de Salitre

30 Bienes de Azufre

30 Bienes de Hierro

30 Bienes de Madera

50 Bienes de Comida

1 Bolsa Común

2 Monstruos
1 gigante, 1 serpiente marina

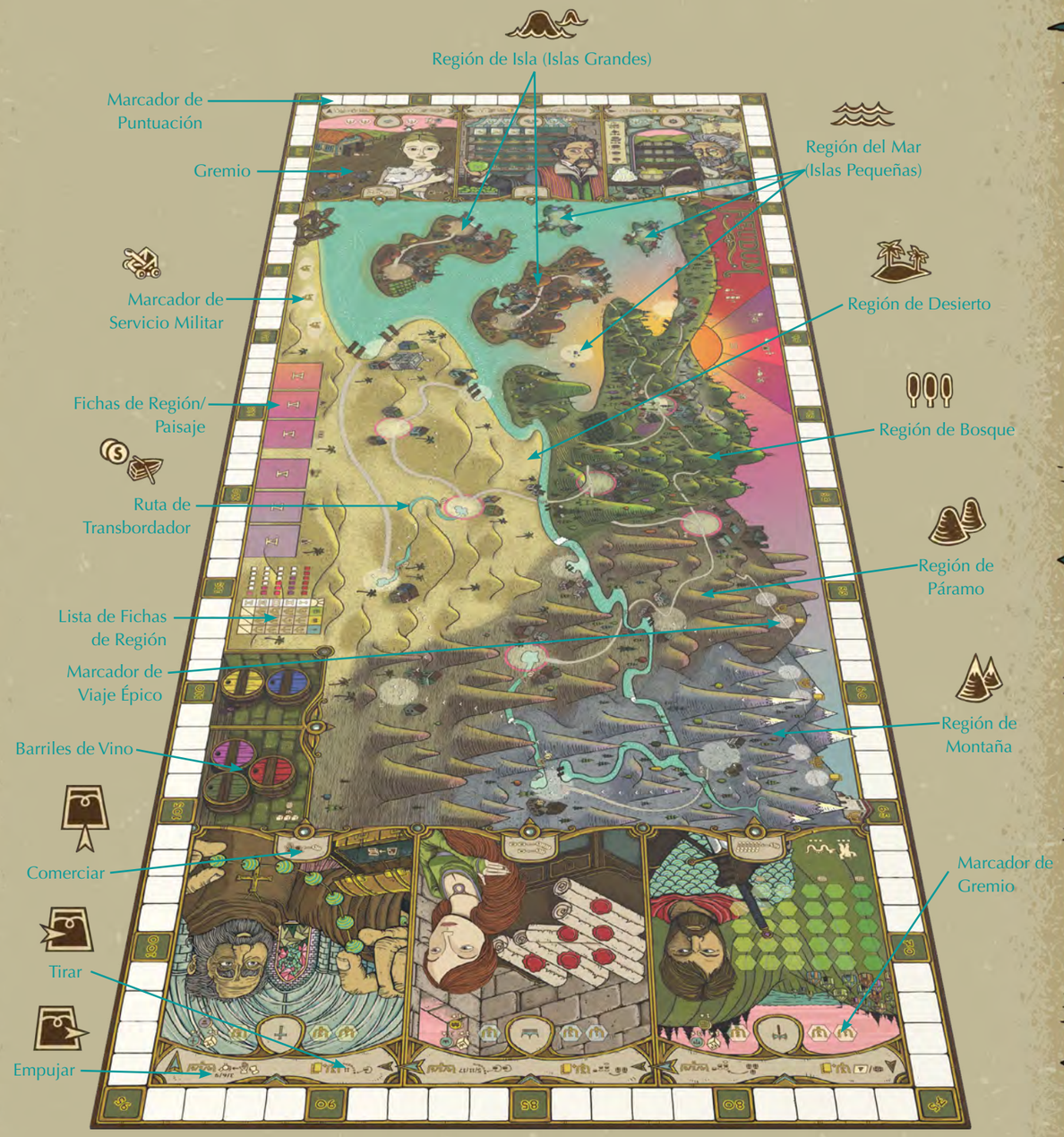
3 Libros de Reglas, 15 Tarjetas de Referencia
(Español, Italiano y Chino)



## El Tablero

Los dominios del Rey Daniel se dividen en 6 regiones (mar, isla, bosque, desierto, páramo y montaña) y están flanqueados por 6 gremios medievales (Granjero, Mercader, Alquimista, Caballero, Noble y Monje).

El tablero también tiene 22 espacios para los discos de localización (puestos avanzados, granjas, pueblos y feudos) y más áreas funcionales que son importantes para el desarrollo del juego.



## Preparación Inicial

Coloca el tablero en el centro de la mesa. Cada jugador elige un color y añade lo siguiente a su reserva: 3 peones, 4 discos de jugador/alguacil, 11 cartas de acción, 7 marcadores de influencia, 7 de comida, 7 chelines, 1 bolsa de jugador y 1 tarjeta de referencia (1). Cada jugador coloca su disco de jugador vacío (2) en el marcador de puntuación.

A continuación, crea una reserva común de recursos de la siguiente forma: Coloca las naves (3) junto al Gremio de Alquimistas. Sitúa los marcadores de influencia y los monstruos (4) junto al Gremio de Caballeros. Coloca sellos reales/cuentas de rosario (5) junto al Gremio de los Nobles. Por último, coloca los chelines y las dianas de tiro con arco (6) junto al tablero.

Mezcla las cartas de Decretos Reales (7) y colócalas boca abajo. Crea seis pilas de fichas de regiones (8) en orden descendente. Quita los discos de localizaciones de doble cara, incluyendo los 12 feudos (9) y añádelos a la reserva común.

Mezcla las localizaciones restantes (10) y pon las que están marcadas con un círculo en los espacios iniciales marcados en rosa, y el resto en los demás espacios del mapa. Finalmente, dale la vuelta a los discos de localizaciones para ponerlos bocarriba.

Coloca los bienes en el Gremio de Mercaderes (11) como se muestra, dejando el último espacio en las filas de salitre y azufre vacíos. Pon los bienes en el Gremio de Alquimistas (12) como se muestra, dejando 2 espacios en la zona de comida y 2 en el bol de azufre vacíos. Además, roba 2 naves al azar y colócalas en el gremio. Pon el resto de los bienes dentro de la bolsa común (13). De la reserva general, pon 2 marcadores de influencia por jugador en el Gremio de Caballeros (14) como se muestra. Si hay menos de 4 jugadores, añade filas "extra" hasta que haya al menos 4 colores en juego.

Mezcla los 17 sellos reales (con el lado rojo hacia arriba) y roba 4 para colocar sobre los pergaminos en el Gremio de los Nobles (15) como se ve en la imagen. Roba 4 más y dales la vuelta para revelar cuentas de rosario y colocarlas en el Gremio de Monjes (16) en el rosario. Roba uno más y dale la vuelta para revelar una cuenta de rosario, también, y colocarla sobre una gallina en el Gremio de Granjeros (17). Coge 10 bienes al azar de la bolsa común y ponlos en el granero del Gremio de Granjeros.

Pon el marcador de época (18) en el espacio de la época I (el primer rayo de sol). Coge 6 bienes (19) de la bolsa común y pon 1 en cada región que esté junto a una localización marcada con la letra "N". Elige al azar al jugador inicial y dale el marcador de jugador inicial y el dado de progreso (20).

En orden de turno, cada jugador elige 3 bienes distintos de la bolsa común. Si un jugador decide coger un bien de azufre, debe decidir entre ponerlo sobre su barril de vino (para alimentar a sus peones) o en su reserva personal (para jugar dos acciones seguidas). ¡Más detalles más adelante!

De nuevo por orden, elige un icono de personaje de uno de tus peones y colócalo boca arriba junto a una de las 6 localizaciones iniciales marcadas en rosa. Inmediatamente pon un marcador de influencia de tu reserva personal sobre el hexágono de 5 pv del gremio que tenga el mismo icono que tu peón. Si el hexágono ya está ocupado, ponlo en el hexágono de 3 pv. Ya está todo listo para que puedas jugar al juego básico, o al avanzado.

Las reglas avanzadas aparecerán en estos pequeños pergaminos.

# Cómo Jugar

El objetivo de Feudum es ser "la persona más venerada de todas las tierras". Dicho de una forma menos pedante, los jugadores deben intentar conseguir el mayor número de puntos de veneración (pv) a lo largo de 5 épocas – típicamente entre 7 y 10 rondas. En cada ronda los jugadores usan cartas de acción para mover peones, influenciar localizaciones, interaccionar con gremios y un buen puñado de otras cosas.

A lo largo del juego, pasarás a formar parte de distintos gremios al jugar peones y/o feudos. También competirás por gobernar localizaciones, ya que esto refuerza tu estatus en el gremio, y además desbloquea acciones adicionales. Los que lleguen más tarde tendrán que contentarse con la servidumbre, ¡aunque incluso eso puede ser ventajoso!

Los jugadores que se den prisa en mejorar las localizaciones de cada región, serán recompensados inmediatamente con pv ¡y valiosas fichas de región! Las fichas pueden cambiarse por cualquier bien, o ser usadas por tus siervos para cuidar de los paisajes. A medida que se roban las fichas, se activa el amanecer de cada época y se puntúan los pv por estatus en los gremios, paisajes cuidados y regiones en las que estás activo.

