

KEN FOLLETT

LOS PILARES DE LA TIERRA

REGLAS DE JUEGO

Para 2 a 4 maestros constructores de 12 años o más

Inglaterra, a principios del siglo XII. El Prior Philip de Kingsbridge ha tenido un sueño. Quiere construir la Catedral más bella de la tierra. Para ello necesita a los maestros constructores más experimentados. Trabajarán juntos en esta construcción monumental, cada uno de ellos con sus trabajadores, procurando ser el que más contribuya a la Catedral. Los maestros constructores contratan a ambiciosos artesanos. Los trabajadores necesitan materiales de construcción: piedra, madera y arena. Lo que falte se puede comprar en el mercado de materiales de construcción. Pero los maestros constructores tienen más preocupaciones además de su trabajo en la Catedral. El Rey puede decidir caprichosamente imponerles impuestos. Todos tus planes pueden venirse abajo si te quedas sin oro. Siempre es una buena idea intentar conseguir el favor del Rey. Quizá esté de buen humor y te permita conseguir un poco del preciado y necesario metal. Una audiencia con el Obispo también puede resultar de utilidad porque te ofrece protección contra otras fuerzas más poderosas que se presentan como eventos inesperados. En ocasiones el destino es propicio a los maestros constructores, pero a veces puede entorpecer su progreso. Incluso puedes conseguir que algunas personas influyentes apoyen tus planes. Al final, el impresionante edificio – los Pilares de la Tierra – llegará hasta el cielo. ¿Quién habrá contribuido más a su construcción, quién habrá ganado más prestigio por ello? Sólo un jugador puede ser el ganador, y será aquel que mejor haya administrado su oro, sus artesanos y su tiempo.

KOSMOS

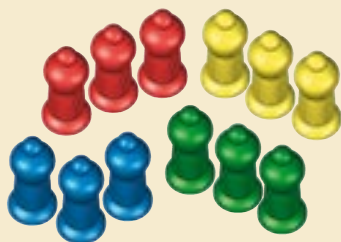


COMPONENTES

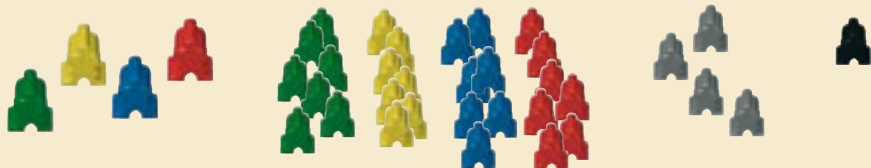
1 tablero



12 maestros constructores
(3 en cada uno de los cuatro colores)



4 trabajadores grandes (1 en cada uno de los cuatro colores) 28 trabajadores pequeños (7 en cada uno de los 4 colores) 4 trabajadores pequeños grises 1 trabajador pequeño negro



82 materiales de construcción (cubos de madera):

Piedra 23x Madera 23x Arena 23x Metal 13x



8 discos de madera (2 en cada uno de los cuatro colores)



1 piedra de costes negra



36 cartas de artesano 9 cartas de material de construcción 16 cartas de ventaja



10 cartas de evento



4 resúmenes de juego (en un lado la "ronda de juego", en el otro los "requisitos de los artesanos")



1 dado de impuestos (con los números 2, 3, 4, 5)

1 Catedral (formada por 6 piezas):



1. La nave

2. El portal

3. El ábside



4 y 5. Las torres



6. El tejado

1 bolsa de tela (sin ilustración)

PREPARATIVOS

- Pon el **tablero** en el centro de la mesa.
- Cada jugador recibe, en el mismo **color** (azul, rojo, verde o amarillo), 3 **maestros constructores** y 12 **trabajadores**. Los trabajadores son 7 **figuras pequeñas de trabajador** y 1 **figura grande de trabajador** (que equivale a 5 trabajadores pequeños). Los jugadores guardan sus trabajadores frente a sí, en su reserva personal. Los maestros constructores se ponen en la **bolsa**, que se deja al lado del tablero.

- Cada jugador recibe 3 cartas con los **artesanos iniciales** (las cartas con el color del jugador en el dorso): 1 **mezclador de argamasa**, 1 **ebanista** y 1 **picapedrero**. Cada jugador pone sus cartas boca arriba frente a sí.



- Cada jugador recibe el resumen de juego de su color con la "ronda de juego" y los "requisitos de los artesanos".

- Quien haya visitado más recientemente una catedral es el **jugador inicial** en la primera ronda y toma la primera pieza de la catedral (la nave).

- Cada jugador pone uno de sus discos de madera en la **casilla "2"** del **marcador de puntos de victoria**. Este disco recibe el nombre de **indicador de puntos de victoria**.



- El otro disco de madera se pone en el **marcador de oro** que está en la parte inferior del tablero. Se usa para indicar cuántas monedas de oro tiene el jugador y recibe el nombre de **indicador de riqueza**. Para compensar la **ventaja que tiene el jugador inicial** en la **primera** ronda, éste pone su indicador de riqueza en la casilla 20. El resto de jugadores tienen (en sentido horario) una moneda de oro adicional cada uno de ellos, esto es, ponen sus indicadores de riqueza en las casillas 21, 22 y 23 respectivamente.

