

CARPE DIEM

Un variado juego de construcción ambientado en la antigua Roma.
Para 2-4 jugadores a partir de 10 años.

INTRODUCCIÓN

Roma, 1 a.C. Sois unos influyentes patricios y vuestro propósito es hacer prosperar los distritos de vuestra ciudad construyendo edificios productivos y maravillosos paisajes.

Recordad seguir siempre el lema *carpe diem*: aprovechad cada momento para vendimiar y pescar, y vended después estas mercancías en el mercado para obtener dinero. Construid también viviendas adecuadas para vuestros sirvientes, para que sean más diligentes y trabajadores. ¡Y no os olvidéis de vuestra villa, ya que puede aportaros mucho prestigio!

Turno a turno, obtendréis losetas de construcción, que podréis añadir a vuestro distrito para construir cada vez más edificios y paisajes con los que conseguir recompensas y puntos de victoria en el transcurso de las cuatro fases de puntuación.

Gana el jugador que tenga más puntos de victoria al final de la partida.

COMPONENTES

1 tablero

9 planchas troqueladas que contienen:

- 84 losetas de construcción (dorso blanco)
- 39 losetas de construcción (dorso negro)
- 16 piezas de marco
- 24 monedas de oro
- 18 panes
- 36 pergaminos
- 1 marcador de jugador inicial («senador»)

4 planchas troqueladas que contienen:

- 4 paneles de distrito
- 4 paneles de resumen

150 cartas:

- 60 cartas de objetivo
- 24 cartas de fuente
- 66 cartas de puntos de victoria (de 1, 3, 5, 10 y 25 puntos)

44 fichas de madera:

- 4 peones (1 «patricio» por color)
- 20 discos (5 por cada color)
- 20 mercancías (5 racimos de uva, 5 manojos de hierbas, 5 gallinas y 5 peces)



INTRODUCCIÓN

Los jugadores son influyentes patricios de la antigua Roma.

En cada turno, los jugadores obtienen losetas que pueden colocar en su propio distrito.

Al final de cada fase de recogida y colocación de losetas se calculan los puntos.

Gana quien tenga más puntos al final de la partida.

Si es la primera vez que leéis este reglamento, podéis ignorar el texto en negrita de las columnas del margen derecho. Estas columnas constituyen una guía rápida para los jugadores que ya están familiarizados con las reglas y que quieren repasarlas brevemente antes de empezar una partida.

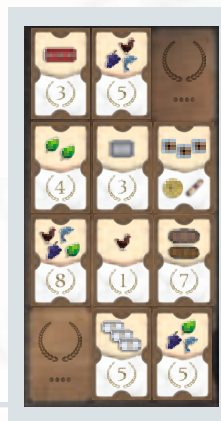
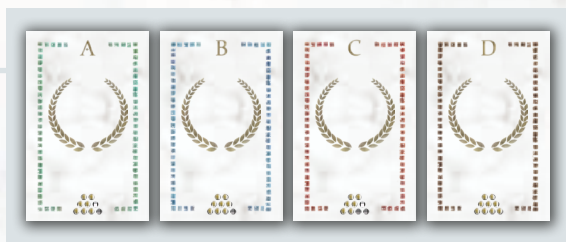
PREPARACIÓN

Si es la primera vez que jugáis, destroquelad con cuidado todos los componentes de las planchas.

Colocad el **tablero** en el centro de la mesa.

Cada jugador recibe:

- **4 piezas de marco al azar** – Montad las piezas recibidas en orden aleatorio para formar un marco cuadrado y ponedlo delante de vosotros.
- **1 panel de distrito escogido al azar** – Colocad el panel dentro de vuestro marco de tal forma que la pala central quede con el mango hacia arriba. El panel representa vuestro «distrito de la ciudad». El objetivo del juego es colocar encima las losetas de construcción de forma que ganéis el máximo posible de puntos de victoria.
- **9 pergaminos** – Colocad uno en cada uno de los nueve espacios con pergamino de vuestro panel de distrito.
- **1 panel de resumen** – Ponedlo al lado de vuestro panel de distrito. Incluye un resumen de las principales reglas del juego y un espacio que sirve como almacén para los recursos personales.
- **1 peón** («patricio») de un color a su elección. Situadlo sobre cualquier espacio rectangular del centro del tablero que aún no esté ocupado.
- **5 discos** del mismo color que su peón. Ponedlos, por el momento, en vuestro almacén personal.
- Clasificad las **60 cartas de objetivo** en cuatro mazos diferentes según su dorso y barajadlos por separado. Coged de cada mazo el número de cartas que corresponda según el número de jugadores (ver margen derecho). Por ejemplo, con 3 jugadores, se cogen 2 cartas del mazo A, 3 cartas del mazo B, 2 cartas del mazo C y 3 cartas del mazo D.



