

La Villa



Un juego de Inka y Markus Brand

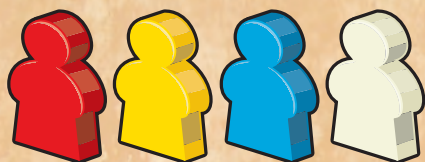
‡ Idea del juego ‡

Aunque la vida en la Villa nunca es fácil al menos ofrece a sus habitantes multitud de caminos para su desarrollo. Unos optarán por hacer carrera en el consejo, otros en la iglesia, mientras algunos elegirán viajar y ver mundo.

Durante la partida cada jugador controlará el destino de una familia en busca de la prosperidad, siempre teniendo en cuenta un factor muy importante: el tiempo avanza inexorable y eventualmente algunos miembros de la familia fallecerán. Aquellos que trabajaron duro conseguirán prestigio para sus familias y el reconocimiento eterno en las crónicas de la Villa.

‡ Componentes ‡

44 miembros de familia
(11 rojos, 11 amarillos,
11 azules y 11 blancos)



4 monjes negros 1 hoja de pegatinas



32 contadores
(8 rojos, 8 amarillos, 8 azules y 8 blancos)



6 cubos de plaga



72 cubos de influencia
(18 marrones, 18 rosas, 18 naranjas, 18 verdes)



1 ficha de jugador inicial



1 ficha de siguiente jugador inicial



40 fichas de utensilios
(8 pergaminos, 8 caballos, 8 arados, 8 bueyes, 8 carretas)



24 fichas de cliente
dorso cara



15 monedas



20 sacos de grano



3 tarjetas de preparación
(para 2, 3, 4 jugadores)



1 tarjeta de ayuda para la Misa



4 granjas







1 tablero



‡ Preparación de la partida ‡

Antes de la primera partida deben colocarse en los miembros de cada familia las pegatinas numeradas que se proporcionan con el juego. Asegúrate de que cada pieza tiene el mismo número por ambos lados.

Hay: 4x  3x  2x  2x  en cada color.

Coloca las pegatinas sin número a ambos lados de cada monje negro (es necesario que no se puedan distinguir al tacto de las demás figuras).

Las pegatinas sobrantes son de repuesto.

1. Coloca el **tablero** en el centro de la mesa. En él se muestra la Villa y sus diferentes zonas de acción.



- A) Cosecha de grano
- B) Familia
- C) Artesanos
- D) Mercado
- E) Viaje
- F) Consejo
- G) Iglesia
- H) Pozo
- I) Crónicas de la Villa
- J) Tumbas anónimas

2. Cada jugador escoge un color. Coloca la **granja** de tu color frente a ti.

La granja será el hogar de tu familia. Además en ella podrás almacenar tantos utensilios y cubos de influencia como quieras. Sin embargo, cada granja solo tendrá espacio para 5 sacos de grano.

El marcador que contabiliza el paso del tiempo en tu familia se encuentra alrededor de tu granja.



3. Coge los **11 miembros de tu familia** y los **8 contadores de tu color**. Coloca en tu granja los 4 familiares con un "1". Esta será la primera generación. Tus restantes familiares se colocan en una reserva general y constituyen las futuras generaciones que aún no han nacido pero que se usarán más adelante.

4. Coloca uno de tus contadores en la nube que queda justo a la **derecha del puente** que hay en tu granja. Coloca otro de tus contadores en "el libro" (casilla 0 del marcador de puntuación) en la esquina superior izquierda del tablero.



5. Cada jugador recibe **1 moneda** que coloca junto a su granja. Coloca las monedas restantes junto al tablero formando la reserva general.

6. Mezcla las **fichas de clientes** boca abajo y colócalas formando una pila boca abajo junto al mercado. Dependiendo del número de jugadores se colocan boca arriba en los espacios del mercado los siguientes números de fichas de clientes:

- Para **4 jugadores** coloca 10 fichas sobre el tablero.
- Para **3 jugadores** el espacio marcado con un 4 permanecerá vacío.
- Para **2 jugadores** los espacios marcados con un 3 y un 4 permanecerán vacíos.



Ejemplo para 3 jugadores

7. Si la partida se va a desarrollar con menos de 4 jugadores usa los familiares de **un color que no se vaya a usar** para reducir el número de espacios disponibles, tanto en el **libro de crónicas** como en el **cementerio**.

- En partidas con **3 jugadores**: coloca los familiares de un color que no se vaya a usar en las tumbas y espacios del libro marcados con un 4.
- En partidas con **2 jugadores**: coloca los familiares de un color que no se vaya a usar en las tumbas y espacios del libro marcados con un 3 y un 4.



Ejemplo para 3 jugadores

8. Coloca la **ficha de siguiente jugador inicial** en el lugar habilitado para ello en el consejo.



9. Coloca las **fichas de utensilios** (caballos, bueyes, carretas, arados y pergaminos) cerca del tablero formando la reserva general.

10. Coloca los sacos de grano, los cubos de influencia y los cubos de plaga cerca del tablero formando la reserva general y deja la **bolsa verde** a su lado.

11. Pon los **4 monjes** dentro de la **bolsa negra** y colócala debajo de la iglesia.

12. Coge la **tarjeta de preparación** correspondiente al número de jugadores que vayan a participar y la **tarjeta de ayuda para la misa** y colócalas a mano. Las demás tarjetas de preparación se devuelven a la caja.