Si eres ambicioso, puede que quieras obtener un feudo para convertirte en un vasallo y aumentar enormemente tu estatus de gremio. Pero si lo haces, tendrás que demostrar tu fidelidad a tu rey conquistando a tus oponentes a lo largo del juego y evitando así pv negativos por deslealtad.

Todos los jugadores pueden comerciar con los gremios para obtener los recursos que necesitan. No obstante, ¡sólo los miembros de los gremios pueden mover bienes entre gremios para obtener inmediatamente pv a cambio! Siempre puedes decidir interrumpir el flujo de bienes, pero ten cuidado, otro jugador podría organizarte un "festín" y utilizar tus poderes de gremio mientras estás incapacitado. Cuando una pila de fichas de región se termina, el juego acaba y se puntúan los pv finales (como, por ejemplo, algunos Decretos Reales).

¡Hay muchos caminos hacia la Victoria! ¿Gobernarás localizaciones o cuidarás humildemente de los paisajes? ¿Serás un vasallo responsable o tratarás de evitar las obligaciones reales? ¿Fortificarás tus feudos o expandirás tu reino? No te preocupes, ya que tanto la astucia como la planificación darán sus frutos. A menos que te atrape un gigante errante, claro. ¡Larga vida al rey!

# Desarrollo de una Ronda

Cada época está compuesta de 1 o más rondas. Cada ronda consiste en 5 pasos, que se describen brevemente a continuación:

**Paso 1: Realizar Acciones**
Todos los jugadores, en secreto, eligen 4 de sus cartas de acción. Después, cada jugador juega una, en orden de turno, hasta que no queden más acciones que jugar.

**Paso 2: Alimentar a los Peones**
Todos los jugadores deben dar sustento a aquellos peones que estén sobre el tablero con comida y/o vino.

**Paso 3: Lanzar el Dado de Progreso**
Lanza el dado de progreso para determinar qué ficha de región hay que quitar.

**Paso 4: Avanzar el Marcador de Época y Puntuar la Época** (Si se activa)
Si como resultado de lo anterior se activa una nueva época, avanza el marcador de época, puntúa los pv y rellena el tablero de recursos como se indica. Si no, salta al Paso 5.

**Paso 5: Fin de Ronda o Fin de Juego y Puntuación Final**
Pasa el marcador de jugador inicial en el sentido del reloj y empieza una nueva ronda. Si se activó la época 5 durante esta ronda, el juego termina. Tras puntuar la época, pasa a contabilizar la puntuación final.



# Paso 1: Realizar Acciones

Todos los jugadores, en secreto, eligen 4 cartas de su mazo para configurar su mano para la ronda. Las cartas que no se seleccionan se apartan. Cuando todo el mundo ha elegido, el jugador inicial juega 1 carta boca arriba y lleva a cabo esa acción. El juego continúa en el sentido de las agujas del reloj, jugando cartas de una en una, hasta que todos los jugadores han jugado todas las cartas elegidas.

**Acción Estándar**
Cualquier jugador puede realizar la acción estándar que se muestra en la parte superior de la carta.

**Habilidad Especial** (Juego Avanzado)

El estar en posesión de un determinado bien o tener en juego un determinado peón te da la opción de llevar a cabo la acción especial que se muestra en la base de la carta. Las habilidades especiales mejoran o sustituyen a la acción estándar. *Por ejemplo, esta carta de acción de mover muestra el peón del monje y su habilidad especial.*

**Acción Extra o Secuencial**
Durante la elección de cartas, puedes jugar uno de salitre o uno de azufre para ganar un bonus durante esta ronda. Coloca el bien elegido encima de tu bolsa de jugador para marcar qué bonus pretendes usar:

**Acción Extra:** Jugar uno de salitre te permite añadir una quinta carta de acción a tu mano.

**Acción Secuencial:** Jugar uno de azufre te permite jugar 2 cartas de acción seguidas (en un único turno). El azufre almacenado en tu barril NO puede usarse para este propósito *(ver Alimentar Peones en la página 20)*.

Después de que la acción extra o secuencial se lleve a cabo, retira el bien elegido de tu bolsa de jugador y descártalo a la bolsa común. Puedes jugar una acción extra o una secuencial una vez por ronda, pero en NINGÚN CASO ambas.

**Nota:** *debes jugar al menos 1 carta de acción de tu mano por turno, aunque puedes elegir no llevar a cabo la acción representada.*

**Símbolos en las Cartas**
Los siguientes símbolos aparecen en algunas de las cartas de acción y denotan lo siguiente:

- ×2 Esta carta puede jugarse otra vez usando la carta de repetir acción más adelante en la misma ronda.
- ~~×2~~ Esta carta no puede jugarse otra vez en la misma ronda, incluso si se juega la carta de repetir acción.
- Esta carta no puede ser la última carta que reveles durante esta ronda.
- Lleva a cabo la acción estándar o la habilidad especial, pero no ambas.
- Apúntante puntos de veneración (pv).

**Larga Vida al Rey**
Si lo deseas, puedes esperar a ver si cualquiera que esté por delante de ti en el orden de los turnos ha colocado uno de salitre o de azufre sobre su bolsa antes de dar por terminada la selección de cartas. Cuando un jugador termina su selección debe anunciarlo diciendo "Larga vida al rey". Una vez hecho esto, un jugador no puede cambiar su selección.

Protege tus cartas de la ruina con 71 fundas transparentes "Standard European" (59 x 92 mm).

# Once Cartas De Acción

Elige entre las 11 cartas de acción que se describen aquí.

## 1. Acción de Emigrar

Puedes hacer emigrar a 1 de tus peones al tablero o desde él. Si eliges hacer emigrar un peón al tablero, paga uno de alimento para el viaje. Después, toma el peón de tu reserva personal, dándole la vuelta para que muestre 1 de los 6 personajes disponibles. Por último, colócalo junto a una localización que ya contenga 1 de tus peones o marcadores de influencia. Si no tienes ninguno aún en juego, coloca tu peón junto a 1 de las 6 localizaciones iniciales marcadas con un círculo rosa.

Si decides hacer emigrar un peón desde el tablero, devuélvelo a tu reserva personal sin tener que pagar alimento por ello.

**Nota:** *tener un peón en juego le da al jugador un determinado estatus en uno de los seis gremios (ver Pertenencia al Gremio en la página 16).*

**"Parentesco Lejano"** *(Juego Avanzado)*

Si tienes un peón de Alquimista ya en juego, puedes hacer emigrar a un nuevo peón al tablero a cualquiera de las 6 localizaciones iniciales en vez de a su posición legal (incluso si no tienes ningún peón ni marcador de influencia en esas localizaciones).

**Los Seis Peones de Personaje**

## 2. Acción de Mover

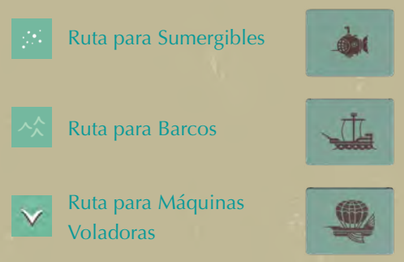
Tu capacidad total de movimiento es equivalente al número de peones que tienes sobre el tablero. El movimiento se puede dividir entre varios peones. Los peones se mueven de 1 localización a la siguiente y pueden circular por carreteras o rutas especiales para naves.

**Robar Recursos**

Al final de tu Acción de Movimiento, si uno de tus peones se ha movido a una localización que contiene un recurso, puedes robar 1 recurso de ese espacio. (Esto incluye recursos sobre los paisajes como pueden ser bienes, dianas o chelines). No puedes robar de una granja que gobiernes o un paisaje que un siervo tuyo esté cuidando (limitado a 1 recurso robado por acción de movimiento).

**Naves & Rutas para Naves**

Si tienes una nave en tu reserva personal, puedes ponerla bajo 1 de tus peones sobre el tablero y mover a lo largo de la ruta adecuada para ese tipo de nave. Tu peón permanece sobre la nave hasta que el peón se mueva fuera de la ruta. Desplegar una nave no cuenta como acción y puede hacerse en cualquier momento de tu turno. Una vez que la nave está sobre el tablero, no puedes retirarla.




**Naves Abandonadas**

Si estás usando una nave y decides continuar tu movimiento a una localización que requiera otra forma de viaje, puedes abandonar la nave y continuar tu movimiento por carretera, o desplegando una nave distinta desde tu reserva personal. En un turno posterior, cualquier jugador (tú incluido) puede abordar la nave abandonada durante su acción de movimiento.



**Transbordadores**

Las rutas de transbordadores pueden ser usadas por cualquier jugador, tras el pago de 2 chelines a la reserva general. Cada pago te da derecho a un único viaje, sin retorno. **Importante:** *¡Las rutas de transbordadores están cerradas si el Alquimista tiene 1 o más naves a la venta en su gremio!*

**Viaje Épico**

Si logras jugar con éxito la Acción de Mover dos veces en una única ronda *(ver Repetir Acción, página 14)*, toma 1 de tus discos de jugador y ponlo en el primer espacio del marcador de viaje épico. Si ya estás en el marcador, avanza tu disco al siguiente espacio. Cuando llegues a un espacio marcado con un icono de carta, roba 2 cartas de Decreto Real y quédate 1 de ellas. Devuelve la otra a la parte inferior del mazo.