- Las 24 **cartas de artesano** se ordenan según la ronda en que aparecen en la partida (indicada por los números 1 a 6 de sus dorsos). En cada ronda entran en juego **cuatro** nuevos artesanos. Los artesanos de cada ronda se mezclan y se ponen en pilas separadas.



- Mezcla las 9 **cartas de material de construcción**.



- De las **16 cartas de ventaja** se apartan las dos de la última ronda (indicadas por una ventana redonda en las esquinas) y se dejan, una encima de la otra, al lado del tablero.



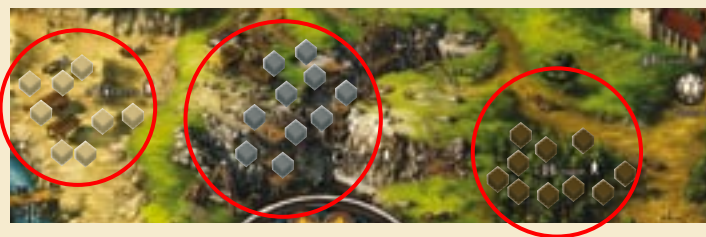
Mezcla las 14 cartas de ventaja restantes. A continuación retira 4 de ellas de la partida **sin mirarlas**. Las 10 cartas que quedan se ponen **boca abajo** en una pila encima de las 2 cartas para la última ronda.



- Mezcla las **10 cartas de evento**. Retira 4 de la partida **sin mirarlas**. Las 6 cartas que quedan se ponen **boca abajo** en una pila en la casilla de la esquina superior derecha del tablero.



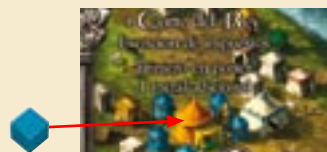
- Pon los **materiales de construcción** (los cubos de madera) en sus **casillas correspondientes** en el tablero. La **madera** (marrón) se pone en el **bosque**, la **pedra** (gris) se pone en la **cantera** y la **arena** (marrón claro) en la **gravera**.



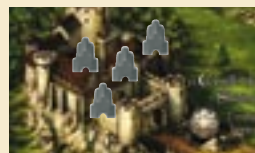
- Pon **4 piedras, 4 maderas y 4 arenas** en las casillas del **mercado de materiales de construcción**.



- Pon **1 metal** (azul) en la “**corte del Rey**” (la tienda más grande rodeada por las tiendas azules y pequeñas). El resto del metal se deja a un lado del tablero.



- Pon los **4 trabajadores grises** en el “Castillo de Shiring”.



- Pon el **trabajador negro** al lado del tablero. Sólo se podrá usar durante la partida mediante una carta de ventaja.



- Pon la **pedra de costes** al lado de la **casilla “7”** en el “**dial de costes**”.



- Pon las cinco **piezas restantes de la Catedral** y el **dado de impuestos** a un lado del tablero.



OBJETIVO DEL JUEGO

- El objetivo del juego es conseguir la **mayor cantidad de puntos de victoria**. El jugador que haya avanzado **más** en el marcador de puntos de victoria durante la partida será el ganador.
- Los puntos de victoria se consiguen principalmente gracias a los **artesanos** que **construyen** la Catedral usando los **materiales de construcción** al final de cada ronda.

DESARROLLO DE LA PARTIDA

- La partida transcurre a lo largo de **6 rondas**. Cada ronda representa varios años del proceso de construcción. La Catedral se termina de construir al final de la partida.
- En cada ronda se repite la misma **secuencia** de acciones, que están distribuidas en tres **fases**. Aunque puede parecer algo muy largo, la partida realmente se juega durante las fases I y II. La fase III necesita muy poco tiempo. La organización en fases permite una visión general y específica claramente el orden de las acciones. Como los puntos del 1 al 14 siguen la ilustraciones del tablero en sentido horario, no hay necesidad de consultar en qué orden se resuelven.

I. Escoger cartas de material de construcción y cartas de artesano

II. Situar maestros constructores

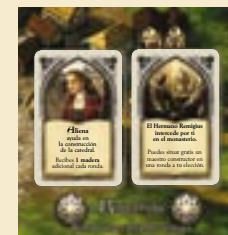
III. Resolver acciones del tablero (en sentido horario):

- Eventos
- Cátedra del Obispo: Protección contra eventos
- Ingresos de la fábrica de lana
- Kingsbridge: Robar una carta de ventaja
- Priorato: Puntos de victoria
- a 8. Producción de las casillas de material de construcción: bosque, cantera y gravera.
- Corte del Rey: Exención de impuestos (el jugador que haya situado primero aquí recibe adicionalmente 1 metal)
- Shiring: Contratar artesanos
- Castillo de Shiring: 2 trabajadores para la próxima ronda
- Mercado de materiales de construcción de Kingsbridge: Comprar y vender materiales de construcción o vender metal
- Catedral: Puntos de victoria de los artesanos
- Siguiente jugador inicial

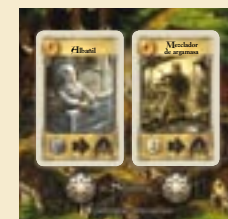
Nota: No es necesario que leas todo el reglamento antes de jugar tu primera partida. Simplemente lee la explicación de la fase en que estés en ese momento, jugadla y seguid leyendo a continuación.