13. El jugador de más edad recibirá la **ficha de jugador inicial** y comenzará la partida.

‡ Jugando ‡

A lo largo de varias rondas controlarás el destino de una familia colocando sus miembros estratégicamente en las diferentes zonas de la Villa. Los que trabajen en la granja te asegurarán una buena cosecha, los que ingresen en la iglesia generarán puntos de prestigio y los que se unan al consejo te darán tanto puntos de prestigio como privilegios. Si alguno de los miembros de tu familia opta por viajar obtendrás influencia, prestigio o dinero dependiendo de sus destinos, y los que envíes a los artesanos producirán utensilios. Estos utensilios junto con el grano podrán ser cambiados por puntos de prestigio en el mercado.

Las distintas zonas de la villa ofrecen diferentes opciones. Cada zona está asociada a una acción donde además de poder llevar a cabo la acción asociada obtendrás diferentes tipos de influencia. Esto significa que debes elegir con cuidado porque

el tipo de influencia que se puede ganar en una zona rara vez concuerda con la acción asociada a esa zona.

Asimismo, muchas de estas acciones consumen tiempo. Como en la vida misma, los miembros más viejos de la familia irán pasando a mejor vida. Cuando un miembro de la familia muere, sus méritos en vida determinarán si merece un lugar en las crónicas de la Villa o no.

El juego termina cuando se ocupan todos los espacios en el libro de las crónicas de la Villa, o bien todas las tumbas anónimas del cementerio. Llegado este punto, habrá una última oportunidad de obtener puntos en las diferentes zonas de acción, y después del recuento final el jugador con más puntos de prestigio será el ganador.

‡ Jugando una ronda ‡

‡ Resumen general ‡

Al comienzo de cada ronda rellena las diferentes zonas de acción con **dados de influencia** y de **plaga**.






Seguidamente y comenzando por el jugador inicial, los jugadores llevan a cabo sus acciones.

En tu turno, coge **un dado** de una zona de acción y lleva a cabo la acción asociada.

Cuando se coge el último dado la ronda actual termina. Comienza la nueva ronda rellenando de nuevo las zonas de acción.

‡ Dados de influencia y de plaga ‡

Los dados de influencia se usan para llevar a cabo ciertas acciones en la Villa. Estas son las influencias disponibles:

color:	representan:	sirven para:
	habilidades	artesanos, viaje
	persuasión	mercado, consejo
	fe	iglesia, viaje
	conocimientos	artesanos, viaje
	Los dados negros no son de influencia, representan plagas que reducen la esperanza de vida de los miembros de tu familia.	

‡ Rellenando las zonas de acción ‡

La **tarjeta de preparación** indica la cantidad de dados de influencia de cada color que debes coger de la reserva y poner dentro de la bolsa verde al principio de cada ronda. Además de estos, siempre debes introducir en la bolsa **todos** los dados de plaga disponibles en la reserva.

Una vez que los dados están dentro de la bolsa mézclalos bien. A continuación distribuye cierto número de dados sacados **al azar** de la bolsa en las diferentes zonas de acción del tablero. En la tarjeta de preparación encontrarás el número de dados que hay que colocar en cada zona de acción.



Ejemplo para 3 jugadores

Aclaración: en la bolsa siempre habrá más dados de los que se colocan en el tablero. Los que se quedan dentro se mezclarán con los nuevos al principio de la siguiente ronda.

Nota: Si en algún momento hay menos dados de un color de los que requiere la tarjeta de preparación, simplemente pon en la bolsa los que haya (como siempre sobran dados de una ronda a otra no faltarán para rellenar todas las zonas de acción).

El jugador inicial comienza su turno.

‡ Jugando un turno ‡

En tu turno **debes** coger **un** cubo de influencia o de plaga de la zona de acción que elijas.

Si se trata de un **cubo de influencia** colócalo en tu granja. (Puedes almacenar cualquier número de cubos en ella)

Si se trata de un **cubo de plaga** devuélvelo inmediatamente a la reserva y gasta 2 unidades de tiempo. Esto significa que debes mover tu contador de tiempo dos espacios en el sentido de las agujas del reloj.
(Ver a la derecha “El paso del tiempo”)

Entonces puedes llevar a cabo la acción de la zona de la que acabas de coger el cubo de influencia o de plaga. Puedes coger el cubo y no realizar la acción si no lo deseas.

Excepción: El mercado **siempre** se celebra.
(Ver “Mercado”, página 7)

Ejemplo:

Pepe coge un cubo de plaga de la zona de acción “cosecha”. Inmediatamente devuelve el cubo de plaga a la reserva y avanza su contador de tiempo 2 espacios.



Puede entonces realizar la acción “cosecha”



‡ El paso del tiempo ‡



Siempre que ejecutes una acción que suponga un gasto de tiempo (cada reloj de arena representa una unidad de tiempo) debes avanzar el contador de tiempo los espacios indicados. Igualmente, consumes 2 unidades de tiempo cada vez que coges un cubo de plaga.



En el momento en que tu contador de tiempo **sobrepasa el puente**, uno de los miembros más viejos de tu familia fallece.
(Ver “Un miembro de la familia fallece”, página 10)

‡ Acciones ‡

‡ Cosecha ‡



Si **uno o más** de tus familiares se encuentran en tu granja puedes realizar la acción de cosechar. Coge inmediatamente **2 sacos de grano** de la reserva y colócalos en los espacios apropiados de tu granja. Si ninguno de tus familiares se encuentra en tu granja no puedes realizar esta acción.



Si además tienes un caballo y un arado, coge **3 sacos de grano** en lugar de 2.