El marcador de viaje épico se divide en secciones. Al final del juego, el disco que esté más avanzado en cada sección se apuntará tantos puntos de veneración como correspondan al número mayor de los escritos en esa sección (3/5, 7/9, 11/13 pv). Si hay 2 discos empatados, ambos se apuntan el valor más alto. La cuarta sección sólo tiene un espacio: el monasterio. Cada marcador que llegue a este punto recibirá 17 pv. **Nota:** *Un peón debe moverse al menos 1 espacio para que se considere que la acción de mover ha tenido éxito.*

**"Favor Divino"** *(Juego Avanzado)*

Si tienes un peón de Monje sobre el tablero, ese peón puede mover +1 espacio al final de tu acción de movimiento regular. *El peón del monje no tiene por qué haber sido parte de la acción de movimiento. Si tienes más de un monje, elige 1 para que lleve a cabo esta acción.*

## 3. Acción de Influenciar

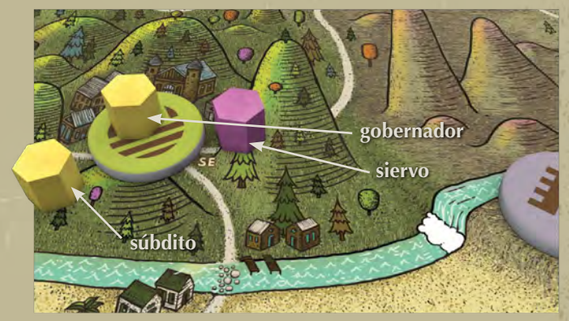
Puedes añadir 1 marcador de influencia en cada localización que contenga uno de tus peones. Por ejemplo, si todos tus peones estuvieran en distintas localizaciones, podrías añadir 3 marcadores de influencia.

Durante el juego, una localización puede contener un máximo de 3 marcadores de influencia que pertenezcan hasta a 2 jugadores distintos. Ningún jugador puede tener más de 2 de sus marcadores en una localización.

**Gobernadores, Súbditos & Siervos**

Si eres el primer jugador en añadir un marcador de influencia a una localización, colócalo SOBRE el disco para convertirte en su gobernador. Si eres el segundo jugador en añadir un marcador, ponlo junto al disco para convertirte en un siervo. Esto te da derecho a cuidar del paisaje *(ver Cuidar Paisajes en la página 11)*.

En un turno posterior, cualquiera de dichos jugadores puede añadir un marcador final de influencia. Si ya eres el gobernador, añade tu marcador junto al disco para reforzar tu gobierno como súbdito. Si eres un siervo, desplaza al gobernador a la posición de siervo y conviértete en el nuevo gobernador de la localización colocando tu segundo marcador sobre ella.




**Estatus en el Gremio & Regiones Activas**

Las localizaciones que gobiernas pueden aumentar tu estatus en el gremio y darte puntos de veneración por tus regiones activas *(ver Paso 4 en la página 21)*.

**"El Dinero es Poder"** *(Juego Avanzado)*

Si utilizas un peón de Mercader para influenciar una localización gobernada por un contrario con un ÚNICO marcador en la misma, puedes pagar 1 chelín a la reserva general para desplazar su marcador a la posición de siervo y colocar el tuyo en la posición de gobernador sobre la misma (a pesar de estar empatados). *Si tienes varios mercaderes, elige 1 para que lleve a cabo esta habilidad.*

## 4. Acción de Mejorar

Paga el recurso necesario para mejorar una localización que gobiernes de la siguiente forma:

- puesto avanzado a granja (madera)
- granja a pueblo (hierro)
- pueblo a feudo (sello real)

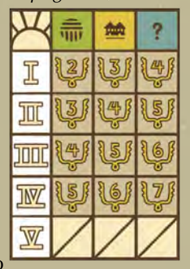
Sustituye el disco de localización por el NUEVO de la reserva general y coloca tu marcador de influencia sobre él. Si decides mejorar un pueblo a feudo, elige uno con un icono que esté relacionado con el gremio en el que quieras aumentar tu estatus *(ver Pertenencia a un Gremio en la página 16)*.

Puesto Avanzado — Granja — Pueblo — Feudo

**Note:** *si mejoras una granja a pueblo, descarta todos los bienes que hubiera sobre la misma a la bolsa común.*

**Fichas de Región & Puntos de Veneración**

Como recompensa por la mejora, roba la ficha de región que esté más arriba de la pila que coincida con la región donde ocurrió la mejora. La ficha debe ser de la época actual o una anterior, o no puede robarse. Los iconos de región en la base de la pila se corresponden con las regiones del mapa *(ver El Tablero en la página 3)*.




Consulta la tabla de fichas de región y apúntate los puntos de veneración correspondientes según el número de época de la ficha y la nueva localización. Por ejemplo, si has mejorado una granja a PUEBLO y la ficha que robas tiene el número romano I impreso, recibirías 3 pv como aparece en la tabla.

Si la ficha no se puede robar, roba una ficha de una época anterior de una pila de fichas de región distinta. NO ganas puntos por recoger esta ficha. Si no hay fichas de épocas anteriores disponibles, no robes ninguna.

**Fichas Comodín**

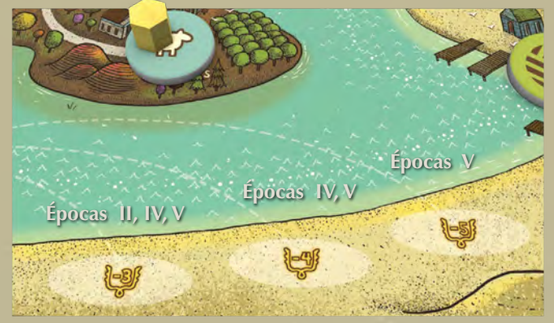
Las fichas de región que se roban de esta forma se consideran "comodín", y pueden sustituirse por cualquier bien (comida, madera, hierro, azufre o salitre) en cualquier momento. Otra alternativa es usarlas como paisajes *(ver Cuidar Paisajes en la página 11)*. **Nota:** *quitar fichas de región puede activar la siguiente época (ver página 21).*

**Feudos, Vasallos & Servicio Militar**

En el momento en que gobiernas un feudo te conviertes en un vasallo, obteniendo un poderoso estatus en el gremio correspondiente. A cambio debes pagar el adecuado tributo a tu rey mediante un servicio militar. Si no llevas a cabo varias acciones de conquista antes del final del juego, podrías perder puntos de veneración por deslealtad. **Consejo:** *incluso una única acción de conquistar ayudará mucho a un vasallo.*

Los detalles acerca de cómo se logran las conquistas se detallan más adelante *(ver página 13)*, pero el marcador de servicio militar funciona así: cuando conquistas a un contrincante, puedes colocar 1 de tus discos de jugador (con la parte vacía boca arriba) en el PRIMER espacio para proyectiles de catapulta que hay en el marcador de servicio militar. En cada consiguiente acción de conquista, coloca otro de tus discos en el SEGUNDO espacio disponible… y así según corresponda.

Si no logras llevar a cabo las conquistas oportunas para el amanecer de las épocas según lo designado en los iconos de las catapultas, debes restar los pv que aparecen en el espacio de la catapulta de dicha época, así como el valor en negativo del/de los espacio/s que haya sin cubrir antes de llegar ahí. De esta forma, las penalizaciones por deslealtad son acumulativas. Puedes cumplir con el servicio militar antes (o después) de la época designada.




Por ejemplo, se acaba de activar la época 4. El jugador amarillo tiene un feudo pero no está en el marcador de servicio militar. Al amanecer de la época 2, perdió 3 pv. Ahora va a perder 4 pv, más otros 3 pv por no haber cubierto aún el espacio de la primera catapulta. Hasta ahora el amarillo ha perdido 10 pv. Si no logra colocar un disco de jugador en el marcador antes del final del juego, perderá otros 12 pv, sumando un total de 22 pv perdidos a lo largo de todo el juego.

**Si No Tienes Vasallos**

Si no gobiernas ningún feudo (aunque hubieras gobernado uno antes), no te afectan las penalizaciones. Incluso si no controla ningún feudo, un jugador puede poner discos en el marcador de servicio militar por cada acción de conquista que lleve a cabo con éxito, en previsión de convertirse en vasallo más adelante.



