

KEN FOLLETT

UN MUNDO SIN FIN

Reglas de juego

Para 2 a 4 maestros constructores de 12 años o más

Inglaterra entre los años 1337 y 1361. Los sucesos trascendentales acaecidos durante la Edad Media de Inglaterra marcaron la vida de los habitantes de Kingsbridge. Aquí, hace casi 200 años, el Prior Philip hizo realidad su sueño con la construcción de la imponente catedral conocida como “Los Pilares de la Tierra”. Ahora, granjeros, laneros y maestros constructores – los jugadores – se esfuerzan en conseguir riqueza y prestigio. En el proceso se encontrarán con numerosos y variados personajes de la aclamada novela de Ken Follett. La rivalidad entre el priorato y los mercaderes de la ciudad tendrá influencia sobre los turbulentos eventos que se producirán. Los jugadores deben mantener un delicado equilibrio. Se ganan puntos de victoria por una vida piadosa y leal, así como por participar en varios proyectos de construcción. Se gana prestigio cuidando a los enfermos durante la peste. Sin embargo, después de preocuparte del honor y de la gloria aún tienes que comer. Son tiempos difíciles y la comida y los ingresos no son fáciles de conseguir, especialmente cuando el rey impone altos impuestos para financiar sus guerras. Con demasiada frecuencia el dinero que ganas en la feria del vellón apenas te llega para vivir. Tu éxito puede depender en última instancia del favor de personas influyentes. El equilibrio de la vida en “Un mundo sin fin” depende de muchos tratos.

OBJETIVO DEL JUEGO

El objetivo del juego es conseguir tantos puntos de victoria como sea posible. El jugador cuyo indicador de puntuación esté más avanzado en el marcador de puntos de victoria al final de la partida es el ganador. Los jugadores ganan puntos de victoria de diferentes formas, principalmente participando en varios proyectos de construcción y cuidando de los habitantes enfermos.



DEVIR

Consulta la hoja independiente para el listado de COMPONENTES y los PREPARATIVOS.

DESARROLLO DEL JUEGO

- La partida se desarrolla a lo largo de 4 capítulos (I hasta IV), cada uno de los cuales consiste en 6 rondas. Hay 6 eventos en cada capítulo (1 por ronda).
- Cada capítulo representa un período de tiempo de varios años, durante el cual tú y el resto de jugadores podéis participar en varios proyectos de construcción, consiguiendo puntos de victoria por ello.
- Al final de cada capítulo deberás ser capaz de pagar los deberes obligatorios. Si no puedes, pierdes puntos de victoria y podrías tener que enfrentarte a penalizaciones adicionales.
- Después del capítulo II, los habitantes de la ciudad enferman de peste, y tú y el resto de jugadores podéis cuidar de ellos y conseguir puntos de victoria.
- Después del capítulo IV, el ganador será el jugador con más puntos de victoria.

DESARROLLO DE UNA RONDA DE JUEGO

Cada ronda sigue la misma secuencia:

1. Descubrir la carta de evento superior y resolver cualquier evento inmediato
2. Orientar la carta de evento
3. Recibir ingresos personales
4. Otorgar favor
5. Jugar 1 carta de acción (teniendo en cuenta los eventos a largo plazo aplicables)

1. Descubrir la carta de evento superior y resolver cualquier evento inmediato

- El jugador que tenga la ficha de jugador inicial es el **jugador activo**. Este jugador roba la **carta de evento superior** de la pila y lee en voz alta el texto de evento. El texto superior es texto de ambientación que se refiere a la novela y no tiene ningún efecto sobre el juego. El texto inferior es el texto de evento que afecta a todos los jugadores. Si es un **evento inmediato** (fondo de color canela), sus efectos se resuelven inmediatamente, antes de orientar la carta de evento. Si el evento da una elección a los jugadores, el **jugador activo** debe decidir en primer lugar, seguido por el resto de jugadores en sentido horario. *Ejemplo: Cuando se roba esta carta de evento, cada jugador en sentido horario puede decidir si quiere o no cambiar 1 lana por 3 oros.*



- Los eventos con el fondo de color azul son **eventos a largo plazo** y su efecto se mantiene durante más tiempo, potencialmente hasta el final del capítulo. Afectan a las cartas de acción que se juegan y por tanto sus efectos se resuelven **más adelante**.



2. Orientar la carta de evento

- Después de descubrir la carta de evento, tú (el jugador activo) la colocas, boca arriba, en la **casilla cuadrada del ayuntamiento** en el lado superior del tablero. La orientación de la carta de evento afecta a dos elementos del juego. En primer lugar, determina los **ingresos personales de cada jugador** para la ronda. En segundo lugar, determina qué **favor** recibirás (tú, el **jugador activo**) esta ronda (ver Otorgar favor, en la siguiente columna).
- Puedes elegir cómo **orientar la carta de evento** cuando la colocas sobre el tablero. Puedes orientar la carta en 4 direcciones diferentes. Tu decisión determinará qué símbolo de esquina apuntará a cada jugador, así como cuántas casillas se moverá el indicador de favor.