Si además tienes un buey y un arado, coge **4 sacos de grano** en lugar de 2.



(No puedes usar más de **una** combinación. Varios miembros de la familia, arados, bueyes o caballos no se suman a la hora de cosechar).

Los utensilios que usas durante la cosecha no se entregan. Por ejemplo, cuando usas un arado y un buey para cosechar **no** tienes que descartarlos. Tus familiares permanecen en tu granja.

Nota: En tu granja solo hay espacio para 5 sacos de grano de manera que no puedes tener más de 5 sacos al mismo tiempo.

‡ Familia ‡



Esta acción representa el nacimiento de un nuevo miembro de la familia. Coge inmediatamente uno de los miembros de tu familia de la reserva general y colócalo en tu granja. Siempre debes coger **el de número más bajo** de los disponibles.

Ejemplo:

A David le quedan en la reserva un familiar con el número “2”, dos con el número “3” y dos con el número “4”. Debe coger el que tiene el número “2”.



Importante: En lugar de coger un nuevo miembro de tu familia de la reserva, puedes usar esta acción para devolver a tu granja uno de tus familiares que tengas empleado (aún vivo) en el tablero.

Nota: Los miembros de tu familia colocados en el tablero por medio de las acciones que se explican a continuación (o metidos dentro de la bolsa negra por la acción “iglesia”) **siempre** deben provenir directamente de la granja.



‡ Artesanos ‡

Esta acción te permite obtener utensilios de alguno de los 5 artesanos. (Coge **la ficha correspondiente de utensilio** y colócala al lado de tu granja). En el molino en lugar de utensilios se obtienen 2 monedas.

Existen dos formas de fabricar utensilios. En cada edificio (excepto en el molino) puedes elegir entre:

a) consumir tiempo

(Para ello debes tener uno de tus familiares en el edificio)

O BIEN

b) pagar con cubos de influencia

(o sacos de grano, dependiendo del utensilio que quieras obtener)

‡ a) Adquirir un utensilio consumiendo tiempo ‡

Si quieres obtener un utensilio consumiendo tiempo, en primer lugar uno de tus familiares debe aprender el oficio apropiado. Envía uno de tus familiares desde la granja al edificio que desees usar. Esto cuesta un cierto número de unidades de tiempo (el número de relojes de arena que se encuentran en el tejado del edificio a la izquierda del símbolo gris de familiar).

Puedes obtener inmediatamente el utensilio correspondiente gastando el tiempo que indica la flecha de producción en el tejado del edificio.

Ejemplo:

Pepe quiere construir una carreta. Coge un familiar de su granja y lo coloca en el taller de carretas (esto cuesta 2 unidades de tiempo, lo que necesita para aprender el oficio) y fabrica la carreta (esto cuesta otras 2 unidades de tiempo). Coge la carreta de la reserva y la coloca al lado de su granja.



Este familiar permanecerá en el mismo edificio durante el resto de la partida (a no ser que muera o retorne a la granja mediante la acción “familia”). Mientras permanezca en el edificio podrá obtener un utensilio ejecutando la acción “artesanos”. Para ello solo tendrá que consumir las unidades de tiempo que indica

la flecha de producción (el familiar ya no necesita volver a aprender el oficio).

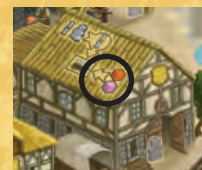
Nota: Un miembro de tu familia solo podrá producir el utensilio correspondiente al edificio donde se encuentra. (Un herrero solo podrá fabricar arados, no pergaminos).

No hay límite en el número de familiares que pueden ocupar un mismo edificio, independientemente de su color.

(**Excepción:** los jugadores no podrán colocar familiares en el molino.)

‡ b) Adquirir utensilios pagando cubos de influencia (o sacos de grano) ‡

Independientemente de que tengas un miembro de tu familia en el edificio o no, puedes comprar el utensilio que el edificio produce devolviendo a la reserva los cubos de influencia (o sacos de grano) que se especifican en el tejado del mismo. No es necesario tener un miembro de tu familia en el edificio. (En el ejemplo de la izquierda, Pepe podría haber conseguido una carreta devolviendo a la reserva un cubo de influencia naranja y otro rosa, sin colocar ninguno de sus familiares en el edificio ni consumir tiempo.)



Resumen de costes de los diferentes artesanos:



Taller de carretas:

a) Colocar un familiar: 2 relojes de arena

Construir una carreta: 2 relojes de arena

Obtener una carreta mediante influencia: 1 cubo rosa, 1 cubo naranja



Establos:

a) Colocar un familiar: 3 relojes de arena

Criar un caballo O un buey: 3 relojes de arena

b) Obtener un caballo O un buey pagando grano: 3 sacos de grano



Oficina:

a) Colocar un familiar: 2 relojes de arena

Fabricar un pergamino: 2 relojes de arena

b) Adquirir un pergamino mediante influencia: 1 cubo rosa



Herrería:

a) Colocar un familiar: 3 relojes de arena

Fabricar un arado: 3 relojes de arena

b) Adquirir un arado mediante influencia: 1 cubo rosa, 1 cubo naranja



Molino:

Aquí no se colocan familiares. En su lugar se consumen 2 unidades de tiempo y se entregan 2 sacos de grano a cambio de 2 monedas.

Nota: No hay límite en el número de utensilios y monedas que un jugador puede poseer. Si se agotara la reserva general utiliza cualquier otro medio para reflejar nuevas adquisiciones (p.e. anotándolas en un papel).