**"Cuidar Paisaje"** *(Juego Avanzado)*

Pagando uno de Madera (a la bolsa común), puedes colocar 1 de tus paisajes recolectados junto a cualquier localización donde seas siervo, y puntuar 2 pv. Sólo se permite 1 paisaje por localización. Los paisajes no pueden ser sustituidos. **Importante:** *juega esto en lugar de la acción normal de mejorar.*

Inmediatamente tras colocar un paisaje Y al amanecer de cada época sucesiva (después de puntuar), toma 3 recursos de los indicados y añádelos a la ficha. Cada vez, puedes elegir recolectar todos los recursos que se hayan acumulado, o dejar que continúen creciendo. Cuando decidas recolectar los recursos, debes pagar 1 recurso al gobernador de esa localización. Los paisajes y sus recursos son:

Huerta: comida — Campo de Tiro con Arco: dianas

Mina de plata: chelines — Mina de azufre: azufre

**Nota:** *las dianas se cambian por marcadores de influencia de la reserva general cuando las recolectas.*

Al amanecer de cada época (antes de añadir los recursos), apunta los puntos de veneración correspondientes por cada paisaje cuidado por tu/s siervo/s. Obtén 2 pv por cada paisaje vacío y 4 pv por cada paisaje que contenga 1 o más recursos. Para poder puntuar el valor más alto, los jugadores tendrán que posponer la recolección de recursos. Eso sí, ¡recordad que otros jugadores pueden robar esos recursos! **Nota:** *los paisajes cuidados cuentan para el número de regiones activas durante la puntuación de cada época.*

## 5. Acción de Explorar

Si gobiernas un puesto avanzado, puedes jugar la acción de explorar. Roba 2 cartas de Decreto Real +1 carta por cada puesto avanzado y/o feudo adicional que gobiernes, y quédate 1 de ellas. Devuelve las demás cartas al final del mazo.

**Decretos Reales**

Las cartas de Decreto Real pueden ser de 2 tipos: Mandatos o Fueros. Los mandatos te otorgan recursos (de la reserva general) o fuerza de ataque, y puede que a cambio requieran que canjees algún bien (marcado con un cuadrado) u obtener estatus en un gremio para obtener la recompensa. Los fueros te otorgan puntos de veneración al final del juego en base a completar ciertos objetivos. Los mandatos están sellados por el rey y pueden jugarse y descartarse en cualquier momento; sin embargo, para que los fueros sean válidos, debes obtener un sello del rey y colocarlo sobre la carta al FINAL del juego. No puedes tener más de 3 cartas de Decreto Real simultáneamente, pero puedes descartarte de cualquier carta que no hayas usado a la parte de abajo del mazo en cualquier momento *(ver Decretos Reales en la página 24)*.

**"Palas & Espadas"** *(Juego Avanzado)*

Si canjeas uno de Hierro a la bolsa común, roba 2 cartas adicionales ¡y elige una más para quedarte! **Nota:** *esto se hace DESPUÉS de que se lleve a cabo la acción normal de explorar.*

Los campos de tiro con arco que se usaban en la Edad Media tenían el aspecto representado en la ficha.

## 6. Acción de Cosechar

Si gobiernas una granja, puedes jugar la Acción de Cosechar para robar 5 bienes al azar de la bolsa común y colocarlos junto a una de tus granjas, puntuando así 1 pv.

Añade +1 bien por cada granja y/o feudo adicional que gobiernes, y entre +2 y +5 bienes por cada cuenta de rosario que poseas.

**Nota:** *la cosecha máxima que se permite en una única acción es de 10 bienes, incluso si pudieras cosechar más.*

**Nota:** *si una granja tiene más de 10 bienes, no puedes cosechar allí de nuevo hasta que la granja tenga menos de 10.*

En un turno futuro, puedes jugar la Acción de Gremio (intercambiar) para mover todos los bienes de una granja que gobiernes al Gremio de Granjeros para obtener 1 de comida o 1 chelín por cada 2 bienes intercambiados *(ver Acción de Gremio en la página 15)*.

**Favores**

En lugar de colocar el total de tu cosecha en 1 de las granjas que gobiernas, puedes elegir dejar allí parte de la cosecha, y después colocar el resto de los bienes (favores) en tu reserva personal. Consulta el cuadro de cosecha para ver cómo se divide una cosecha completa en una cosecha parcial y favores.

| Cosecha Total | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 |
|---|---|---|---|---|---|---|
| Cosecha Parcial | 4 | 5 | 5 | 5 | 6 | 6 |
| Favor/es | 1 | 1 | 2 | 3 | 3 | 4 |

**Cuentas de Rosario**

Las cuentas de rosario aumentan el rendimiento total de tu cosecha entre +2 y +5 bienes adicionales mientras mantengas la/s cuenta/s. Ten en cuenta que si decides beneficiarte de favores (un acto ciertamente inmoral), tu/s cuenta/s se dan la vuelta inmediatamente y se convierten en sellos reales (renuncias a los futuros bonus en las cosechas, pero obtienes sellos reales).

**"Inspeccionar la Cosecha"** *(Juego Avanzado)*

Si tienes un peón de Granjero en juego, puedes elegir tus favores tras robar la cosecha total al azar.

## 7. Acción de Cobrar Impuestos

Si gobiernas un pueblo, puedes jugar la Acción de Cobrar Impuestos para recoger 2 chelines.

Añade +1 chelín por cada pueblo y/o feudo adicional que gobiernes.

**"Refuerzos"** *(Juego Avanzado)*

Si tienes un peón de Caballero sobre el tablero, puedes tomar además un marcador de influencia de la reserva general o del Gremio de Caballeros si no quedan en la reserva general. *Incluso si tienes varios caballeros, sólo recibes 1 marcador de influencia.*



## 8. Acción de Conquistar

Si 1 o más de tus peones ocupan la misma localización que un peón o feudo de un contrario, puedes intentar conquistarlo y retirarlo del juego.
**Importante:** *la Acción de Conquistar no puede ser tu última acción en una ronda. Además, los puestos avanzados, las granjas y los pueblos NUNCA pueden ser conquistados.*

Una Acción de Conquistar exitosa te permite puntuar 2/4 pv y mover 1 de tus discos de jugador al marcador de servicio militar (ver Feudos, Vasallos & *Servicio Militar en la página 10)*.

Los jugadores pueden atacar o defender con múltiples peones; sin embargo, sólo 1 peón o feudo puede ser el objetivo del ataque. *Los peones o siervos que pertenezcan a un tercer jugador NO cuentan en la batalla. Para ganar, tu valor de ataque debe ser mayor que el valor de defensa de tu contrincante. Un empate se considera una acción fallida.*

**Conquistando un Peón**

Cuando se ataca a un peón, los jugadores suman sus valores de ataque y defensa de la siguiente forma:

- Peón de personaje: + 1 ataque, + 2 defensa
- Peón de monstruo: + 1 ataque, + 1 defensa

Si el ataque tiene éxito, apúntate 2 pv, devuelve el peón conquistado a tu contrincante, ajusta el estatus del gremio y, si quieres, mueve 1 de tus discos de jugador (con la cara en blanco hacia arriba) al marcador de servicio militar. Si el peón estaba sobre una nave, la nave permanece sobre el tablero.

**Conquistando un Feudo**

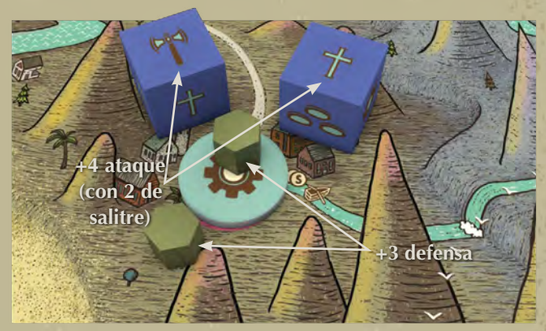
Cuando se ataca a un feudo, los jugadores suman sus valores de ataque y defensa de la siguiente forma:

- Peones de Personajes y/o Monstruos
- Feudo gobernado: +2 defensa
- Súbdito defensor: +1 defensa
- Siervo rebelde (del atacante): +1 ataque

Si el ataque tiene éxito, apúntate 4 pv, sustituye el feudo por un puesto avanzado, ajusta el estatus de gremio y, si quieres, mueve uno de tus discos de jugador al marcador de servicio militar. Devuelve todos los marcadores de influencia a sus respectivos dueños, a menos que tuvieras un siervo rebelde allí. En ese caso, pon al siervo sobre el puesto avanzado para que lo gobierne. Cualquier bien o ficha de paisaje que hubiera, se queda.

**Salitre & Armas**

Canjea 1 de salitre a la bolsa común para aumentar tu ataque en +1. **Importante:** *normalmente sólo puedes usar 1 de salitre; sin embargo, si tu caballero está involucrado en el ataque, ¡puedes usar todos los que necesites! Además, cualquiera de tus peones puede usar armas (de Decretos Reales) para aumentar tu ataque en +1 o +2. El salitre y/o las armas pueden añadirse incluso después de que un contrario descubra una carta de acción de defender.*




Por ejemplo, el jugador azul ataca el feudo del verde, que tiene un valor de defensa de +3 (+2 por el feudo y +1 por un súbdito defensor). El valor de ataque del azul es +2 (+1 por cada peón). Ya que el caballero está liderando el ataque, el azul juega 2 de salitre para aumentar su ataque hasta +4. Como el verde no jugó la acción de defender, el feudo es destruido y sustituido por un puesto avanzado. El azul se apunta 4 pv y coloca un disco de jugador en el marcador de servicio militar.