DESARROLLO DE UNA RONDA DE JUEGO

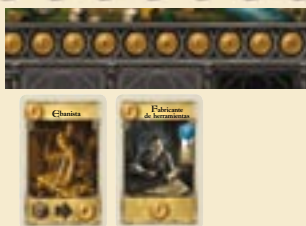
- El jugador inicial roba las **dos cartas superiores** de la baraja de cartas de ventaja y las pone **boca arriba** en las casillas apropiadas en Kingsbridge.



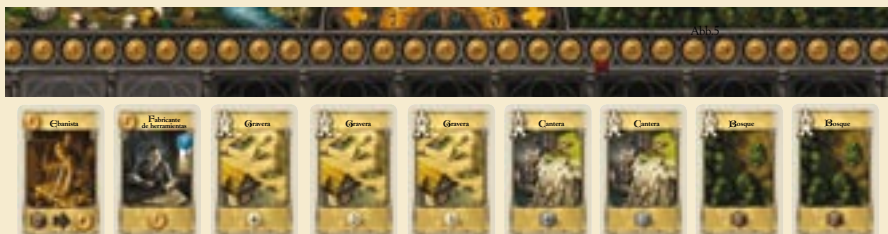
- Toma las cuatro cartas de artesano de la primera ronda y roba las **dos cartas superiores**. Ponlas **boca arriba** en las casillas apropiadas en **Shiring**.



- Pon los dos artesanos restantes **boca arriba** en la parte inferior del tablero, en las dos casillas más claras de la izquierda.



- Roba las **siete cartas superiores** de la baraja de cartas de material de construcción y ponlas, ordenadas por tipos, boca arriba al lado de estos dos artesanos. Las dos cartas de material de construcción que sobran no se usarán esta ronda. Estas 9 cartas boca arriba forman la **reserva** para la primera ronda

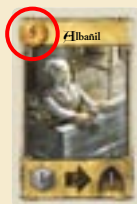
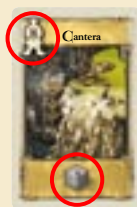


Fase I: Escoger cartas de material de construcción y cartas de artesano

- Empezando por el **jugador inicial** y continuando en **sentido horario**, los jugadores roban una carta de la reserva. Cuando cada jugador tenga una carta, el jugador inicial roba otra carta y se **repite** el proceso.
- Un jugador **puede pasar** y no robar ninguna carta; el siguiente jugador puede, aún así, robar una carta. Una vez un jugador pasa, ya no puede robar más cartas de la reserva esa ronda.
- La fase I acaba cuando las nueve cartas de la reserva se agotan o cuando **todos** los jugadores han pasado.
- Las cartas de material de construcción que hayan sobrado se dejan **a un lado** para la próxima ronda. Las cartas de artesano que no se hayan robado se retiran de la partida.

Escoger una carta

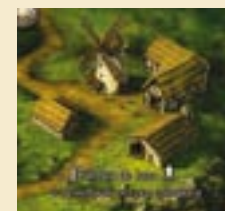
- Los **bosques** producen **madera**, las **canteras** producen **piedra** y las **graveras** produce **arena**. Hay tres cartas de cada material de construcción, que proporcionan una producción de **2, 3 ó 4** cubos de material de construcción. En cada ronda siempre hay 7 de estas 9 cartas en la reserva, junto con **2 artesanos**.
- Un jugador que escoja una **carta de material de construcción** de la reserva, la pone boca arriba frente a sí. El jugador debe poner la **cantidad requerida de trabajadores** en la cantera, en el bosque o en la gravera. Los **trabajadores necesarios** se indican con un **número** en la esquina superior izquierda de la carta, **en la figura de un trabajador**. Este número oscila desde 2 (una gravera pequeña) hasta 10 (una cantera grande). Los jugadores **no** pueden escoger una carta de material de construcción si **no** tienen los trabajadores que necesita.
- Si un jugador escoge un **artesano** de la reserva, lo pone boca arriba frente a sí, **alineado** con sus otros artesanos. Elegir un artesano cuesta **oro**. El coste de cada artesano lo indica el **número en la moneda** en la esquina superior izquierda de la carta. El artesano elegido se une al equipo de construcción del jugador.



- El jugador que elija un artesano, debe mover hacia atrás su indicador de riqueza en el **marcador de oro** tantas casillas como su coste. Los jugadores **no** pueden escoger una carta de artesano si **no** tienen suficiente oro para pagarle.

Nota: A medida que transcurren las rondas, los cuatro artesanos nuevos son cada vez más caros, pero, al mismo tiempo, sus habilidades y su capacidad de proporcionar puntos de victoria también aumentan.