Barajad esas **8, 10 o 12 cartas de objetivo** (para 2, 3 o 4 jugadores) y colocadlas una a una boca arriba en los espacios correspondientes del lado izquierdo del tablero. Con 2 jugadores, se dejan vacías todas las esquinas. Con 3 jugadores, se dejan vacías dos esquinas opuestas. Con 4 jugadores, todos los espacios se utilizan.

Guardad en la caja las cartas de objetivo sobrantes, ya que no las necesitaréis durante el resto de la partida.

PREPARACIÓN

Colocad el tablero en el centro de la mesa.

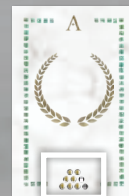
Cada jugador recibe:

- **4 piezas de marco (montadlas formando un cuadrado)**
- **1 panel de distrito (colocadlo dentro del marco)**
- **9 pergaminos (ponedlos en las casillas con pergamino de vuestro panel de distrito)**
- **1 panel de resumen**
- **1 peón (colocadlo en el tablero sobre cualquier espacio rectangular no ocupado)**
- **5 discos: 1 para el recorrido de pergaminos y 4 en el almacén**
- **Preparad las cartas de objetivo según el número de jugadores y colocadlas boca arriba en el tablero:**

2 jugadores → 8 cartas:
2 A + 2 B + 2 C + 2 D

3 jugadores → 10 cartas:
2 A + 3 B + 2 C + 3 D

4 jugadores → 12 cartas:
3 A + 3 B + 2 C + 4 D



2 con 2 jugadores
2 con 3 jugadores
3 con 4 jugadores

- Barajad **las 24 cartas de fuente** y dejadlas boca abajo formando un mazo al lado del tablero.

- Clasificad **las 66 cartas de puntos de victoria** en cinco mazos según su valor. Durante la partida podéis mantener en secreto vuestros puntos. De esta forma, el recuento final de puntos será más emocionante.

- Separad **las losetas de construcción** con el dorso blanco de las que lo tienen negro, barajadlas por separado y ponedlas boca abajo formando dos mazos cerca del tablero. Colocad, boca abajo y en orden aleatorio, cuatro **losetas de construcción** con el dorso blanco en cada uno de los espacios cuadrados del centro del tablero (28 losetas en total) y luego destapadlas. Poned, también boca abajo y en orden aleatorio, una loseta con el dorso negro sobre cada uno de los 11 espacios con sello situados a lo largo del borde inferior del tablero y después destapadlas.

- Dejad **las 20 mercancías** (5 de cada tipo: racimos de uva, manojos de hierbas, gallinas y peces), las monedas y los panes al lado del tablero a modo de reserva.

- El jugador que haya nacido más distante del año 1 a.C. recibe el **marcador de jugador inicial** y pone uno de sus 5 discos en la casilla «0» del recorrido de pergaminos, situado en la parte superior del tablero. En sentido horario, el resto de jugadores coloca su disco encima de los discos de los anteriores jugadores.



- El jugador inicial recibe también cartas de puntos de victoria con un valor total de 8. En partidas de 2 jugadores, el segundo jugador recibe 9 puntos de victoria. Con 4 jugadores, los otros jugadores reciben según el orden de turno 9, 10 y 11 puntos de victoria.

- **Atención:** El reparto en las partidas de 3 jugadores es especial: el jugador inicial recibe 8 puntos de victoria, el siguiente 9, y el tercero recibe 13!



- Preparad el mazo de las cartas de fuente boca abajo.

- Clasificad las cartas de puntos de victoria según su valor.

- Poned 4 losetas de construcción con el dorso blanco en cada uno de los siete espacios cuadrados del tablero.

- Colocad una loseta de construcción con el dorso negro en cada uno de los 11 espacios con sello.

- Dejad las mercancías, las monedas y los panes al alcance de todos los jugadores.

- El jugador inicial recibe el correspondiente marcador y se reparten los puntos de victoria iniciales de la siguiente manera: 8 al jugador inicial, 9 al segundo y 10 y 11 a los otros (en partidas de 2 y 4 jugadores).