**"Matar de Hambre al Pueblo"** *(Juego Avanzado)*

Si tienes un peón de Noble junto a una localización que contenga un súbdito o siervo de un contrincante, puedes conquistar 1 de ellos y devolverlo a su dueño. **Importante:** *juega esto en vez de la Acción de Conquistar normal. No obtienes puntos de veneración (ya que se trata de un acto ciertamente innoble), pero puedes mover uno de tus discos de jugador al marcador de servicio militar.* **Importante:** *tras una acción de "matar de hambre al pueblo" que tenga éxito, quita TODAS las limosnas (los discos de cuentas de rosario) que haya sobre las gallinas y devuélvelos a la reserva general.*

## 9. Acción de Defender

Si un contrincante ataca 1 de tus peones o feudos, y habías elegido previamente la Acción de Defender, puedes darle la vuelta a esta fuera de turno, añadir +1 a tu defensa y apuntarte 1 pv. Si nadie te ataca durante la ronda, aun así te apuntas 1 pv.

Por ejemplo, el jugador azul decide conquistar el mercader del rojo con un noble, un monje y un salitre. (El valor de ataque del azul es +3 comparado con el +2 del rojo en defensa). Sin embargo, en previsión de la acción del azul, el jugador rojo reservó una acción de defender y le da la vuelta (fuera de turno) para impedir el éxito de la acción.

**"Inmunidad Real"** *(Juego Avanzado)*

Si canjeas uno de Comida a la bolsa común, puedes jugar esta acción fuera de tu turno para anular una acción de *Matar de Hambre al Pueblo* de un noble contra ti. Además, ¡coloca un sello real de la reserva general bajo el súbdito o siervo para marcar su inmunidad real ante posteriores ataques de *Matar de Hambre al Pueblo!* Puedes reutilizar el sello real en cualquier momento pero, si lo haces, el súbdito o siervo volverán a estar desprotegidos.

## 10. Acción de Repetir

La Acción de Repetir te permite llevar a cabo cualquier carta de acción que ya hayas jugado durante esta ronda, otra vez, suponiendo que el símbolo (x2) aparezca en la parte superior.

**"Déjà vu"** *(Juego Avanzado)*

Pagando uno de Salitre (a la bolsa común), puedes duplicar una carta que no tenga el símbolo (x2) en una ronda. Por ejemplo, la Acción de Emigrar se podría jugar una segunda vez en la misma ronda para introducir un segundo peón en el tablero. **Nota:** *las Acciones de Conquistar y Defender nunca pueden jugarse dos veces en una ronda, como marca el símbolo ~~(x2)~~.*

## 11. Acción de Gremio

Una Acción de Gremio permite a los jugadores interactuar con 1 de los 6 gremios que rodean el tablero. Aquí añadimos un resumen general de las acciones de gremio. Se presenta una descripción más detallada más adelante *(ver Los Seis Gremios en la página 17)*.

Por ejemplo, el jugador morado (oficial) compra bienes por 5 chelines. Paga el primero al jugador azul (maestre del gremio), el 2º a sí mismo, el 3º al cofre de la iglesia, el 4º al azul otra vez y por último el 5º a sí mismo, por lo que aunque termina con 2 chelines, tenía que poseer los 5 chelines inicialmente para llevar a cabo la transacción.

**Funciones de Gremio**

Una Acción de Gremio te permite llevar a cabo 1 de 3 funciones del gremio: comerciar, empujar o tirar. Cualquier jugador puede comerciar por los bienes que aparecen en la base de cada gremio. El jugador con mayor estatus en un gremio es el *maestre del gremio* y puede llevar a cabo la función de empujar. El jugador que está segundo en estatus es el *oficial* y puede llevar a cabo la función de tirar. **Nota:** *En una partida con 4+ jugadores, el tercer jugador es el aprendiz (ver Pertenencia a un Gremio en la página 16).*

**Repetir Acción de Gremio**

Si un jugador lleva a cabo la Acción de Repetir sobre la Acción de Gremio, debe interactuar con un gremio **diferente**.

**1. Comerciar (Cualquier Jugador)**

Puedes comerciar por recursos en un gremio (aunque no seas miembro).

- Gremio de Granjeros: 1 comida (de la bolsa común) o 1 chelín por cada 2 bienes que envíes al Gremio de Granjeros
- Gremio de Mercaderes: 1-3 bienes por el precio requerido en chelines
- Gremio de Alquimistas: 1 nave por 3 chelines
- Gremio de Caballeros: 1 fila de marcadores de Influencia por 3 chelines
- Gremio de Nobles: 1 o 2 Sellos Reales por 3/6 chelines
- Gremio de Monjes: 1 cuenta de rosario por 3 chelines

**Cómo Comerciar**

Cuando intercambias chelines por recursos, debes pagar a los miembros del gremio en orden de rango. Por ejemplo, si el coste total son 3c (3 chelines), pagarías:

- 1 chelín al maestre del gremio
- 1 chelín al oficial
- 1 chelín al lado opuesto del tablero, a la bolsa del granjero o al cofre de la iglesia. (¡La parte de los aprendices SIEMPRE va a caridad!).

Si los miembros del gremio están ausentes, devuelve sus chelines a la reserva general (excepto la parte del aprendiz). Si el coste de los recursos es mayor de 3 chelines, repite la secuencia hasta que se satisfaga el coste total. **Importante:** *incluso en el caso de miembros del gremio que comercien con su propio gremio, y vayan a pagarse a sí mismos, DEBEN tener el total de chelines requeridos para completar la compra.*

**2. Tirar (Oficial)**

El oficial tira de los recursos **hacia** su gremio (del gremio de la izquierda) para apuntarse 3 pv y robar 2 cartas de Decreto Real quedándose una de ellas. Devuelve la otra carta a la parte inferior del mazo. **Nota:** *el Gremio de Monjes está a la izquierda del Gremio de Granjeros y el Gremio de Alquimistas a la izquierda del Gremio de Caballeros.*

**3. Empujar (Maestre del Gremio)**

El maestre del gremio empuja recursos **fuera** de su gremio *(al gremio de la derecha)* para apuntarse 4, 5, or 6 pv según el resultado obtenido *(ver Los Seis Gremios en la página 17)*.

**"Festín"** (Juego Avanzado)

Si canjeas uno de Azufre de tu barril de vino a la bolsa común, puedes organizar un festín para cualquier dueño de un peón o feudo junto a los que esté un peón tuyo. Lleva a cabo su función de tirar/empujar para apuntarte +3 pv. Si una función de empujar acciona la distribución del cofre de la iglesia o del bolso del granjero, toma su parte de los chelines *(ver Los Seis Gremios en la página 17)*.

# Pertenencia a Un Gremio

La pertenencia a los gremios es una parte crucial del juego. No sólo te permite llevar a cabo las funciones de empujar y tirar con una Acción de Gremio para obtener puntos de veneración inmediatamente, sino que además te da pv *de forma recurrente* al amanecer de cada época. La pertenencia a un gremio se regula obteniendo las estrellas de estatus según se muestra:

- Cada peón relacionado en juego: +1★ *(primario)*
- Cada feudo relacionado que gobiernes: +3★ *(primario)*
- Cada localización relacionada que gobiernes: +1★ *(secundario)*

Debes tener al menos 1 de los criterios primarios del gremio (peón o feudo) en juego ANTES de que la localización relacionada con el gremio (puesto avanzado, granja o pueblo) cuente para el estatus en ese gremio. *(Mira los iconos de localizaciones que están impresos en cada gremio).*

**Marcador de Gremio**

Si has obtenido 1 o más estrellas de estatus en un gremio, DEBES desplazar inmediatamente un marcador de influencia de tu reserva personal al marcador del gremio correspondiente. Si no tienes marcadores de influencia en tu reserva personal, coloca uno en el gremio tan pronto como obtengas uno. Los marcadores de influencia en los gremios no pueden retirarse voluntariamente.

**Estatus de Gremio**

El jugador con más estrellas de estatus coloca su marcador en el espacio de más a la derecha del marcador del gremio denotando que es el maestre del gremio. Los jugadores que están segundo y tercero en la cantidad de estrellas de estatus colocan sus marcadores a la izquierda en orden descendente y se les conoce como oficial y aprendiz respectivamente. El maestre del gremio, el oficial y el aprendiz se apuntan 5, 3 o 1 pv respectivamente al amanecer de cada época. **Nota:** *el espacio del aprendiz NO se usa en un juego que tenga menos de 4 jugadores. Esté o no ocupado el espacio, la porción del pago del aprendiz se manda SIEMPRE al lado opuesto del tablero, ya sea al cofre de la iglesia o a la bolsa del granjero.*

aprendiz oficial maestre de gremio

Debes sobrepasar (no empatar) a otro jugador en el número de estrellas de estatus para tomar su lugar en el marcador del gremio. Cuando esto ocurra, sustituye su marcador por el tuyo y desplaza el suyo un espacio a la izquierda (o devuélveselo si no queda ningún espacio disponible).

Por ejemplo, el jugador rojo gobierna un feudo noble (+3★) y un pueblo (+1★) para un total de +4★, haciéndole el maestre del gremio. El verde tiene un peón noble (+1★) y un pueblo (+1★) en juego, haciendo un total de +2★, lo que le convierte en el oficial. Más tarde, el rojo pierde su feudo, haciendo que el pueblo tampoco cuente para su total de estrellas. El rojo pierde su pertenencia al gremio y el verde se convierte en el maestre del gremio. Más tarde el rojo hace emigrar un peón noble al tablero (+1★) y su pueblo vuelve a contar para el total, pero eso le hace empatar a +2★ con el verde, por lo que se queda con el estatus de oficial.