- **Importante:** Cada jugador sólo puede tener **cinco artesanos**. Al empezar la partida ya tiene tres. Si un jugador consigue un artesano pero **no** tiene espacio para él, debe **descartarse** de uno. El artesano se retira de la partida. Se puede descartar un artesano que se acabe de robar (y, por supuesto, pagar). (Esto tiene sentido en caso de que el jugador quiera impedir que otro jugador consiga ese artesano).



- Los jugadores que, al final de la fase I, aún tengan trabajadores en su reserva personal, los deben poner en la **fábrica de lana**. **Más adelante**, durante la ronda, proporcionarán **ingresos**.

Nota: Un jugador que consiga pocas cartas de material de construcción tendrá muchos trabajadores para poner en la fábrica de lana. Por ello, conseguirá más ingresos que el resto de jugadores. La posibilidad de enviar trabajadores a la fábrica de lana es algo que siempre debes tener en cuenta en tu estrategia, porque el oro es escaso durante la partida.

Fase II: Situar maestros constructores

- Una vez se hayan distribuido todas las cartas de material de construcción y los artesanos, el **jugador inicial** toma la bolsa que contiene los **tres** maestros constructores de cada jugador.
- El jugador inicial saca **“sin mirar”** el **primer** maestro constructor de la bolsa y lo pone sobre la piedra de costes. El jugador propietario del **maestro constructor** que ha salido puede decidir situarlo o pasar.



Importante: Una vez por ronda, el jugador inicial puede devolver el maestro constructor que ha robado a la bolsa y elegir otro.

- Hay diferentes localizaciones en las cuales se puede situar un **maestro constructor**:
 - ♣ **Cátedra del Obispo (Protección contra eventos)**
 - ♣ **Kingsbridge (Robar una carta de ventaja)**
 - ♣ **Priorato de Kingsbridge (Puntos de victoria)**
 - ♣ **Corte del Rey (Exención de impuestos / el jugador que haya situado primero aquí recibe adicionalmente 1 metal)**
 - ♣ **Shiring (Contratar artesanos)**
 - ♣ **Castillo de Shiring (2 trabajadores para la próxima ronda)**
 - ♣ **Mercado de materiales de construcción de Kingsbridge (Comprar y vender materiales de construcción o vender metal)**
 - ♣ **Siguiente jugador inicial**
- Los maestros constructores se sitúan en las **casillas redondas destinadas a ellos** que cada localización tiene. En cada casilla sólo se puede poner un único maestro constructor.
- En algunas localizaciones sólo se puede situar **un único** maestro constructor (por ejemplo, el Castillo de Shiring), mientras que en otras se pueden situar **varios** maestros constructores (por ejemplo, el mercado de materiales de construcción).
- Situar el **primer** maestro constructor en el tablero cuesta **7 monedas de oro**. Esto lo indica la posición de la **piedra de costes** en el **dial de costes**.



- El jugador, cuyo maestro constructor haya salido en primer lugar de la bolsa, puede **decidir** entre: pagar 7 monedas de oro para **sitarlo en la casilla que quiera** o, si **no** quiere o **no** puede pagarlas, **pasar** (y perder la primera acción).
- Si el jugador decide situar el maestro constructor, lo pone en la casilla que elija y mueve su indicador de riqueza 7 casillas hacia atrás en el **marcador de oro**. A continuación la piedra de costes se mueve una casilla **hacia atrás** en el **dial de costes**. Situar el **siguiente** maestro constructor sólo costará 6 monedas de oro. A continuación se saca **otro** maestro constructor de la bolsa (y es posible que sea del mismo jugador). El jugador del cual haya salido el maestro constructor puede decidir situarlo al coste indicado o pasar.

- Independientemente de que un jugador sitúe un maestro constructor o pase, la **piedra de costes** se mueve 1 casilla **hacia atrás** en el dial de costes. Esto significa que: Situar el primer constructor cuesta 7 monedas de oro, el segundo 6, el tercero 5, el cuarto 4, el quinto 3, el sexto 2 y el séptimo 1 moneda de oro.



- A partir del octavo maestro constructor situarlos en el tablero es **gratis**.

Importante: En una partida de dos jugadores, la piedra de costes se pone en el “0” después de que los seis maestros constructores se hayan sacado de la bolsa.

- Si un jugador, cuyo maestro constructor se ha sacado de la bolsa, decide **pasar**, entonces su maestro constructor se pone en el **dial de costes** en la casilla que hubiera correspondido al coste de situarlo.



Ejemplo: El jugador rojo decide pasar cuando el coste es de 7 monedas de oro. La piedra de costes se mueve al “6” y el maestro constructor rojo se pone en la casilla “7”.

- Una vez se hayan sacado **todos** los maestros constructores de la bolsa, los que estén en el dial de costes porque en su momento se eligió pasar en lugar de situarlos, se pueden poner en las casillas del tablero que hayan quedado libres. El jugador cuyo maestro constructor esté más a la izquierda en el dial de costes (esto es, el primero que haya elegido pasar) empieza. A continuación le sigue el que haya pasado en segundo lugar, etc.