3. Recibir ingresos personales

- Ahora cada jugador recibe, como **ingresos personales**, lo que indique el símbolo en la esquina de la carta de evento que esté apuntando en su dirección. Por esta razón, es importante que los jugadores **no** se sienten el uno al lado del otro, sino que lo hagan alrededor de la mesa.

Nota: El término "ingresos personales" se usa en el juego sólo como un término de conveniencia para describir esta fase del juego. El conocimiento médico, la lealtad o la piedad no son, por supuesto, ingresos en el sentido habitual de la palabra. Más exactamente, representan lo que estás haciendo en la ronda actual. Alguien que cuide de los enfermos o lea los libros adecuados, por ejemplo, ganaría conocimiento médico. Los que lleven una vida piadosa ganan piedad, mientras que los que sean fieles a las clases superiores ganan lealtad.

1 **pedra** de la cantera



1 **madera** del bosque



1 **cereal** de los campos



1 **piedad** de la catedral



1 **lana** de la reserva



1 **lealtad** de la reserva



1 **punto de victoria**



1 ó 2 **oros** de la reserva



1 **conocimiento médico** de la reserva



Ejemplo: Cuando la carta de evento se orienta de esta forma, el jugador rojo recibe 1 piedra, el verde recibe 1 cereal, el amarillo recibe 1 oro y el azul recibe 1 punto de victoria.

- Deberías mantener las fichas de tus ingresos personales ocultas detrás de tu pantalla de jugador. Esto, por supuesto, no se aplica a los puntos de victoria, que se anotan en el marcador de puntos de victoria. Si se da el caso de que varios indicadores de puntos de victoria han de estar en la misma casilla del marcador de puntos de victoria, simplemente apílalos uno encima del otro.



Importante: Si el ingreso personal que tenías que recibir no está disponible en la reserva, en su lugar recibes 1 punto de victoria.

4. Otorgar favor

- Cada carta de evento tiene una **flecha roja de dirección** en un lado. Dependiendo de cómo decida el jugador activo colocar la carta, esta flecha apuntará a uno de los números **0, 1, 2 ó 3**, que están alrededor de la casilla del ayuntamiento.
- Después de que tú y el resto de jugadores hayáis recibido vuestros ingresos personales, avanza el **indicador de favor** (en sentido horario) a lo largo del **marcador de favor** la cantidad de casillas indicada por la orientación de la carta de evento. *Ejemplo: La flecha de dirección apunta al 2. Avanza el indicador de favor 2 casillas (en sentido horario).*



- Tú (el **jugador activo**) recibes una recompensa dependiendo de la casilla ocupada por el indicador de favor. **Importante: Si tú (el jugador activo) no mueves el indicador de favor porque la carta de evento está orientada apuntando al 0, entonces no ocurre nada. Sólo recibes una recompensa si mueves el indicador de favor.**

Las casillas de favor

- **Reina:** Recibes 2 *puntos de victoria*, siempre que tengas al menos 1 lealtad.
- **Prior:** Recibes 1 *piEDAD* de la catedral.
- **Prohombre del gremio:** Recibes 1 *punto de victoria* por cada casa que hayas construido en el tablero (con la acción construcción de casa, ver más adelante).
- **Priora:** Recibes 2 *puntos de victoria*, siempre que tengas al menos 1 conocimiento médico.



- **Mercaderes:** Recibes 1 *lana* de la reserva.

- **Rey:** Recibes 1 *punto de victoria* por cada lealtad que tengas.

- **Conde de Shiring:** Recibes 1 *cereal* de los campos.

- **Obispo:** Recibes 1 *punto de victoria* por cada *piEDAD* que tengas.

- **Forajidos:** Debes pagar 1 *oro* a la reserva. Si no puedes hacerlo, entonces la carta de evento no se puede orientar de esta forma.

Nota: No tienes que pagar ninguna *piEDAD*, lealtad o conocimiento médico, sólo mostrar cuánto tienes.

- Cuando el indicador de favor avanza más allá de la última casilla del marcador de favor (casilla del obispo), se mueve a la casilla de la reina (la primera por la izquierda) como la inmediatamente siguiente después de la casilla del obispo. El resto de movimiento se continúa en sentido horario desde allí.
- Si la recompensa que tienes que recibir no está disponible en la reserva, no recibes nada. A diferencia de los ingresos personales, no recibes puntos de victoria en su lugar.

Nota: Si una o más casillas del marcador de favor están anuladas a causa de los efectos de una carta de evento, estas casillas no se cuentan cuando se avanza el indicador de favor.