‡ Mercado ‡

Esta acción ocasiona que se celebre un día de mercado donde todos los jugadores pueden participar. **Esta acción siempre tiene que llevarse a cabo. Un día de mercado debe celebrarse.**

Si provocas la acción serás el primero en tener la oportunidad de servir a uno de los clientes disponibles. Los clientes disponibles son aquellos que se encuentran justo delante de un puesto de venta, en las casillas con el borde azul. (Los clientes en los restantes 5 espacios están en la cola de espera y no pueden ser servidos).

Cada cliente quiere determinados utensilios y/o sacos de grano. Para servir a un cliente devuelve a la reserva los utensilios y/o sacos de grano que requiera, coge la ficha de cliente y colócala boca abajo junto a tu granja. Al final de la partida este cliente te reportará tantos puntos de prestigio como indique la ficha.

Seguidamente y en el sentido de las agujas del reloj, los restantes jugadores llevarán a cabo sus turnos. Cada jugador puede elegir **uno** de los clientes disponibles. Sin embargo, **además** de los utensilios y sacos de grano requeridos, los

demás jugadores deberán pagar 1 cubo de influencia verde y 1 unidad de tiempo. Los jugadores que no quieran o no puedan vender nada deberán pasar y no podrán volver a participar en el día de mercado en curso. Cuando te llegue el turno de nuevo podrás servir a otro cliente de los que queden disponibles, pero esta vez deberás pagar **1 cubo de influencia verde y 1 unidad de tiempo** al igual que el resto de jugadores. (Sólo la primera venta del jugador que provoca el día de mercado es gratis).

El día de mercado continúa en sentido horario hasta que todos los clientes han sido servidos o hasta que todos los jugadores hayan pasado. Entonces el día de mercado termina. Rellena con nuevos clientes los espacios con el borde azul según el número de jugadores. Para ello ve subiendo en orden los clientes que estaban esperando. Seguidamente rellena los espacios de la cola de espera con clientes de la reserva. (Si no se sirve a ningún cliente todos permanecen en su sitio).

Nota: Si llega un momento en el que todos los clientes han sido servidos, el mercado permanecerá cerrado el resto de la partida.

Ejemplo: Día de mercado a 3 jugadores

Pepe provoca un día de mercado cogiendo el cubo de influencia de la zona de acción "mercado". Entrega **1 caballo y 1 arado** a la reserva, coge el cliente correspondiente y lo coloca boca abajo al lado de su granja. Este cliente le dará 6 puntos de prestigio al final de la partida.

Ahora es el turno de Maruja. Ella quiere conseguir la ficha que requiere 3 sacos de grano. Para ello, primero necesita devolver **1 cubo de influencia verde** y gastar **1 unidad de tiempo**. Una vez hecho esto, devuelve los **3 sacos de grano** a la reserva y coge la ficha de cliente.

El siguiente jugador es Felipe. Tiene un pergamino pero no tiene ni sacos de grano ni tampoco bueyes, de manera que tiene que pasar.

De nuevo es el turno de Pepe. A diferencia de Felipe, él tiene ambos, un saco de grano y un pergamino. Para poder servir al cliente primero debe entregar **1 cubo de influencia verde** y gastar **1 unidad de tiempo**. Entonces devuelve el **pergamino y el saco de grano** a la reserva y recibe la ficha de cliente.

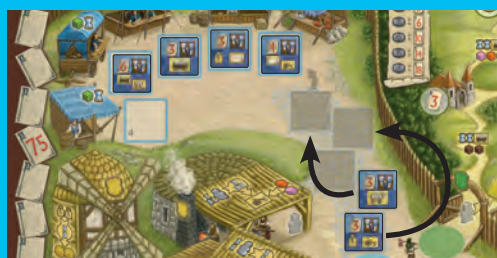


Maruja no tiene nada que pueda vender y pasa. Pepe pasa también y con esto finaliza el día de mercado.

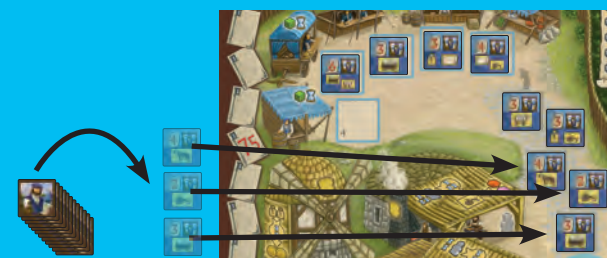
Ahora los clientes en la cola de espera suben a los puestos de venta:



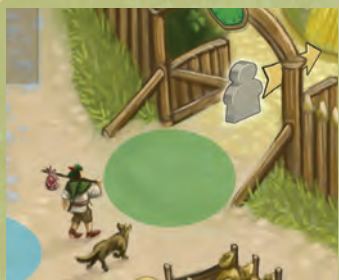
1) Los espacios de los 3 puestos vacíos se rellenan con los primeros 3 clientes de la cola de espera.



2) Los restantes clientes en la cola de espera se mueven hacia arriba.



3) Los espacios vacíos en la cola de espera se rellenan con fichas de clientes de la reserva.



‡ Viaje ‡

Esta acción te permite enviar uno de tus familiares de viaje. Si **no tienes ningún familiar presente en la zona de viaje del tablero**, coge uno que tengas en tu granja y colócalo en una de las 2 ciudades vecinas a las que se puede llegar directamente desde la Villa. Debes pagar el coste indicado en el camino para viajar a una de esas 2 ciudades: en

cada viaje debes pagar **2 unidades de tiempo y 1 carreta** (que devuelves a la reserva), y además, dependiendo del camino que tomes, 2 cubos de influencia marrones o 2 cubos de influencia rosas (que devuelves a la reserva). Coloca uno de los contadores de tu color en la ciudad de destino y anota en el marcador de puntuación los puntos de prestigio indicados en el círculo junto a la ciudad (3 puntos de prestigio).