**Alguaciles** *(Juego Avanzado)*

Cuanto llevas a cabo la acción de tirar, con el oficial, o la de empujar, con el maestre del gremio, puedes añadir un máximo de 1 disco de Alguacil al gremio (arriba a la izquierda o a la derecha respectivamente) para apuntarte inmediatamente un bonus de +1 pv. ¡Y otro +1 pv si tu segundo alguacil está en otro gremio!

**Nota:** *los jugadores que organizan festines NO puntúan por los alguaciles rivales.*

Si pasas de oficial a maestre del gremio o viceversa, mueve tu alguacil a ese lado del gremio. Si pierdes tu puesto y pasas a ser aprendiz (juegos de 4 a 5 jugadores), o te echan del gremio, devuelve el alguacil a tu reserva personal.

**Nota:** *¡utilizar tus alguaciles puede suponerte un límite para progresar en los Marcadores de Viaje Épico y del Servicio Militar!*



# Los Seis Gremios

Cuando juegas una Acción de Gremio, debes elegir 1 de 3 funciones del gremio. Los 6 gremios y sus funciones se describen en las siguientes páginas y están resumidas en la parte trasera de tu carta de referencia. **Nota:** *hay recursos limitados en el juego y la escasez de uno de ellos podría impedir o hacer menos interesante una acción de gremio.*

Miss Allison

## 1. Gremio de Granjeros

**1. Comerciar en el Gremio**

Cualquier jugador puede enviar bienes de una de las granjas que gobierna al Gremio de Granjeros para recibir 1 de comida o 1 chelín por cada 2 bienes enviados. **Nota:** *la comida y/o los chelines se obtienen de la bolsa común y/o la reserva general.*

**Superávit**

Todos los bienes que se envían al Gremio de Granjeros por encima del límite de 10 van en su lugar a la bolsa común, A MENOS QUE haya cuentas sobre las gallinas. La suma de las cuentas es el número de bienes que se "derraman" al azar, primero en el Gremio de Mercaderes y después en el Gremio de Alquimistas si el espacio lo permite. Lo que quede, o aquello que no quepa, vuelve a la bolsa común.

**2. Tirar hacia el Gremio**

El oficial del Gremio de Granjeros puede traer las 2 cuentas de rosario del Gremio de Monjes con los valores más alto y más bajo para dárselas a un oponente que las divida en secreto, una en cada puño. El oficial elige entonces uno de los puños y coloca la cuenta elegida (limosnas) en un espacio vacío de gallinas en el Gremio de Granjeros, devolviendo la otra al rosario.

Si la nueva suma de cuentas sobre las gallinas es 5 o más, apúntate 3 pv y roba 2 cartas de Decreto Real, quedándote una de ellas. Devuelve la otra carta a la parte inferior del mazo.

**3. Empujar fuera del Gremio**

El maestre del gremio en el Gremio de Granjeros mueve 5 bienes (o menos si no es posible) desde el Gremio de Granjeros al Gremio de Mercaderes. Coloca los bienes en sus respectivos contenedores. Si no hay espacio para algún bien en particular, no lo transfieras. Si completas 1/2/3 filas **o** columnas, recibe 4/5/6 pv respectivamente. (Puedes completar filas/columnas que estuvieran parcialmente completas). **Nota:** *durante esta función, puedes completar filas o columnas, pero no ambas, ya que un bien no puede contar dos veces para tu meta.*

**Bolso del Granjero**

Cuando el maestre de gremio del Gremio de Granjeros lleva a cabo la función de empujar, se divide los chelines que haya en la bolsa del Granjero con el oficial, quedándose el número impar, en su caso, de los chelines. Si no hay oficial, su porción se queda en la bolsa para la siguiente distribución.

Tirar

Empujar

Comerciar

Lord Brett

## 2. Gremio de Mercaderes

**1. Comerciar en el Gremio**
Cualquier jugador puede comprar un máximo de 3 bienes del mercado. El coste en chelines está indicado bajo los propios bienes.

**2. Tirar hacia el Gremio**
El oficial del Gremio de Mercaderes mueve 3 bienes (o menos si no fuera posible) del Gremio de Granjeros al Gremio de Mercaderes. Coloca los bienes en sus respectivos estantes. Si no hay espacio para un bien en particular, no podrás transferirlo. Si completas al menos 1 fila o columna, apúntate 3 pv y roba dos cartas de Decreto Real quedándote 1 de ellas. Devuelve la otra a la parte inferior del mazo.

**3. Empujar fuera del Gremio**
El maestre de gremio en el Gremio de Mercader mueve 4 bienes (o menos si no fuera posible) del Gremio de Mercaderes al Gremio de Alquimistas. Coloca los bienes en sus correspondientes carretas o montones. Si no hubiera espacio para un bien en particular, no puede transferirlo. Si completas 1/2/3 carretas o pilas, recibes 4/5/6 pv respectivamente.

Lord Arthur

## 3. Gremio de Alquimistas

**1. Comerciar en el Gremio**
Cualquier jugador puede comprar 1 nave del Gremio de Alquimistas por 3 chelines.

**2. Tirar hacia el Gremio**
El oficial del Gremio de Alquimistas mueve 2 bienes (o menos si no fuera posible) desde el Gremio de Mercaderes al Gremio de Alquimistas. Coloca los bienes en sus respectivos recuadros. Si no hubiera hueco para un bien en particular, no lo transfieras. Si completas al menos 1 carreta/pila, apúntate 3 pv y roba 2 cartas de Decreto Real quedándote 1 de ellas. Devuelve la otra carta a la parte inferior del mazo.

**3. Empujar fuera del Gremio**
El maestre de gremio del Gremio de Alquimistas completa 1-3 invenciones (que pueden ser naves y/o barriles de Krud) quitando los bienes disponibles en las carretas/pilas según la tabla de producción y devolviéndolos a la bolsa común.

**Tabla de Producción**

- Barco: 1 comida + 2 madera
- Sumergible: 1 comida + 2 hierro
- Máquina voladora: 1 comida + 1 hierro + 1 madera
- 1er barril de Krud: 2 salitre + 1 azufre
- 2° barril de Krud: 1 salitre + 1 azufre
- 3er barril de Krud: 1 madera

Si completas 1/2/3 invenciones, recibes 4/5/6 pv respectivamente. **Nota:** *mientras que el primer barril de Krud siempre costará 3 bienes, los siguientes se crean y completan cada uno con mayor facilidad que el anterior.*

**Naves & rutas de Transbordador Cerradas**
Cuando se completan naves, el creador las amontona sobre el espacio para naves cubriendo el símbolo del transbordador. **Nota:** *¡si el símbolo está cubierto por una o más naves, las rutas de transbordadores están CERRADAS!*

**Barriles de Krud**
Cuando se crean barriles de Krud (pólvora), el creador rellena la sección más adelantada de barriles de cada fila de cada jugador con marcadores de influencia en el Gremio de Caballeros. Cada jugador tiene una fila dividida en 3 secciones de barriles. El primero tiene un marcador por jugador, el segundo 2 marcadores y el barril final tiene 3. Si al menos 1 jugador tiene toda una fila vacía, se pueden crear 3 barriles. Si no, la creación de barriles está limitada. **Nota:** *algunos jugadores pueden recibir menos marcadores por cada barril creado, dependiendo de cuántos marcadores hubiera en su fila.*

Por ejemplo, el maestre de gremio del Gremio de Alquimistas crea 1 barril. Añade cero marcadores de influencia a la fila del jugador verde de arriba, 3 a la fila del azul, 1 a la fila del rojo, 2 a la fila del amarillo y 1 a la fila vacía (jugador morado).

*"Krud" es una palabra en Danés Antiguo que se utilizaba para la pólvora, y se hacía mezclando salitre, azufre y madera seca.*

Sir Marcus

## 4. Gremio de Caballeros

**1. Comerciar en el Gremio**
Cualquier jugador puede pagar 3 chelines para adquirir todos los marcadores de influencia de su fila.

**Domar a la Bestia** (Juego Avanzado)

Después de comprar una fila de 3 o más marcadores de influencia, puedes devolver 3 de ellos para controlar un único monstruo. (Devuelve 2 a la reserva general y coloca el tercer marcador en el icono del monstruo correspondiente para indicar su posesión). A continuación, despliega inmediatamente el monstruo en cualquier localización en la que tengas uno de tus peones o marcadores de influencia. (La Serpiente Marina debe ponerse en un puerto que limite con el mar o un río).

La serpiente marina está limitada a rutas de barcos y sumergibles. El gigante está limitado a carreteras y rutas de máquinas voladoras. Si cualquiera de los monstruos es derrotado, devuélvelo al Gremio de Caballeros para poder volver a utilizarlo y recupera tu marcador de influencia.