Ejemplo: El jugador rojo ha sido el primero en pasar, seguido del jugador azul y, de nuevo, del jugador rojo. Ahora el jugador rojo puede situar gratis su maestro constructor en cualquier casilla que esté vacía, a continuación podrá hacerlo el jugador azul, seguido de nuevo por el jugador rojo.



Importante: Puede ocurrir excepcionalmente que, debido a una carta de evento, cada jugador sólo pueda poner 2 maestros constructores en una ronda. En este caso, si se saca de la bolsa el tercer maestro constructor de un color, se deja a un lado del tablero.

Fase III: Resolver acciones del tablero (en sentido horario)

- En esta fase los **jugadores** resuelven las acciones del tablero. Las casillas se resuelven en sentido horario de acuerdo a su número y los maestros constructores se devuelven a la bolsa una vez se hayan hecho las acciones de cada localización.

1. Eventos

- Una vez todos los maestros constructores se hayan situado en el tablero, el jugador inicial roba **la carta superior de evento** y la lee en voz alta. El evento tiene lugar inmediatamente.
- Hay eventos **positivos** (con un sello) y **negativos** (sin sello). Los eventos afectan, en principio, a **todos** los jugadores.
- Un evento **negativo** afecta a **todos** los jugadores, **excepto** a los que hayan puesto en esta ronda un maestro constructor en el **Obispo**. Estos jugadores **tienen la posibilidad** de **protegerse** contra los eventos negativos (ver más adelante). Sólo los jugadores que se protegen no se ven afectados.

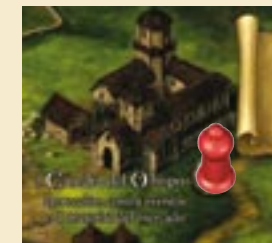


Importante: Una de las cartas de evento obliga a los jugadores a pagar 4 monedas de oro. Si un jugador no puede pagarlas, debe pagar tanto oro como tenga. Los jugadores pierden 1 punto de victoria por cada 2 monedas que no puedan pagar. Se redondea hacia abajo, a favor del jugador.

2. Catedral del Obispo: Protección contra eventos

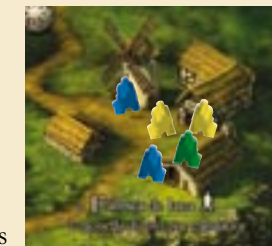
Si le pides ayuda al Obispo, no debes temer los infortunios del destino. Podría ser incluso que te ayudara en tus planes.

Un jugador que haya puesto un maestro constructor en el **Obispo** puede elegir entre protegerse de un evento negativo o, independientemente del evento, robar **1 material de construcción** a su elección del **mercado de materiales de construcción**.



3. Ingresos de la fábrica de lana

- Ahora cada jugador recibe sus **ingresos de la fábrica de lana**.
- Por **cada trabajador** que el jugador tenga en la **fábrica de lana** gana **1 moneda de oro** y avanza su indicador de riqueza las casillas apropiadas en el marcador de oro. A continuación los jugadores recuperan sus trabajadores y los dejan en su reserva personal.



Importante: Un jugador no puede tener más de 30 monedas de oro, cualquier ingreso adicional se pierde.

4. Kingsbridge: Robar una carta de ventaja

Aquel que se preocupe por las personas, conseguirá su apoyo incondicional.

Un jugador que haya puesto un maestro constructor en **Kingsbridge** recibe la **carta de ventaja** que está en la casilla correspondiente (en la página 8 se explican las cartas de ventaja con detalle). En el caso de que una o las dos casillas **no se hayan ocupado**, las cartas de ventaja se retiran de la partida.



5. Puntos de victoria en el priorato

Aquellos que reconozcan la máxima autoridad del Prior conseguirán atenciones especiales.

Un jugador que haya puesto un maestro constructor en la primera casilla del **Priorato de Kingsbrigde** recibe **2 puntos de victoria**, por la **segunda** casilla se recibe **1 punto de victoria**. El indicador de puntos de victoria se avanza las casillas apropiadas.



6. a 8. Producción de las casillas de material de construcción

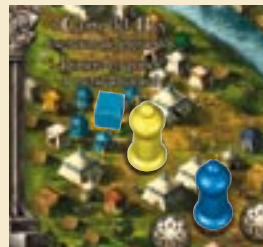
Cada jugador recibe los 2, 3 ó 4 **materiales de construcción** correspondientes a las cartas de material de construcción que tenga frente a sí. Los jugadores toman los materiales de construcción de las casillas del tablero y los dejan en su reserva personal. Las cartas de material de construcción se descartan, se juntan con las que sobraron en la Fase I y se dejan a un lado para la próxima ronda. Los jugadores devuelven sus trabajadores a su reserva personal.



Nota: Hay una carta de ventaja por cada material de construcción (madera, piedra y arena) que da al jugador una producción adicional de 1 material de construcción procedente de las casillas del tablero.

9. Corte del Rey: Exención de impuestos

Prueba tu lealtad, halaga al Rey y no tendrás que sufrir impuestos inesperados. Preocúpate lo antes posible de conseguir el favor del Rey y puede ser que incluso consigas metal de las minas reales.