Ejemplo: Felipe quiere enviar uno de sus familiares a la ciudad vecina del norte. Coge un familiar de su granja y lo coloca en la ciudad. Esto le cuesta 2 unidades de tiempo además de 1 carreta y 2 cubos de influencia marrones que devuelve a la reserva. Por último coloca uno de sus contadores en la ciudad y obtiene la recompensa indicada en la misma (3 puntos de prestigio que anota en el marcador de puntuación).



Si ya tienes un familiar presente en la zona de viaje puedes elegir entre:

Enviar un familiar desde tu granja a una de las dos ciudades vecinas.

O BIEN

Mover uno de tus familiares que ya se encuentre en una ciudad a otra ciudad adyacente. Se entiende por ciudades adyacentes las que se comunican directamente por un solo camino. Debes pagar de nuevo el coste del viaje y colocar uno de tus contadores en la ciudad a la que has llegado. Inmediatamente después recibes la recompensa indicada en la ciudad (2 cubos de influencia a tu elección, 1 moneda o 3 puntos de prestigio).

Nota: En cada ciudad solo puedes colocar un contador y por tanto solo recibes una vez la recompensa que ofrece. Uno de tus familiares puede viajar a una ciudad donde ya tengas un contador pero no colocarás allí otro contador ni recibirás de nuevo la recompensa.

No hay límite en el número de familiares ni en los contadores de diferentes colores que puede haber en una ciudad.

Al final del juego recibirás puntos de prestigio dependiendo del número de ciudades que hayas visitado durante la partida.

(Ver “Puntuación final”, página 12)



‡ Consejo ‡

Esta acción te permite extender tu influencia en el consejo de la Villa.

Puedes usar esta acción de 3 formas diferentes.

a) Coger de la granja uno de tus familiares y colocarlo en el primer nivel del consejo. Esto cuesta 1 unidad de tiempo y 2 cubos de influencia verdes O 1 unidad de tiempo y un pergamino.

Puedes beneficiarte del privilegio asociado a este nivel (ser el siguiente jugador inicial).

O BIEN

b) Mover uno de tus familiares ya presente en el consejo un nivel hacia arriba. Esto te cuesta otra vez 1 pergamino **O BIEN** 2 cubos de influencia verdes. Además, y dependiendo del nivel al que subas, tienes que consumir 2 o 3 unidades de tiempo. Podrás beneficiarte de un privilegio, el asociado al nivel en el que se encuentre tu familiar o uno cualquiera de los niveles inferiores.

O BIEN

c) Si ya tienes uno de tus familiares en el consejo puedes decidir no moverlo y aún así podrás beneficiarte de **un** privilegio, como en el caso anterior, el asociado al nivel en el que se encuentre tu familiar o uno cualquiera de los niveles inferiores.

Descripción de los privilegios:

1^{er} Nivel: Coge la ficha de siguiente jugador inicial del consejo. Si la ficha ya la tiene otro jugador no recibes nada. Si consigues la ficha serás el jugador inicial en la siguiente ronda. Al principio de la siguiente ronda coge la ficha de jugador inicial y devuelve la de siguiente jugador inicial a su correspondiente espacio en el consejo.

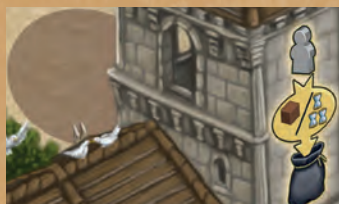
2^o Nivel: Coge 2 cubos de influencia a tu elección de la reserva.

3^{er} nivel: Coge 1 utensilio a tu elección de la reserva y colócalo junto a tu granja.

4^o Nivel: Paga exactamente una moneda a la reserva y a cambio gana 3 puntos de prestigio que anotas en el marcador de puntuación.



No hay límite en el número de familiares que pueden estar presentes en cualquier nivel del consejo. Al final de la partida, cada familiar proporcionará puntos de prestigio a partir del segundo nivel. (Ver “Puntuación final”, página 12)



‡ Iglesia ‡

Puedes añadir **uno** de tus familiares desde tu granja a la **bolsa negra**. Para hacerlo necesitas pagar 1 cubo de influencia marrón (devuélvelo a la reserva) O BIEN gastar 3 unidades de tiempo.

Durante la misa, tus familiares añadidos a la bolsa negra pueden ser sacados y colocados en la iglesia. Al final de cada ronda y al final de la partida se celebra una misa. (Ver “Fin de una ronda” al final de esta página).



‡ Pozo (sustituye una acción) ‡

En lugar de coger un cubo de una de las zonas de acción puedes devolver a la reserva **3 cubos de influencia del mismo color** (pero no de plaga). Esto te permite llevar a cabo **una** de las acciones previamente descritas.

Nota: La acción Pozo solo se puede realizar mientras queden cubos en el tablero.

Aclaración: Esta es la única forma de llevar a cabo una acción cuando no quedan cubos en la zona de acción correspondiente.

‡ Final de la ronda ‡

Cuando un jugador coge el **último cubo** del tablero (**todas** las zonas de acción están vacías), primero lleva a cabo su acción normalmente, luego la ronda termina y por último se celebra una misa.