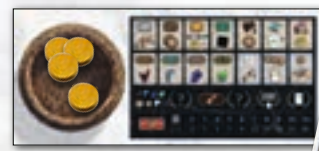
Atención: ¡En las partidas de 3 jugadores, se reparten 8, 9 y 13 puntos de victoria!



Distrito del jugador amarillo



Preparación del tablero para 3 jugadores



DESARROLLO DEL JUEGO

«Durante cuatro semanas completas, trabajamos las 24 horas del día para aprovechar cada momento lo mejor que podemos.»

El juego se divide en **cuatro fases de siete rondas** y a cada fase le sigue una fase de puntuación.

Al final de la cuarta fase y de su respectiva fase de puntuación, se asignan los puntos finales y la partida termina. El jugador con más puntos de victoria gana.

El jugador inicial desarrolla su turno y los otros jugadores hacen lo mismo siguiendo el orden de turno. Una vez que todos han completado su turno, la ronda termina. Al cabo de 7 rondas, los jugadores habrán agotado las 28 losetas de construcción que tienen a su disposición y la fase habrá terminado.

En cada turno, el jugador activo mueve su peón a uno de los espacios rectangulares adyacentes al que se encuentra, coge una de las losetas de construcción disponibles en ese espacio e inmediatamente la construye en su distrito (ver «Reglas de construcción» en la pág. 5). Al principio de su siguiente turno, ese jugador moverá su peón a partir de la posición alcanzada anteriormente, hacia la derecha o la izquierda (pudiendo también volver al espacio que estaba ocupando antes) y así sucesivamente.



Para mover el peón se aplican las siguientes reglas:

- Los peones pueden moverse a espacios ya ocupados por otros peones.
- Es obligatorio mover el peón en cada turno, por lo que no puede permanecer quieto (excepción: ver «Horno» en la pág. 7).
- Después de haber movido, el jugador activo debe escoger una loseta de construcción. Si no quiere o no puede colocarla en su distrito, la deja boca abajo en su almacén, donde permanecerá hasta el final de la partida.
- Al cabo de unos turnos, algunos espacios rectangulares se quedarán sin losetas. Esos espacios se saltan y se mueve el peón en la misma dirección hasta el primer espacio en el que haya al menos una loseta disponible. Está permitido mover intencionadamente el peón a un espacio adyacente en el que ya no haya losetas (para luego seguir moviéndolo), incluso aunque el otro espacio adyacente aún tenga alguna loseta.

DESARROLLO DEL JUEGO

El juego se desarrolla en **4 fases de 7 rondas** cada una.

Al final de cada fase se asignan **puntos**.

El jugador activo debe mover su peón a uno de los dos espacios adyacentes y escoger de ese espacio una loseta para construirla en su distrito.

Los espacios sin losetas se saltan, por lo que el peón sigue avanzando en la misma dirección hasta llegar a un espacio en el que haya al menos una loseta de construcción.

¡Atención! Importante para partidas de 2 y 3 jugadores:

En las partidas de 2 jugadores, en cuanto dos losetas de construcción se hayan recogido del mismo espacio, las otras dos restantes se descartan. En las partidas de 3 jugadores, la última loseta de construcción de un espacio se descarta en cuanto se haya recogido la penúltima. Guardad las losetas descartadas en la caja, ya que no las necesitaréis para el resto de la partida.

Los jugadores, por turnos, mueven su peón en siete rondas hasta que todas las losetas de construcción han sido recogidas (o descartadas). Después, la primera fase termina y se prosigue con la primera fase de puntuación (ver «Puntuación» en la pág. 8).

REGLAS DE CONSTRUCCIÓN

Cada jugador debe construir su primera loseta en el espacio con la pala. Las siguientes deben ser colocadas en los espacios que sean adyacentes (¡no en diagonal!) a al menos una de las losetas ya existentes en el panel de distrito. ¡El marco no cuenta como loseta!

Las losetas se colocan de tal modo que todos sus lados coincidan con los de las losetas adyacentes. Las losetas no tienen una orientación predeterminada y pueden rotarse como se prefiera.

Los lados adyacentes coinciden si son del mismo tipo: un estanque debe coincidir con otro estanque, un prado con otro prado, una villa con otra villa, una vivienda amarilla con una vivienda amarilla, etc. ¡No está permitido realizar combinaciones entre distintos tipos! El marco se considera «prado», así que el lado (o los lados) de la loseta que colinde(n) con el marco debe(n) tener prado.