• El **Rey** obliga a los jugadores a pagar **impuestos**. La cuantía de los impuestos varía en cada ronda [dependiendo del humor del Rey].

• El jugador inicial **tira el dado**. Su **resultado** indica los impuestos de esa ronda. Los valores del dado oscilan de **2 a 5**.



• Todos los jugadores pagan los impuestos [de 2 a 5 monedas de oro] de la ronda **actual** y mueven su indicador de riqueza hacia atrás en el **marcador de oro**. **Excepción:** Los jugadores que hayan puesto un maestro constructor en la **corte del Rey** están exentos de los impuestos esta ronda y no deben pagar **nada**.

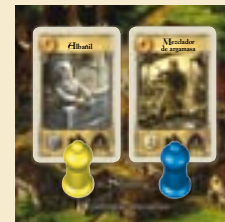
• El jugador que haya puesto **primero** su maestro constructor en la corte del Rey [en la casilla al lado del "metal"], se lleva el cubo de **metal** y lo guarda frente a sí.



Importante: Si un jugador no puede pagar sus impuestos, debe pagar tanto oro como tenga. Los jugadores pierden 1 punto de victoria por cada 2 monedas de oro que no puedan pagar. Se redondea hacia abajo, a favor del jugador.

10. Shiring: Contratar artesanos

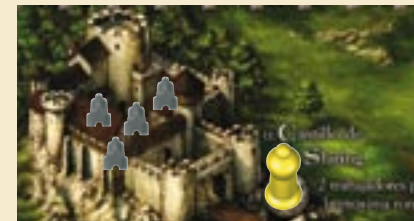
En Shiring puedes contratar artesanos que te ayuden en tus planes.



Un jugador que haya puesto un maestro constructor en **Shiring** recibe la carta de artesano que está en la casilla correspondiente y la añade, boca arriba, a las que ya tiene. A diferencia de cuando se escogían los artesanos al principio de la ronda, los jugadores **no** deben pagar el coste de estos artesanos. Si una o las dos casillas de Shiring han quedado **sin ocupar**, las cartas de artesano se retiran de la partida.

11. Castillo de Shiring: 2 trabajadores para la próxima ronda

En el Castillo puedes contratar nuevos trabajadores.



Un jugador que haya puesto un maestro constructor en el **Castillo de Shiring** recibe **2 trabajadores grises**. Los añade a los que ya tiene frente a sí. En la próxima ronda, el jugador tiene dos trabajadores adicionales para usarlos al escoger cartas de material de construcción o para ganar ingresos en la fábrica de lana. Al **final** de la ronda **siguiente**, los dos trabajadores grises se **devuelven** al Castillo de Shiring.

12. Mercado de materiales de construcción de Kingsbrigde: Comprar y vender materiales de construcción o vender metal

Nota: Si no pones ningún maestro constructor en el mercado de materiales de construcción, no podrás comprar materiales de construcción y – lo que a menudo es más importante – tampoco podrás venderlos para recuperar tus reservas de oro.



• Siguiendo el **orden** (casillas 1 a 4) en que los jugadores hayan puesto sus maestros constructores en el mercado, los jugadores se van **turnando** para hacer cada vez **una acción**. Este proceso se repite hasta que **ninguno** de los jugadores quiera hacer más acciones en el mercado.

• Una acción es **comprar** o **vender un tipo de material de construcción**.

• Para **comprar** un material de construcción, el jugador **toma tantos cubos de material de construcción de un tipo** como quiera de las casillas del mercado y los pone con lo que ya tiene frente a sí. **Nunca** hay disponibles más de 4 cubos de material de construcción de cada tipo. A continuación el jugador mueve hacia atrás su indicador de riqueza la cantidad apropiada de casillas en el **marcador de oro**. Cada piedra cuesta 4 monedas de oro, la madera 3 y la arena 2.

Importante: En el mercado de materiales de construcción no se puede comprar metal.

• Para **vender** un material de construcción, el jugador entrega tantos cubos de material de construcción de **un** tipo como quiera y los pone en la casilla correspondiente [bosque, cantera o gravera, el metal se deja al lado del tablero]. A continuación el jugador avanza su indicador de riqueza la cantidad apropiada de casillas en el **marcador de oro** de acuerdo al **valor de venta del material de construcción**. Cada metal da 5 monedas de oro, la piedra 5, la madera 3 y la arena 2.

• Cuando un jugador ya **no** quiere hacer más acciones en el mercado, retira su maestro constructor del tablero y lo devuelve a la bolsa.

Ejemplo: El jugador verde quiere comprar madera. Tiene 7 monedas de oro, así que sólo puede comprar 2 maderas y mueve su indicador de riqueza 6 casillas hacia atrás. El jugador rojo, que tiene 2 monedas de oro, vende 1 piedra, y avanza su indicador de riqueza 4 casillas. Después el jugador verde vende 1 metal por 5 monedas de oro. Ahora es de nuevo el turno del jugador rojo. Compra 2 maderas por 6 monedas de oro. La madera se ha agotado. El jugador verde compra 3 arenas y paga 6 monedas. El jugador rojo pasa y retira su maestro constructor del mercado. El jugador verde también pasa.