‡ Misa ‡

Cada misa consta de 3 fases:

1. Sacar 4 piezas de la bolsa negra
2. Ascender los familiares en la jerarquía de la iglesia
3. Conseguir 2 puntos de prestigio por mayoría en la iglesia

1. Mezcla bien los distintos familiares presentes en la bolsa negra junto con los monjes. Saca exactamente 4 piezas de la bolsa, **bien al azar o pagando monedas**. Comenzando por el jugador inicial y siguiendo en sentido horario, cada jugador puede sacar uno o varios **miembros de su familia** pagando **1 moneda por cada uno de ellos**. (Teniendo en cuenta que siempre hay 4 monjes en la bolsa, esta es la única manera de asegurarte que tus familiares saldrán de la bolsa).

Si se ha pagado por un total de 4 familiares entonces no se saca ninguna pieza más de la bolsa. Si en cambio se ha pagado por menos de 4 familiares se sacarán las piezas restantes al azar hasta completar un total de 4.

Una vez sacadas las 4 piezas se devuelven los monjes que hubieran salido a la bolsa.

Coloca los distintos familiares sacados de la bolsa en la **primera vidriera** de la derecha de la iglesia. Los familiares que se hayan quedado dentro de la bolsa permanecen ahí y podrán ser sacados durante las siguientes misas.

2. Una vez que las 4 piezas se han sacado de la bolsa (incluso si las cuatro han sido monjes), **cada jugador** puede mover uno o incluso varios de sus familiares, ascendiendo en la jerarquía de la iglesia (moviéndolos hacia la izquierda). Comenzando por el jugador inicial y continuando en sentido horario, cada jugador puede realizar esta acción **una vez**. Para ascender tus familiares es necesario pagar los sacos de grano indicados entre las vidrieras. Tus familiares pueden avanzar más de una vidriera siempre y cuando tengas suficientes sacos de grano para pagar todos los avances.

3. Al final de la misa el jugador con más familiares presentes en la iglesia obtiene inmediatamente 2 puntos de prestigio que anota en el marcador de puntuación. En caso de empate los puntos de prestigio se otorgarán al jugador cuyo familiar haya ascendido más, es decir aquel que esté situado más a la izquierda en la iglesia. Si persiste el empate todos los jugadores implicados obtendrán 2 puntos de prestigio.

Ejemplo de misa:



En una partida a 3 jugadores Pepe es el actual jugador inicial cuando se celebra la misa. Paga 1 moneda y saca de la bolsa negra su familiar azul “2”.

Maruja no desea pagar nada. Felipe también paga 1 moneda y saca de la bolsa su familiar rojo “1”.

Ahora Pepe debe sacar al azar el resto de piezas hasta completar un total de 4. Saca 2 piezas más de la bolsa (un monje y un familiar “1” de Maruja). Después coloca los distintos familiares en la primera vidriera de la derecha de la iglesia y devuelve el monje a la bolsa negra.



Comenzando por Pepe, los jugadores ascienden sus familiares. Pepe entrega 2 sacos de grano a la reserva y mueve su familiar azul “1” a la siguiente vidriera de la izquierda. Luego paga un saco de grano más y mueve su familiar azul “2” otra vidriera hacia la izquierda.

Maruja no tiene grano y por tanto no puede mover su único familiar presente.

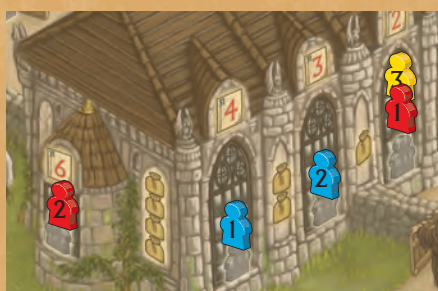
Felipe



Felipe paga 4 sacos de grano y mueve su familiar rojo "2" a la última vidriera de la izquierda.



Ahora se otorgan los 2 puntos de prestigio por mayoría en la iglesia. Aunque Pepe y Felipe tienen el mismo número de familiares en la iglesia, Felipe gana los 2 puntos de prestigio porque es uno de sus familiares quien está situado más a la izquierda en la iglesia.



Al final de la partida cada familiar presente en la iglesia proporciona puntos de prestigio, dependiendo el número de puntos de cuanto haya ascendido.

(Ver "Puntuación final", página 12)

Nota: Puedes comprobar en cualquier momento los familiares contenidos en la bolsa negra

‡ Un miembro de la familia fallece ‡

A menudo durante la partida tendrás que consumir tiempo por realizar ciertas acciones, avanzando tu contador de tiempo en sentido horario. Cuando tu contador de tiempo **sobrepase el puente**, uno de los miembros de tu familia más ancianos fallecerá **al final del turno**.



Excepción: Cuando un jugador sobrepase el puente con su contador de tiempo durante un día de mercado, entonces debe elegir inmediatamente cual de sus familiares morirá.