Si un jugador coloca una loseta en un espacio con pergamino, se retira el pergamino y el jugador avanza su disco una casilla por el recorrido de pergamino. Si la casilla a la que mueve su disco ya está ocupada por otro(s) disco(s), lo coloca encima.

En la mayoría de los casos, el jugador que complete un edificio o un paisaje obtendrá inmediatamente una recompensa. Además, los edificios y los paisajes completados pueden proporcionar puntos de victoria tanto durante las 4 fases de puntuación como durante la asignación de puntos del final de la partida (esta información también viene indicada en los paneles de resumen).

2 jugadores: se descartan siempre las dos últimas losetas.

3 jugadores: se descarta siempre la última loseta.

REGLAS DE CONSTRUCCIÓN

La primera loseta va en el espacio con el icono de la pala.

Todas las siguientes losetas se colocan adyacentes a al menos otra loseta ya construida

Cuando coloquéis una loseta en un espacio con pergamino, avanzad el disco una casilla por el recorrido de pergamino.

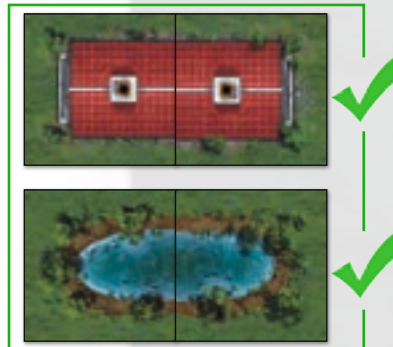
incorrecto



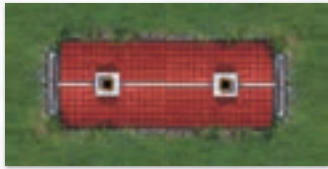
correcto pero incompleto



correcto y completo



Las villas

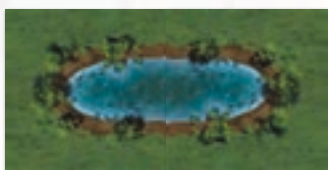


Las villas pueden tener cualquier tamaño. Una villa está completa cuando está formada por al menos dos losetas de villa adyacentes y ninguna de ellas tiene «aberturas». Al completar una villa no se obtiene ninguna recompensa inmediata, pero las villas completas proporcionan puntos de victoria al final de la partida (ver «Fin de la partida» en la pág. 11). Un jugador puede tener varias villas, completas e/o incompletas.

Los cuatro tipos de paisaje

Un paisaje completo consta de 2-4 losetas del mismo tipo adyacentes, conectadas y cerradas por ambos extremos. En el momento en el que un jugador completa un paisaje, recibe una recompensa *inmediata* en forma de **mercancías** de la reserva. La recompensa es siempre equivalente al **número de losetas utilizadas menos 1**. Colocad las mercancías obtenidas en vuestro almacén. Un jugador puede tener varios paisajes, completos e/o incompletos, de cualquier tipo y tamaño.

Según el tipo de paisaje completado, el jugador recibirá:



Los cuatro tipos de vivienda

Una vivienda siempre está compuesta por exactamente dos mitades del mismo color adyacentes y conectadas. Un jugador puede tener varias viviendas, completas e/o incompletas, de cualquier tipo.

En el momento en el que un jugador complete una vivienda, obtendrá una recompensa *inmediata* que dependerá del color del tejado:

• Mercader:

El jugador devuelve a la reserva todas sus mercancías (peces, gallinas, etc.) y recibe a cambio el **mismo número de monedas más una** de la reserva. Las monedas se las guarda en su almacén. Si el jugador no tiene mercancías para intercambiar, recibe aún así una moneda de la reserva.



Ejemplo: Nico devuelve 1 pez, 1 gallina y 2 racimos de uva, por lo que recibe 5 monedas.

Durante la fase de puntuación, las **monedas** pueden utilizarse como **comodín** y reemplazar a cualquier otra mercancía (pez, gallina, etc.) (ver «Las cartas de objetivo» en la pág. 9).

Las villas:

- pueden ser de cualquier tamaño
- pueden ser útiles en las fases de puntuación
- una vez completas proporcionan puntos de victoria al final de la partida

Los paisajes ...