Importante: No puedes comprar recursos de un tipo para venderlos de nuevo en la misma ronda (con el propósito de evitar que los compren tus oponentes)

13. Catedral: Puntos de victoria de los artesanos

- Al **final** de la ronda todos los jugadores construyen la **Catedral**.
- Para ello los **artesanos** de cada jugador **convierten** los **materiales de construcción** en **puntos de victoria**, de acuerdo a sus **habilidades**.
- Cuántos** y **cuáles** materiales de construcción se convierten en puntos de victoria depende de los artesanos que el jugador tenga (ver "Los artesanos" en la columna de la derecha). En primer lugar, el jugador inicial decide qué materiales de construcción quiere usar para construir la Catedral.
- A continuación el jugador inicial devuelve los materiales de construcción que haya usado a sus casillas en el tablero y avanza su indicador de puntos de victoria en el **marcador de puntos de victoria** de acuerdo **al trabajo y a los materiales** que hayan usado sus artesanos. El resto de jugadores le siguen en sentido horario.



Ejemplo: El jugador tiene los siguientes materiales: 5 arenas, 3 piedras y 1 metal. Con el alfarero convierte 2 arenas en 2 puntos de victoria, el mezclador de argamasa convierte 3 arenas en 1 punto de victoria. El picapedrero convierte 2 piedras en 1 punto de victoria, el maestro arquitecto da 1 punto de victoria y el jugador recibe 2 monedas de oro del fabricante de herramientas porque tiene metal. No tiene que entregar el metal para ello. El jugador ha conseguido 5 puntos de victoria. La piedra y el metal que le han sobrado y que no ha usado, se mantienen para la siguiente ronda.



- Si se da la situación de que el marcador de puntos de victoria no sea lo suficientemente largo, los jugadores afectados continúan contando desde la casilla 1 y añaden 60 puntos al número indicado.

Importante: Al final de la ronda cada jugador puede guardar como máximo cinco materiales de construcción a su elección. Los materiales de construcción que superen este límite se deben devolver al tablero sin ninguna compensación por ello.

- Por último, el **jugador inicial** añade su pieza de la Catedral a su lugar de construcción.

Al final de la partida – cuando se haya puesto la sexta pieza – se habrá construido una maravillosa Catedral.

14. Siguiendo jugador inicial



Nota: El jugador inicial tiene ciertas ventajas al escoger cartas de material de construcción y de artesanos y puede, una vez por ronda, devolver un maestro constructor a la bolsa.

Si un jugador ha puesto un maestro constructor en esta casilla, se convierte en el siguiente **jugador inicial**. Si la casilla ha quedado **vacía**, el siguiente jugador en **sentido horario** será el jugador inicial. El nuevo jugador inicial toma la siguiente pieza de la Catedral.

ANTES DE LA PRÓXIMA RONDA:

Antes de empezar la siguiente ronda se debe hacer lo indicado a continuación.

- Se rellena el **mercado de materiales de construcción**: 4 piedras, 4 maderas y 4 arenas.
- Se pone un **metal** en la corte del Rey.
- El jugador que haya usado los dos trabajadores grises en la ronda **que se ha jugado** los devuelve al Castillo de Shiring.
- La **piedra de costes** se pone de nuevo en la **casilla "7"** del dial de costes.
- Se ponen 2 nuevas **cartas de ventaja boca arriba** en Kingsbridge.
- De los cuatro **artesanos** para la siguiente ronda los dos superiores se ponen boca arriba en Shiring. Los **otros dos** se ponen **boca arriba en la reserva**.
- Las **9 cartas de material de construcción** se barajan. Las **7 cartas superiores** se ponen **en la reserva** al lado de los dos artesanos.

FINAL DE LA PARTIDA

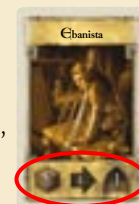
La partida acaba al final de la **sexta** ronda. El jugador con **más puntos de victoria** es el ganador. En caso de **empate**, gana el jugador con **más monedas de oro**.



LOS ARTESANOS

- Los **artesanos** se usan al final de la ronda cuando se construye la Catedral.
- En la parte inferior de las cartas de artesano se indica la **relación de conversión** mediante la cual el artesano convierte uno o más **materiales de construcción en puntos de victoria**. El número en el símbolo del material de construcción (a la izquierda) indica cuántos cubos de ese material de construcción en concreto son **necesarios**. El número en el arco (a la derecha) indica a cuántos **puntos de victoria** equivalen.
- Los **números** en la flecha indican la **capacidad** del artesano. La capacidad indica cuántas veces, **como máximo**, se puede usar el artesano en cada ronda.

Ejemplo: El ebanista, que los jugadores tienen desde el principio de la partida, puede convertir 2 maderas en 1 punto de victoria. Su capacidad es 4, esto es, como máximo puede convertir 8 maderas por ronda en 4 puntos de victoria.



- A medida que avanza la partida aparecerán artesanos **"mejores"** que transforman los materiales con una **relación de conversión mejor** o con una **mayor capacidad** en puntos de victoria.