De los familiares en juego siempre fallecerán primero aquellos de número **más bajo**. Si son varios con el número más bajo entonces puedes elegir uno de ellos. Un familiar a punto de fallecer debe estar **visible** en el momento de su muerte. Esto quiere decir que debe estar en el tablero o en la granja. (No pueden morir miembros de familia que estén dentro de la bolsa negra o que aún no hayan entrado en juego)

Ejemplo:

Pepe elige la acción "artesanos" cogiendo un cubo de plaga de la zona correspondiente. Gasta 2 unidades de tiempo, y al hacer esto su contador de tiempo sobrepasa el puente. Antes de que muera uno de sus familiares puede llevar a cabo la acción "artesanos". Coloca uno de sus familiares desde su granja a la herrería (esto le cuesta 3 unidades de tiempo) y produce un arado (esto le cuesta además otras 3 unidades de tiempo). Ahora que ha terminado su acción

‡ Comenzando una nueva ronda ‡

Si un jugador ha conseguido la ficha de siguiente jugador inicial en la ronda anterior, coge ahora la ficha de jugador inicial y devuelve la de siguiente jugador inicial a su lugar en el consejo. Si nadie obtuvo la ficha de siguiente jugador inicial entonces éste será el mismo que el de la ronda anterior.

La nueva ronda comenzará introduciendo nuevos cubos en la bolsa verde y rellenando las zonas de acción.



‡ Las monedas ‡

Consigues **monedas** en el molino o mientras viajas.

Existen 3 formas de usar las monedas:

1. Para comprar puntos de prestigio en el **consejo** (último nivel).
2. Para asegurarte de sacar tus familiares de la bolsa negra durante la **misa**.
3. Como un **COMODÍN** que sustituye a cualquier cubo de influencia.

Ejemplo:

Si quieres subir un nivel en el consejo y para ello tienes que pagar 2 cubos de influencia verdes, puedes gastar 1 moneda y un cubo verde O BIEN 2 monedas.



Al final de la partida cada moneda que conserves vale por 1 punto de prestigio. (Ver "Puntuación final", página 12)

su familiar visible con el número más bajo debe morir. Tiene dos familiares con el "1" en el tablero y decide que muera el artesano que acaba de colocar en la herrería.

Cuando muere un familiar puede ocurrir:

a) Que aún haya espacios libres en las crónicas de la Villa

Las crónicas de la Villa recogen las historias y los logros de los habitantes más ilustres.

El libro dispone de varios espacios libres para cada profesión.

El lugar en el que se encuentre un familiar en el momento de su muerte determinará a su vez el lugar que ocupará en las crónicas:

Consejo



Artesanos



Viaje



Iglesia



Granja



Al final de la partida obtendrás puntos de prestigio dependiendo de cuantos de tus familiares han sido inmortalizados en las crónicas de la Villa.

(Ver "Puntuación final", página 12)

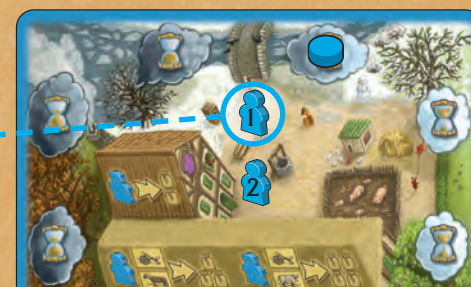
b) Que no quede ningún lugar apropiado en las crónicas de la Villa

En este caso, el familiar fallecido se colocará en una tumba anónima del cementerio, detrás de la iglesia. Allí descansará en paz pero no proporcionará ningún punto de prestigio a su dueño.

Ejemplo:

Durante su acción, Pepe ha sobrepasado el puente con su contador de tiempo. Cuando finalice su acción, uno de sus familiares con un “1” debe fallecer.

Si elige el familiar con el “1” situado en la iglesia, tendría que colocarlo en una de las tumbas anónimas porque todos los espacios correspondientes a la iglesia en el libro de crónicas se encuentran ocupados. Sin embargo, si se decide por cualquier otro de sus familiares con un “1” sí encontraría un lugar en las crónicas de la Villa.



Nota: Los miembros de la familia que hayan fallecido deben colocarse tumbados para poder distinguirlos fácilmente de los que aún están vivos, los cuales se colocan de pie.

1ª Recomendación: Colocar pronto miembros de tu familia en las crónicas de la Villa es una buena estrategia. No te asuste realizar acciones consumiendo tiempo.

2ª Recomendación: Si vas a enviar uno de tus familiares de tu granja al tablero siempre debes tener en cuenta que los familiares con un “1” normalmente fallecerán todos durante la partida.

De manera que si quieres puntuar en el consejo o en la iglesia al final de la partida es siempre mejor opción elegir familiares con números más altos.

‡ Fin de la partida ‡

El final de la partida se desencadena cuando se coloca un familiar en:

a) el último espacio libre de las crónicas de la Villa



O BIEN



b) la última tumba anónima libre del cementerio

El jugador que provoque cualquiera de estas situaciones no tendrá otro turno.

Todos los demás jugadores podrán llevar a cabo una última acción en sentido horario. Como siempre, podrán coger un cubo de influencia o de plaga de una zona de acción o devolver 3 cubos de influencia del mismo color para realizar la acción de su elección. En el caso de que se coja el último cubo sobre el tablero, no se rellenarán las zonas de acción incluso si aún quedan jugadores por jugar su último turno. En su lugar, los jugadores que queden por jugar podrán realizar cualquier acción como si hubieran entregado 3 cubos de influencia del mismo color.

Nota: En este caso, habrá que esperar para celebrar la misa a que todos los jugadores hayan realizado sus acciones y no a que el último cubo haya sido cogido del tablero, como suele ser habitual.

Nota: Si durante este último turno fallecen familiares y no encuentran sitio ni en las crónicas de la Villa ni en el cementerio, simplemente se retiran del juego.

Caso especial: Si el final de la partida se desencadena durante un **día de mercado**, el día de mercado se termina normalmente. Después, se comprueba quién provocó el final de la partida. Si se trata del mismo jugador que provocó el día del mercado, éste habrá jugado su último turno y todos los demás jugadores dispondrán de una acción adicional.