- están formados por 2-4 losetas
- proporcionan como recompensa uva, hierbas, gallinas o peces (número de losetas menos 1!)
- pueden ser útiles en las fases de puntuación

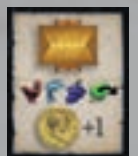


Este estanque de 3 losetas proporciona 2 peces.

Las viviendas...

- están formadas por 2 losetas
- pueden ser útiles en las fases de puntuación
- proporcionan diferentes recompensas:

mercancías =
monedas + 1



monedas = comodines para
sustituir mercancías

• Hornero:



El jugador recibe **2 panes** de la reserva y los coloca en su almacén.

El pan se puede utilizar de dos maneras:

1.) Antes de mover el peón: pagando **un pan** se puede mover el peón a cualquier espacio rectangular o incluso quedarse en el mismo sitio, ignorando las habituales reglas de movimiento.

2.) Durante la fase de puntuación, un jugador puede pagar **tres panes** para cumplir los requisitos de una de las dos cartas de objetivo adyacentes que ha escogido. Por tanto, ese jugador recibe las recompensas indicadas en la carta sin tener que cumplir sus requisitos. Se puede repetir este procedimiento tantas veces como se desee, y puede ser utilizado en sustitución o aparte del cumplimiento de los requisitos habituales. El procedimiento se aplica tanto a los requisitos «verdes» (que exigen tener algo) como a los «rojos» (que exigen pagar algo). (Para más detalles ver «Las cartas de objetivo» en la pág. 9.)

Nota: Si, después de haber recibido pan como recompensa de una carta de objetivo, un jugador posee 3 panes, puede utilizarlos inmediatamente durante la misma fase de puntuación.

• Administrador:



El jugador avanza su disco **dos casillas** por el recorrido de pergaminos. Si la casilla ya está ocupada por otro(s) disco(s), coloca su disco encima.

Nota: En el raro caso de que un jugador alcanzara o hubiera alcanzado ya la casilla final del recorrido de pergaminos, su disco se colocará encima de los otros que ya hubiera en la última casilla y el jugador ganará 1 punto de victoria por cada avance que no pueda efectuar.

• Artesano:



El jugador escoge una de las losetas de construcción del **borde inferior** del tablero y la construye inmediatamente en su distrito respetando las reglas de construcción. Si, construyendo de este modo, completa otra construcción, recibe

también la recompensa correspondiente como de costumbre.

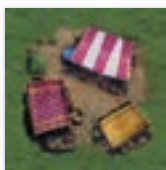
Si lo que completa es otra vivienda de artesano, se repite el procedimiento y así sucesivamente.

Las losetas de construcción del borde inferior del tablero no se reemplazan nunca.

Mercados / Hornos / Fuentes

Estos edificios están formados por una única loseta y siempre están rodeados por prado, así que solo pueden colocarse adyacentes a otro prado.

• Mercado:



Cuando un jugador construye un mercado, recibe **una moneda** de la reserva y la coloca en su almacén.

Para más información sobre el uso de las monedas, consultar «Viviendas: Mercader» en la pág. 6 y «Las cartas de objetivo» en la pág. 9.

• Horno:



Cuando un jugador construye un horno, obtiene **un pan** de la reserva y lo coloca en su almacén.

Para más información sobre el uso del pan, consultar «Viviendas: Hornero» en la pág. 7 y «Las cartas de objetivo» en la pág. 9.

+ 2 panes



Paga 1 pan = mueve tu peón a cualquier espacio



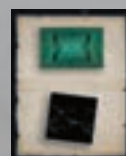
Paga 3 panes = cumple los requisitos de cualquier carta de objetivo



+2 casillas en el recorrido de pergaminos



+1 loseta de construcción adicional



Los mercados/hornos/fuentes...

- están siempre formados por una única loseta

- proporcionan las siguientes recompensas:

+1 moneda



+ 1 pan



• **Fuente:**



Cuando un jugador construye una fuente, roba y mira las **dos primeras cartas** del mazo de fuente. Escoge una de las dos y la pone boca abajo al lado de su almacén. La otra la devuelve al fondo del mazo de fuente.

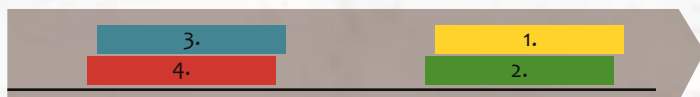
Atención: Cada vez que construyáis otra fuente nueva durante la partida, podréis conservar las dos cartas que robéis y devolver al fondo del mazo una de las cartas de fuente que habáis obtenido anteriormente.