Ejemplo: Al principio de la partida los jugadores tienen un picapedrero, que necesita 2 piedras para crear 1 punto de victoria. Un albañil sólo necesita 1 piedra para crear 1 punto de victoria y un escultor convierte 1 piedra en 2 puntos de victoria.



Así como los artesanos “normales” **convierten** materiales de construcción en puntos de victoria, hay unos cuantos artesanos especiales que, igualmente, sólo se pueden usar al final de la ronda:

- El **orfebre** convierte **3 monedas de oro en 1 punto de victoria**.

Ejemplo: El jugador mueve su indicador de riqueza 12 casillas hacia atrás en el marcador de oro y consigue 4 puntos de victoria.



- El **maestro arquitecto** proporciona **1 punto de victoria**.

Nota: Este artesano no necesita ningún material de construcción. Sin embargo ocupa un espacio en la fila de artesanos, en la cual otro artesano podría ser capaz de proporcionar más puntos de victoria.



- El **fabricante de herramientas** proporciona **2 monedas de oro, con la condición** de que el jugador tenga **metal** en su **reserva personal**. El metal **no** se gasta (y, por tanto, no se debe devolver a la reserva general).

Nota: El jugador puede usar en primer lugar el metal con el fabricante de herramientas y luego usarlo con otro artesano y devolverlo a la reserva.



- El **carpintero** puede convertir **1 madera en 4 monedas de oro**. Sólo puede hacer esto dos veces por ronda, así que como máximo puede convertir 2 maderas en 8 monedas de oro. La madera se **gasta** durante el proceso.



- El **campanero**, el **soplador de vidrio** y el **organero** necesitan metal. El soplador de vidrio y el organero necesitan también arena y madera respectivamente.



Requisitos de los artesanos

Los tres artesanos con los cuales los jugadores empiezan la partida no son tan buenos en convertir los materiales de construcción en puntos de victoria como los artesanos que irán apareciendo durante la partida. Como cada jugador **sólo puede emplear a la vez a 5** artesanos, a menudo serán cambiados por otros artesanos. Sin embargo tienen algunas funciones especiales, que deben ser tenidas en cuenta:

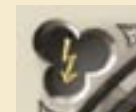
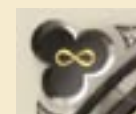
- ♣ **Sin un mezclador de argamasa el albañil** no puede conseguir puntos de victoria.
- ♣ **Sin un picapedrero** el jugador **no puede vender piedra** en el mercado de materiales de construcción.
- ♣ **Sin un ebanista** el jugador **no puede comprar madera** en el mercado de materiales de construcción.

Nota: Los jugadores deben considerar con mucho cuidado de qué artesano se deshacen cuando necesitan hacer sitio para uno mejor.

LAS CARTAS DE VENTAJA

Las cartas de ventaja, que los jugadores pueden conseguir en Kingsbridge, en general se explican por sí mismas. Hay tres tipos:

- Cartas que tienen efecto para el **resto de la partida**, esto es, **permanentemente**. Estas cartas representan patrones que apoyan al jugador (por ejemplo, “Recibes **1 madera** adicional en cada ronda”). Se ponen boca arriba enfrente de su propietario hasta el **final** de la partida.
- Cartas que tienen efecto **una vez cuando su propietario decida usarlas** (por ejemplo, “Consigues la exención de impuestos en una ronda a tu elección”). Se ponen boca arriba enfrente de su propietario **hasta que se usen**. Una vez usadas se **retiran de la partida**.
- Cartas que se usan **una vez e inmediatamente** (por ejemplo, “Recibes inmediatamente 8 monedas de oro”). Estas cartas se **retiran de la partida** tan pronto como se usan.



Importante: Antes de la última ronda (la sexta) las cartas de ventaja para esa ronda se ponen automáticamente en Kingsbridge: “Recibes inmediatamente 1 metal” y “Recibes inmediatamente 1 piedra y 1 madera”.



Los autores: Michael Rieneck nació en 1966 y vive en el norte de Alemania. Es Operation Manager y le gusta jugar a todo tipo de juegos. Después de sus primeros juegos, basados en obras literarias, “Drácula” y “La vuelta al mundo en 80 días”, éste es su obra maestra, en colaboración con Stefan Stadler. Stefan Stadler nació en 1973 y vive en Karlsruhe. Este librero ilustrado está desarrollando varios juegos de sociedad. Le concede especial importancia a que los jugadores tengan una gran libertad de acción, como sucede en “Los Pilares de la Tierra”, su primer juego publicado.

Desarrollol: TM-Spiele

Ilustraciones y diseño de figuras de juego: Michael Menzel

Diseño gráfico: Pohl & Rick

Los autores y el editor agradecen su labor a los probadores del juego y a los lectores del reglamento.

KOSMOS

©2006 Ken Follett

Créditos de la edición en castellano

Traducción: Francisco Franco Garea
Maquetación: Darío Pérez Catalán

Edición española © Devir 2006
Devir Iberia
www.devir.es
Rambla Catalunya, 117, Principal 2ª
08008 Barcelona