Si no fue quién provocó el día de mercado, entonces **todos** los jugadores dispondrán de un último turno que llevarán a cabo en sentido horario. (El último turno de la partida lo jugará quién provocó el día de mercado).

Después de que todos los jugadores hayan jugado su último turno se celebrará una **última misa**. Para terminar se realizará una puntuación final.

‡ Puntuación final ‡

Viaje

Cuenta el número de ciudades que has visitado (= número de contadores de tu color) y según esto obtienes los siguientes puntos de prestigio:

- 1 ciudad = 1 punto**
- 2 ciudades = 3 puntos**
- 3 ciudades = 6 puntos**
- 4 ciudades = 10 puntos**
- 5 ciudades = 14 puntos**
- 6 ciudades = 18 puntos**

Consejo

Cada familiar en el **4º nivel** proporciona **6 puntos**
 Cada familiar en el **3º nivel** proporciona **4 puntos**
 Cada familiar en el **2º nivel** proporciona **2 puntos**
 Los familiares en el **1º nivel** no proporcionan puntos

Iglesia

Comenzando por la derecha:
 Cada familiar en la **primera vidriera** proporciona **2 puntos**
 Cada familiar en la **segunda vidriera** proporciona **3 puntos**
 Cada familiar en la **tercera vidriera** proporciona **4 puntos**
 Cada familiar en la **cuarta vidriera** proporciona **6 puntos**

Los familiares que queden dentro de la bolsa negra no proporcionan puntos.

Crónicas de la Villa

Obtienes puntos de prestigio dependiendo de cuantos miembros de tu familia hayan quedado inmortalizados en las crónicas de la Villa.

- 1 o 2 familiares no proporcionan puntos**
- 3 familiares proporcionan 4 puntos**
- 4 familiares proporcionan 7 puntos**
- 5 o más familiares proporcionan 12 puntos**

Fichas de clientes

Al final de la partida cada jugador revela las fichas de cliente que ha conseguido y recibe los puntos de prestigio indicados en ellas.

Monedas

Cada **moneda** vale **1 punto de prestigio**.

Cada vez que recibas puntos de prestigio súmalos en el Marcador **de puntuación**.

Aquel que haya conseguido más puntos de prestigio gana la partida.

En caso de empate, el jugador de entre los empatados que haya servido a más clientes gana la partida.
 Si persiste el empate ganará el jugador de entre los empatados que tenga más familiares vivos.

Ejemplo: Puntuación final

Diagram illustrating the calculation of final prestige points:

- viaje = 6** (indicated by a blue arrow pointing to the travel counter)
- consejo = 2** (indicated by a blue arrow pointing to the advice counter)
- iglesia = 6** (indicated by a blue arrow pointing to the church counter)
- crónicas de la villa = 7** (indicated by a blue arrow pointing to the villa chronicles counter)
- fichas de clientes = 16** (indicated by a blue arrow pointing to the client cards)
- monedas = 2** (indicated by a blue arrow pointing to the coins)
- puntos de prestigio en la puntuación final = 39** (indicated by a blue arrow pointing to the final score)

‡ Preguntas frecuentes ‡

Pregunta: Si adquiero un utensilio pagando con cubos de influencia, ¿necesito tener uno de mis familiares en el edificio correspondiente?

Respuesta: No, solo necesitas tener en el edificio uno de tus familiares cuando pagas con tiempo.

Pregunta: Cuando añado un miembro de mi familia desde mi granja al tablero (o a la bolsa negra por la acción iglesia), ¿es necesario que sea uno de los que tienen el número más bajo?

Respuesta: No, los números de los familiares solo son relevantes cuando nacen o mueren.

Pregunta: ¿Estoy obligado a coger un cubo en mi turno?

Respuesta: Si, a no ser que decidas llevar a cabo la acción sustitutiva "pozo", devolviendo a la reserva 3 cubos de influencia del mismo color, en cuyo caso no cogerás ningún cubo.

Pregunta: ¿Qué ocurre cuando cojo un cubo de plaga?

Respuesta: Tu contador de vida avanza 2 espacios y el cubo de plaga se devuelve a la reserva. Puedes realizar la acción asociada a la zona donde cogiste el cubo.

Pregunta: ¿Estoy obligado a realizar la acción cuando cojo un cubo?

Respuesta: No, llevar a cabo la acción es opcional. Sin embargo el día del mercado siempre se celebra, incluso si tú no quieres participar en él.

Pregunta: ¿Los miembros de mi familia que coloque en el tablero deben permanecer ahí?

Respuesta: Normalmente sí. Sin embargo, un familiar puede cambiar de oficio cuando es devuelto a la granja por medio de la acción "familia". Además, los familiares pueden morir, en cuyo caso se recolocarían bien en las crónicas de la Villa bien en el cementerio.

Créditos

Autores: Inka y Markus Brand • **Ilustraciones y maquetación:** Dennis Lohausen • **Diseño y Maquetación de la edición en castellano:** David Prieto • **Libro de reglas:** Alfred Viktor Schulz • **Traducción:** Juan Luque y Rafael Saiz.



Edición en castellano: Ludonova S.C.P
 San Pablo 22 • 1, 3-1
 14002 Córdoba
www.ludonova.com

Copyright: © 2011 eggertspiele GmbH & Co. KG,
 Friedhofstr. 17 • 21073 Hamburg
 Todos los derechos reservados
www.eggertspiele.de