Nota: En el improbable caso de que no quedasen suficientes mercancías, panes o monedas para entregar a los jugadores, se utilizará otro material en su lugar.

LAS FASES DE PUNTUACIÓN

Una vez que cada jugador ha completado su séptimo turno y las 28 losetas de construcción han sido utilizadas (o descartadas), se inicia una fase de puntuación.

Empieza el jugador que esté más avanzado en el recorrido de pergaminos. En caso de empate, empieza el jugador cuyo disco esté encima.



En su turno de puntuación, el jugador coloca uno de sus cuatro discos en un espacio circular vacío entre dos cartas de objetivo para activarlas (ver página siguiente para más detalles). Una vez que cada jugador ha colocado uno de sus discos y ha activado las dos cartas de objetivo adyacentes, la fase de puntuación termina y se prepara la siguiente fase (ver «Las fases siguientes» en la pág. 11).

Los discos utilizados para la puntuación se quedan donde han sido colocados, por lo que estos mismos espacios ya no podrán ser utilizados para conseguir puntos (o recompensas) durante el resto de la partida. Solo los discos colocados en la fase actual proporcionan los puntos (o las recompensas) de las cartas adyacentes. Los discos colocados en las anteriores fases de puntuación ya no proporcionan puntos (o recompensas), pero bloquean esos espacios.

Nota: Siempre hay un espacio circular de puntuación de más respecto a los necesarios según el número de jugadores (9 espacios con 2 jugadores, 13 espacios con 3 jugadores, y 17 espacios con 4 jugadores).

+ 1 carta de fuente



LAS FASES DE PUNTUACIÓN

Los jugadores llevan a cabo la puntuación según su posición en el recorrido de pergaminos.

Para recibir puntos, el jugador activo debe colocar uno de sus discos en uno de los círculos vacíos, activando así las dos cartas de objetivo adyacentes.



LAS CARTAS DE OBJETIVO

Hay dos tipos de cartas de objetivo:



Las cartas **verdes** imponen un requisito: si vuestro distrito tiene lo que se indica en la parte superior de la carta (p. ej. 3 viviendas completas, o 2 chimeneas en las villas, o...), obtenéis la recompensa mostrada en la parte inferior.



Las cartas **rojas** imponen un coste: en la parte superior se indica qué debéis pagar (utilizando, en su caso, monedas en lugar de una o más mercancías) para conseguir la recompensa mostrada en la parte inferior.

Si un jugador puede cumplir el requisito impuesto varias veces o puede pagar lo exigido varias veces, obtiene la correspondiente recompensa varias veces también (ver ejemplo abajo). **Atención:** pagando 3 panes se cumplen los requisitos de cualquier tipo de carta.

Hay cuatro tipos de cartas de objetivo: A, B, C y D. Las cartas se seleccionan durante la preparación del juego según el número de jugadores (letra en la parte superior del dorso), se barajan y luego se distribuyen aleatoriamente en el tablero.



• Cartas A y B

Estas cartas exigen el pago de una cantidad específica de un único tipo de mercancía (cartas A) o de diferentes mercancías (cartas B). Se puede pagar una moneda en lugar de cualquier mercancía.

A continuación se muestra un ejemplo con el significado de algunas cartas:



Paga 2 (4, 6, ...) manojos de hierbas y/o monedas (o 3 panes) para recibir 4 (8, 12, ...) puntos de victoria.



Paga 3 (6, 9, ...) gallinas y/o monedas (o 3 panes) para recibir 7 (14, 21, ...) puntos de victoria.



Paga 1 (2, 3, ...) set(s) compuesto(s) por 1 gallina, 1 racimo de uva y 1 pez y/o monedas cada uno (o 3 panes) para recibir 5 (10, 15, ...) puntos de victoria.



Paga 1 (2, 3, ...) set(s) compuesto(s) por 1 gallina, 1 racimo de uva, 1 manojito de hierbas y 1 pez y/o monedas (o 3 panes) para recibir 8 (16, 24, ...) puntos de victoria.

LAS CARTAS DE OBJETIVO

Hay cartas verdes (debes tener lo que se representa en ellas)

... y cartas rojas (debes pagar lo que se indica en ellas).