**Gigante & Serpiente Marina**
Los monstruos añaden capacidad extra a tu movimiento, y pueden robar, conquistar y usar armas como los peones. Sin embargo hay varias diferencias:

- Los monstruos inmovilizan peones a menos que el peón emigre fuera del tablero o derrote al monstruo
- Los monstruos solo tienen una defensa de +1
- Los monstruos NO pueden influenciar localizaciones, llevar a cabo festines o usar naves
- No necesitas alimentarlos (comen personas)

**2. Tirar hacia el Gremio**
El oficial del Gremio de Caballeros tira de los bienes del Gremio del Alquimista para inventar 1 barril de Krud y añadir marcadores de influencia, o 1 nave para colocarlos en el Gremio de Alquimistas. En cualquier caso, apúntate 3 pv y roba dos cartas de Decreto Real quedándote 1 de ellas. Devuelve la otra a la parte inferior del mazo.

**3. Empujar fuera del Gremio**
El maestre de gremio del Gremio de Caballeros empuja 1-3 marcadores de influencia de distintos colores a la reserva general y los intercambia por sellos reales para colocarlos sobre los pergaminos del Gremio de Nobles (sin mirar los valores que hay debajo).

Si completas 1/2/3 filas o columnas, recibes 4/5/6 pv respectivamente. **Nota:** *durante esta función, puedes completar filas o columnas, pero no ambas, ya que un sello real no puede contar dos veces para tu objetivo.*

Reina Anne

## 5. Gremio de Nobles

**1. Comerciar en el Gremio**
Cualquier jugador puede comprar 1 o 2 sellos reales por 3/6 chelines.

**2. Tirar hacia el Gremio**
El oficial del Gremio de Nobles puede tirar de 2 marcadores de influencia de distintos colores del Gremio de Caballeros a la reserva general e intercambiarlos por sellos reales. Si completas al menos 1 fila o columna de pergaminos con el sello, apúntate 3 pv y roba 2 cartas de Decreto Real quedándote 1 de ellas. Devuelve la otra carta a la parte inferior del mazo.

**3. Empujar fuera del Gremio**
El maestre de gremio del Gremio de Nobles empuja 2 sellos reales (o menos si no fuera posible) al Gremio de Monjes y les da la vuelta para revelar las cuentas de rosario. Si la suma total de los números en las cuentas de rosario es al menos 5/11/17, apúntate 4/5/6 pv respectivamente.

Hermano Justinius

### Gremio de Monjes

**1. Comerciar en el Gremio**

Cualquier jugador puede pagar 3 chelines para tomar una cuenta de rosario favorable. Toma las 2 cuentas del rosario que tengan el mayor y el menor valor y dáselos a un contrincante para que ponga una en cada uno de sus puños cerrados sin que sepas cuál es cuál. Elige un puño y añade esa cuenta a tu reserva personal, devolviendo la otra al rosario. Las cuentas de rosario incrementan el rendimiento de tu cosecha durante la Acción de Cosechar *(ver Cuentas de Rosario en la página 12)*.

**2. Tirar hacia el Gremio**

El oficial del Gremio de Monjes mueve 1 sello real (concesión de tierras) desde el castillo al rosario y le da la vuelta para revelar una cuenta de rosario.

Si la suma en el rosario ahora llega a 11 o más, apúntate 3 pv y roba dos cartas de Decreto Real quedándote 1 de ellas. Devuelve la otra carta a la parte inferior del mazo.

**3. Empujar fuera del Gremio**

3/6/9 → 4/5/6

El maestre de gremio del Gremio de Monjes toma las 2 cuentas del rosario con el mayor y menor valor y se las da a un contrincante para que ponga una en cada uno de sus puños cerrados sin que sepa cuál es cuál. Elige un puño y coloca esa cuenta (limosnas) sobre un espacio de gallina en el Gremio de Granjeros, devolviendo la otra al rosario.

Si la nueva suma de cuentas sobre las gallinas es de, al menos, 3/6/9, apúntate 4/5/6 pv respectivamente.

**Cofre de la Iglesia**

Cuando el maestre de gremio del Gremio de Monjes lleva a cabo la función de empujar, divide los chelines que haya en el cofre de la iglesia con el oficial, quedándose con el chelín impar, si se diera el caso. Si no hay oficial, esa porción se queda en el cofre de la iglesia para la siguiente distribución.

## Paso 2: Alimentar Peones

Después de que se juegue la última carta de acción de una ronda, debes alimentar a tus peones con comida y/o vino (puedes usar una ficha de comodín para esto). Los peones que no hayan sido alimentados vuelven a tu reserva personal. Si perder un peón te saca de un gremio, recupera tu marcador de influencia de ese gremio.

**Comida**

Para alimentar un peón con comida, devuelve 1 de comida a la bolsa común. Los monstruos controlados por jugadores no necesitan ser alimentados.

**Vino**

Para alimentar un peón con vino, quita uno de azufre tu barril de vino y colócalo sobre un peón para mantenerlo durante 2 rondas completas. Al final de la siguiente ronda, quita el azufre de encima del peón para satisfacer los requisitos de alimentación (el peón ahora está sobrio).

Aunque el vino es una forma más eficiente de alimentar a los peones, ¡conlleva su propio riesgo!
**Importante:** *durante la ronda en que un peón lleva un azufre encima, sus capacidades de defensa y ataque se reducen a 0.*

**Barriles de Vino & Azufre**

Tras comprar, robar o adquirir uno de azufre de cualquier forma, debes decidir si colocarlo en tu reserva personal o en tu barril de vino. Tu barril de vino puede contener un máximo de 3 bienes de azufre.

El vino medieval se preservaba colocando azufre dentro de los barriles.

## Paso: Lanzar El Dado De Progreso

Tras alimentar a tus peones, lanza el dado de progreso y quita una ficha de región que coincida con la región que salga en el dado. La ficha que hay que quitar debe ser de la época actual o una anterior. Si no, tira otra vez hasta que pueda quitarse una. Si no quedan fichas de región de la época actual o una anterior, no tires el dado de progreso.

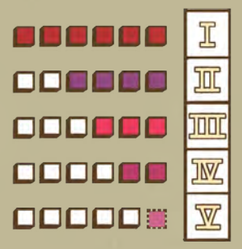


## Paso 4: Avanzar El Marcador De Época & Puntuar La Época (si se activa)

Tras tirar el dado de progreso, consulta la tabla de fichas de región para ver si se activa una nueva época basándose en los siguientes criterios:

**Criterios para Avanzar de Época**

- Época II: 4 fichas de época II a la vista
- Época III: 3 fichas de época III a la vista
- Época IV: 2 fichas de época IV a la vista
- Época V: 1 ficha de época V a la vista




Si se activa una nueva época, avanza el marcador de época al siguiente rayo de sol y haz lo siguiente:

**1. Puntuar la Época** (al amanecer de cada época)

- Estatus de Gremio: 1/3/5 pv
- Paisajes
  - Paisaje vacío: 2 pv
  - Paisajes con al menos 1 recurso: 4 pv
- Regiones activas: 1/3/5/7/9/11 pv (puntúa por cada región ocupada por un gobernador o un siervo que cuide de un paisaje).

**2. Perder puntos por Deslealtad** (solo épocas 2, 4 & 5)

Pierdes por deslealtad (-3/-4/-5 pv) si gobiernas un feudo pero no has llegado al espacio de la catapulta correspondiente a la época actual. Además, pierdes puntos de forma acumulativa por los espacios anteriores a los que no hayas llegado aún.

**3. Rellenar Paisajes** (amanecer de cada época)

Añade los 3 recursos que correspondan a cada ficha de paisaje. Los siervos deben decidir si quieren cosechar todos los recursos acumulados o dejarlos sobre la ficha. Cuando los siervos cosechan, deben pagar 1 recurso al gobernador de la localización.

**4. Rellenar el Mapa** (sólo épocas 2, 3 & 4)

Elige bienes de la bolsa común al azar y coloca 1 en la localización más al sur, al este o al oeste de cada región según el icono de dirección del rayo de sol. Busca las localizaciones que contengan las letras S, E, o W (los bienes se colocan en las localizaciones del Norte al principio del juego). Los bienes que se colocan en granjas pasan a ser parte de la cosecha de la granja.

**5. Rellenar Gremios** (solo amanecer de la época 3)

Al amanecer de la época 3, rellena los 6 gremios con recursos de forma que cubran los espacios indicados en la colocación inicial. (Si en algún lugar hubiera de más, no los retires).

## Paso 5: Final de Ronda/Juego & Puntuación Final

Al final de la ronda, pasa el marcador de jugador inicial en el sentido de las agujas del reloj al siguiente jugador, recoge todas tus cartas y comienza una nueva ronda.

Sin embargo, si es la época 5 la que se ha activado durante la ronda, el juego casi ha terminado. Completa todas las acciones restantes y puntúa la época de forma normal.

A continuación, lleva a cabo la Puntuación Final de la siguiente forma:

- Viaje Épico: 3/5, 7/9, 11/13, 17 pv
  Puntúa el valor más alto si lideras (o empatas en el liderazgo) de cualquier sección.
- Imperios Grandes
  - Cada puesto avanzado, granja o pueblo que gobiernes: 1 pv
  - Cada feudo que gobiernes: 3 pv
  - 3 localizaciones idénticas que gobiernes: 3 pv (En este caso, un feudo es un "comodín" y puede contar para sí mismo o para cualquier otro tipo de localización)
- 3 Chelines: 1 pv
- Decreto Real con sello real: ¿? pv

## El Ganador

El jugador con más pv es declarado "¡el más venerado sobre la faz de la tierra!" Si hay un empate, el jugador con más azufre en su barril gana (la sobriedad es más honorable).