- Hay cuatro tipos de cartas: A, B, C y D (la cantidad depende del número de jugadores)

Ejemplo:

Sofía ha colocado su disco y ha activado la carta de objetivo de abajo a la derecha (además de otra carta que no se muestra). Paga 3 panes (=1 set) y 3 monedas, 2 peces, 2 manojos de hierbas y 1 gallina (=dos sets más) para ganar $3 \times 8 = 24$ puntos de victoria.

• **Cartas C**

Los requisitos de estas cartas hacen referencia a las villas que se posean.

Algunas cartas exigen tener cierto **número de chimeneas** en el distrito. Se cuentan todas las chimeneas, tanto las de las villas completas como las de las incompletas.

Otras cartas exigen tener **villas completas** (¡sin importar su tamaño!). En este caso las villas incompletas no se cuentan.

A continuación, un ejemplo con el significado de algunas cartas:



Por cada 2 (4, 6, ...) chimeneas (o pagando 3 panes) recibís 1 (2, 3, ...) pan(es).



Por cada 3 (6, 9, ...) chimeneas (o pagando 3 panes) recibís 1 (2, 3, ...) moneda(s) y avanzáis 1 (2, 3, ...) casilla(s) por el recorrido de pergaminos.



Por cada 1 (2, 3, ...) villa(s) completa(s) (o pagando 3 panes) recibís 3 (6, 9, ...) puntos de victoria.



Por cada 2 (4, 6, ...) villas completas (o 3 panes) recibís 1 (2, 3, ...) set(s) de 1 moneda y 1 pan y avanzáis 1 (2, 3, ...) casilla(s) por el recorrido de pergaminos.

• **Cartas D**

Los requisitos de estas cartas hacen referencia a los **paisajes, viviendas, mercados, hornos y fuentes** que se posean.

A continuación, un ejemplo con el significado de algunas cartas:



Por 1 (2, 3...) residencia(s) de mercader completa(s) (o 3 panes) obtienes 3 (6, 9...) puntos de victoria.



Por 1 (2, 3...) conjunto(s) completo(s) por 1 estanque completo y un jardín completo (o 3 panes), obtienes 7 (14, 21...) puntos de victoria.



Por 3 (6, 9...) paisajes completos cualesquiera (o 3 panes) obtienes 1 (2, 3...) moneda(s) y ficha(s) de pan.



Por 2 (4, 6...) panaderías (o 3 panes) obtienes 3 (6, 9...) puntos de victoria.

¡Importante! Si un jugador no puede cumplir totalmente los requisitos de una carta de objetivo, en lugar de recibir la recompensa indicada, pierde 4 puntos de victoria. ¡Lo cual significa que un jugador podría perder 8 puntos en cada fase de puntuación

Ejemplo: Para cumplir con los requisitos de una de las cartas de objetivo que ha escogido Sofía, necesita pagar 3 manojos de hierbas, pero solo tiene dos. Tampoco tiene monedas ni panes. Sofía se queda los 2 manojos de hierbas y, en vez de ganar 7 puntos de victoria, pierde 4.

Cada jugador decide en qué orden cumplir los requisitos de sus dos cartas de objetivo. A veces puede ocurrir que un jugador consiga cumplir los requisitos de su segunda carta de objetivo gracias a la recompensa obtenida con la primera.

Ejemplo:

Nico ha colocado su disco entre las dos cartas de su izquierda. Tiene en total 7 chimeneas en su distrito. La carta de la izquierda le proporciona 3 panes. La otra le da 2 monedas y le permite avanzar 2 casillas por el recorrido de pergaminos.

Ejemplo:

Juan ha colocado su disco entre las dos cartas del centro. Su distrito contiene 7 paisajes completos de diferentes tamaños, incluyendo 2 estanques y 1 huerto. La carta de la izquierda le proporciona 7 puntos de victoria. Con la de la derecha obtiene 2 monedas y 2 panes.

¡Si un jugador no cumple los requisitos de una carta de objetivo, pierde 4 puntos de victoria!

Las **fases siguientes** a la primera se desarrollan de la misma manera:

- Antes de empezar la segunda y la tercera fase, distribuid 28 losetas de **construcción con el dorso blanco** en los siete espacios cuadrados del tablero. Antes de la cuarta fase, distribuid en su lugar las **28 losetas con el dorso negro** restantes.

Nota: A diferencia de las losetas con el dorso blanco, las losetas con el dorso negro contienen siempre un único tipo de construcción.

- El jugador que tenía el **marcador de jugador inicial** se lo pasa al jugador de su izquierda.
- Las cartas de objetivo, los discos del recorrido de pergaminos y los peones se quedan donde están.