Si aun así hay un empate, los jugadores comparten la victoria.

Antaño hubo reinas que se dejaron seducir por la alta costura e hicieron de su real atuendo una muestra de su posición. Otras se dejaron engañar por la más delicada cubertería o se dejaron arrullar por las más lujosas ropas de cama que haya visto un ojo humano. Pero no fue así con la Reina Anne. No, su pelirroja Alteza amaba algo distinto: el oro. Desde la punta de su deslumbrante tiara hasta los dorados anillos que llevaba en sus delicados dedos de los pies, ninguna otra reina se había dejado cautivar de forma tan completa por el vil metal. Aunque no fue siempre así. El buen rey cortejó en su momento a un corazón amable y generoso, que no estaba corrompido por la avaricia material. El problema fue que, a medida que su belleza se marchitaba, mayor necesidad tenía de aplacar sus miedos e inseguridades con aduladores hombres con los que se citaba en ocasiones en la cámara del tesoro.

El Rey Daniel era generoso y honesto. Sus súbditos siempre insistían en que su benevolencia tenía que haberle sido otorgada por el mismísimo Cielo. Sin embargo, la Reina Anne, que tenía unas intenciones ligeramente menos nobles en lo referente a dirigir el reino, se lamentaba de la caridad del Rey. Sin ser consciente de la menguante lealtad de su amada, el Rey Daniel la puso al mando mientras acompañaba a su más valiente caballero, Sir Marcus, a una noble expedición. “Con gran pesar debo marchar, mi amor,” le dijo a su reina. Acto seguido la besó, sin darse cuenta de que su amor ya no habitaba esos labios (ni sus caderas, ya puestos).

Sir Marcus era un aguerrido y experimentado caballero, admirado por todos en el reino. Cuando tenía ocasión, soñaba con una dama granjera en particular, que recientemente había alcanzado la mayoría de edad. Aun así, su fidelidad al trono nunca desfalleció. Al servicio de su rey, Sir Marcus reclutó tropas y recaudó una serie de impuestos que permitieron la construcción de puestos avanzados en cada esquina del reino. Con Sir Marcus a su lado, el Rey Daniel acuñó varios Decretos Reales – fueros que expandían el reino y mandatos que recompensaban la habilidad y el ingenio de sus súbditos.

En su ausencia, el rey confió la concesión de feudos a su reina. Consecuentemente, le dejó su sello real, un anillo cuya marca grabada sobre cera roja fundida podía convertir a un mero plebeyo en un vasallo de un plumazo. Podía verse a menudo a la Reina Anne asomándose por la ventana de su torre real, recorriendo su bello pelo bermellón con sus dedos mientras le susurraba a su mascota, la serpiente Samuel. “Saben mis secretos pretendientes que no hay sonido más dulce que el suave susurro del oro sobre mi ser”, decía, y su mascota siempre se mostraba de acuerdo, “Sssssss.”

Cuando la hambruna afectó terriblemente al reino, el corazón del buen rey sufrió. Imploró a los monjes que rezaran por una abundante cosecha, y otorgó tierras y riquezas a la iglesia para que los pobres pudieran subsistir con las limosnas y las ayudas de la misma. Su leal súbdito y santo confidente, el Hermano Justinius, sonrió con gratitud al ver que el rey depositaba un saco de chelines en el cofre de la iglesia. “¡Clama el pueblo por vuestra clemencia, buen rey! Así perviva vuestra clase y vuestra clarividencia en los clásicos cluniacenses por los siglos venideros.” El tintineo de las monedas se extendió por la basílica, “Clink. Clink.”

Delante del pueblo, la reina fingía sentir simpatía por la tendencia del rey a la caridad. Sin embargo, ¡secretamente aborrecía la idea de vaciar así las arcas reales! Cubriéndose con una oscura capa color esmeralda, se escabulló una fría noche para buscar a Lord Arthur, Gran alquimista. El conde era famoso por sus engranajes, poleas y artilugios varios, pero existían rumores que lo relacionaban con actos de hechicería como el poder de convocar explosiones a voluntad o el de transmutar elementos comunes en oro.

Una tarde, el conde y su gato Norrin escucharon una llamada en su puerta. “Buen conde, su reina viene a verle,” reveló Anne. “He venido a compartir ciertas invenciones mías.” La reina le habló en un tono quedo, urgiéndole a que le revelara sus secretos alquímicos. El conde no cedió y le prohibió el acceso a la inestable fórmula que buscaba, a lo que la reina respondió robando su diario sigilosamente y marchándose. Según se alejaba la reina, el conde musitó una maldición, “Malvada milady, que múltiples miserias minen vuestra malicia”. Norrin, que había sido testigo de la fechoría de la reina maulló, “Miau”.

Frustrada por la generosidad de su marido, la Reina Anne recuperó todas las limosnas que se habían apartado para ayudar a los pobres, devolviendo así el tesoro real a su antiguo esplendor. Su traición no solo agravó la hambruna entre la gente corriente sino que además incrementó el precio de los bienes. Esto llenó los bolsillos del apuesto Lord Brett, el mercader más rico de la zona. “El ahorrar como las ardillas aumenta el honor de un gentilhombre,” y sonrió el mercader mientras espantaba una rata de su barril de manzanas. “¡Aiiiik!”.

Para hacerse una idea de la gravedad de la inminente hambruna, el rey invitó a una joven granjera y amiga de los pobres, Miss Allison a la corte. La muchacha tenía una educación sencilla, pero no era así su belleza. Sus ojos eran profundas tinas de avellanas frescas. Sus redondeados labios no podían mostrar disgusto. Incluso sus clavículas parecían querer acogerte con un cálido y sincero “hola”. Cuando fue su turno de hablar con el rey, sujetó un corderito en sus brazos y audazmente pidió en representación de sus hambrientos vecinos, “bienamado rey, venimos a buscar el sobrevivir de su beneficencia, ya que si no, el hambre será el fin de nuestra existencia.” Su corderito baló suavemente, “Beeee.”

…la fábula continúa en la expansión Molinos y Catapultas.

## CRÉDITOS DEL JUEGO

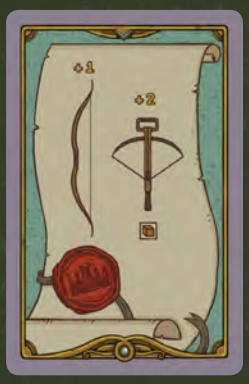
Me gustaría dar las gracias a todos mis testeadores iniciales del juego, Arthur Hartle, Samuel Tham, Brett Barton, Dan Fritz, Andy White, Justin Viessman y James Gall por jugar al juego mucho antes de que estuviera tan pulido y reluciente, y por darme un feedback genial – ¡incluso a las 2 de la mañana! También estoy agradecido a mi segunda ronda de testeadores y a los editores de los libros de reglas incluyendo a Tim Maylander, Glen Greeson, Eric Gerdts, Michael Gallo, Phil Shearrer and Travis D. Hill. Eterna gratitud para mi artista Justin Schultz, que supo dejarme boquiabierto con sus increíbles ilustraciones, su cuidada sensibilidad y sus “joyas” escondidas en el arte. Por ello, Justin es en sí mismo una joya. Por último a mis maravillosos niños Elizabeth, Rosalind y Penny, por dejar que Papá desapareciera en el sótano para trabajar en “su juego”.

Autor: Mark Swanson
Artista: Justin Schultz
©2017 Odd Bird Games

MalditeGames.com

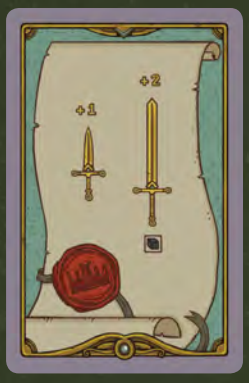
# Decretos Reales

## Mandatos (jugables una vez en cualquier momento)




Usar el arco gratis: +1 ataque
Canjear madera: +2 ataque

Canjear comida: máquina voladora*
Canjear madera: barco*




Usar la espada gratis: +1 ataque
Canjear hierro: +2 ataque

Canjear madera: barco*
Canjear hierro: sumergible*

Canjear comida: 3c
Canjear madera & comida: 7c

Alcanza 3★ en 1 gremio para recibir 3 comida, 3c o cualquier nave*

Canjear hierro, madera y comida: 9c
Canjear azufre, hierro, madera y comida: 13c

Alcanza 3★ en 1 gremio para recibir
3 marcadores de influencia*, 1 sello* o 1 cuenta*

## Fueros (jugables al final de la partida)

Terminar la partida con 2 o 3 de azufre en el barril: 5/7 pv

Reino Oriental (por localización gobernada): 3/5/7/9 pv

Si derrotas a algún monstruo durante la partida: 7 pv

Reino Occidental (por localización gobernada): 3/5/7/9 pv

Reino Septentrional (por localización gobernada): 3/5/7/9 pv

Reino Central (por localización gobernada): 3/5/7/9 pv

Reino Meridional (por localización gobernada): 3/5/7/9 pv

Reino Aislado (por localización gobernada): 5/11/17 pv

* Robar de la reserva

2-5 | 14+ | 80-180

odd bird