FINAL DE LA PARTIDA

Tras la cuarta fase de puntuación, la partida termina y se asignan los puntos del final de la partida. Para calcular los puntos del final de la partida, seguid los recuadros de color negro que encontraréis en la parte de abajo de vuestros paneles de resumen:

- **Villas:**

Cada jugador cuenta cuántas chimeneas tiene cada una de sus villas **completas** y recibe la cantidad de puntos indicada en la tabla. Las chimeneas de las villas incompletas no se cuentan.

Ejemplo: Nico posee una villa completa con 3 chimeneas y otras dos villas completas con 5 chimeneas cada una. También tiene dos villas incompletas con 4 chimeneas cada una: en total recibe $3+7+7+0+0=17$ puntos de victoria.

- **Objetos restantes del almacén:**

Cada jugador divide entre dos el total de objetos que le quedan en el almacén (mercancías, monedas, panes y losetas de construcción) y obtiene el número resultante de puntos (redondeando por defecto, en su caso).

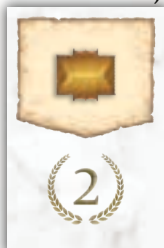
- **Recorrido de pergaminos:**

Cada jugador gana tantos puntos de victoria como indique la casilla ocupada por su disco.

- **Cartas de fuente:**

Cada jugador revela sus cartas de fuente y recibe puntos de victoria según los objetivos conseguidos. Si tiene dos cartas de fuente iguales, gana puntos con las dos cartas.

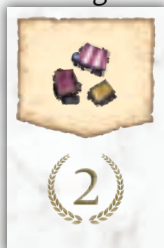
A continuación, un ejemplo con el significado de algunas cartas de fuente:



Por cada vivienda de mercader **completa** en vuestro distrito, recibís 2 puntos de victoria.



Por cada huerto **completo** en vuestro distrito, recibís 2 puntos de victoria.



Por cada mercado en vuestro distrito, recibís 2 puntos de victoria.



Por cada villa **completa** (de cualquier tamaño) en vuestro distrito, recibís 2 puntos de victoria.

Al inicio de las tres fases siguientes a la primera distribuid 28 losetas nuevas.

Al inicio de la cuarta fase, utilizad las losetas con el dorso negro.

El jugador con el marcador de jugador inicial se lo pasa al jugador de su izquierda.

FINAL DE LA PARTIDA

Después de la cuarta fase de puntuación, se asignan los puntos del final de la partida.

Villas completas: puntos de victoria según el número de chimeneas

Dividid entre dos el número total de objetos que os queden en el almacén y recibid los puntos correspondientes.

Puntos de victoria según la casilla ocupada en el recorrido de pergaminos

Cartas de fuente: puntos de victoria según los objetivos completados

• **Objetivos del marco:**

Cada jugador tiene dos objetivos en cada una de las cuatro piezas de marco que rodea su distrito. Para comprobar si ha cumplido esos objetivos, el jugador debe trazar una línea imaginaria que salga del rombo blanco. Si esa línea cruza **al menos** un edificio o un paisaje del tipo exigido en el objetivo, el jugador recibe la cantidad de puntos de victoria indicada en el rombo blanco. Los edificios o los paisajes incompletos o adicionales no se cuentan.



El jugador ha cumplido el objetivo «vivienda de hornero» (1 x 4 puntos de victoria) y el objetivo «villa» (1 x 3 puntos de victoria), pero no ha conseguido el objetivo «estanque» (porque el estanque está incompleto) ni el objetivo «huerto» (orientación inadecuada).

El jugador que tenga más puntos de victoria gana la partida. En caso de empate, gana el jugador empatado cuyo disco esté más atrasado en el recorrido de pergaminos.

El autor y la editorial les dan las gracias a los numerosos jugadores que han probado el juego por su entusiasmo y sus valiosas sugerencias, en especial a: Susanne y Jonathan Feld y a los grupos de jugadores de Bad Aibling, Fischbachau, Grassau, Krumbach, Lieberhausen, Oberhof, Offenburg, Reutte y Siegsdorf.

© 2017 Stefan Feld
© 2018/2020

Ravensburger Ibérica S.L.U.
C / Raimundo Fernández Villaverde, 61
28003 Madrid - España
spain@ravensburger.com

www.ravensburger.com

Marco: puntos de victoria según los objetivos conseguidos

Gana el jugador con más puntos de victoria.



220988