5. Jugar 1 carta de acción

(Teniendo en cuenta los eventos a largo plazo aplicables)

- Empezando por ti, el jugador activo, cada jugador en sentido horario, **juega y resuelve 1 carta de acción**. Cada jugador elige la carta de acción que quiere jugar de su mano.
- Deja la **carta de acción** que has jugado **boca arriba** en la mesa enfrente de ti.
- Si al principio de la ronda se ha revelado **una carta de evento azul**, debes tenerla en cuenta al jugar tu carta de acción. Si hubiera más de una carta de evento azul al lado del tablero (de rondas anteriores), hay que tener en cuenta todas ellas.

Las cartas de acción

- **Cereal:** Recibes 1 *cereal* de los campos.
- **Piedad:** Recibes 1 *piEDAD* de la catedral.
- **Recurso:** Eliges entre recibir 1 *piEDRA* de la cantera o bien 1 *madera* del bosque.
- **Proyecto de construcción:** Puedes **usar hasta 2 recursos** para trabajar en un proyecto de construcción. Recibes **3 puntos de victoria por cada recurso**. No puedes usar esta acción para trabajar en dos proyectos de construcción diferentes; ambos recursos se deben usar en el mismo proyecto. Sin embargo, puedes decidir usar dos recursos diferentes (por ejemplo, una *piEDRA* y una *madera*).

La mayoría de los proyectos de construcción entran en juego a través de las cartas de evento. El proyecto de construcción del **punte** ya está en el tablero al principio de la partida, mientras que el proyecto de la **torre** sólo se añade al tablero después del capítulo II. (Para más información sobre los proyectos de construcción, consulta "Proyectos de construcción" en la página 5).

- **Venta de lana y paño:** Puedes **vender** tanta *lana* como quieras en la feria del vellón, junto con no más de 1 *paño*. Recibes 2 *oros* por cada *lana* vendida y 4 *oros* por la venta del *paño*. Si quieres puedes vender 1 *paño* sin vender ninguna *lana*.
- **Privilegio:** Repites la acción que ejecutaste en la ronda anterior del capítulo actual (indicada por la carta de acción superior de tu pila de acciones).

Nota: Ejecutar la acción asociada a una carta de acción es voluntario. Siempre puedes decidir no ejecutar la acción. Por otro lado, si juegas una carta de acción cuya acción no se puede ejecutar, entonces no sucede nada.

Ejemplo: Juegas la carta de acción de cereal pero no queda ningún cereal en los campos.

A tener en cuenta en tu primera partida: Las 6 cartas de acción descritas arriba están marcadas con una estrella y son las únicas 6 cartas que necesitarás para el capítulo I, dándote la oportunidad de aprender cómo funcionan. **Empezando por el capítulo II**, tendrás también las otras 6 cartas de acción que previamente se habrán apartado. Aún sólo podrás jugar 6 cartas de acción por ronda, pero ahora podrás escoger entre todas las 12. Sólo necesitas leer esta sección del reglamento, que trata sobre elegir cartas así como sobre las descripciones de las otras 6 cartas, después de haber finalizado el capítulo I.

El juego con todas las 12 cartas de acción

- Después de jugar 1 carta de acción, también **eliges 1 carta de acción para descartar** de tu mano. Pon esta carta boca abajo, sin efecto, al lado de la carta de acción que has jugado previamente.
- De esta forma, en cada capítulo, sólo podrás usar 6 de tus 12 cartas de acción. Tendrás que renunciar a las 6 acciones restantes.
- Acabarás con dos pilas delante de ti: una **pila de acciones** y una **pila de descartes**. En la mayoría de las rondas cada pila recibirá una carta. Al final del capítulo todas las cartas de acción se habrán jugado o descartado. Al principio del siguiente capítulo, todas las 12 cartas de acción están de nuevo disponibles para ser jugadas.

Nota: Debes descartar una carta sólo si tu pila de acciones es más grande que tu pila de descartes (ver página 7).



Las otras 6 cartas de acción

- **Construcción de casa:** Paga 1 oro y 1 recurso correspondiente (piedra o madera) y **construye una casa** en una casilla que esté libre de las 14 casillas de construcción localizadas en la esquina inferior izquierda del tablero. El tipo de recurso necesario lo indica el símbolo de la casilla. Construir casas te permite usar la acción de alquilar casa para ganar los ingresos indicados encima de la casilla de construcción.
Importante: No puedes construir casas en dos casillas que proporcionen el mismo ingreso.
- **Alquilar casa:** Recibes ingresos por hasta dos de las casas que hayas construido previamente en el tablero. Si tienes más de dos casas en el tablero, debes elegir de cuáles dos quieres recibir los ingresos. Los ingresos que puedes recibir se indican en las casillas de construcción. Algunos recursos, como la piedad y el cereal, pueden ser escasos. Si no están disponibles, entonces no los recibes como ingresos.
- **Donación:** Haces una donación a uno de los proyectos de construcción que estén actualmente en el tablero. Paga 1 oro y coloca uno de tus dos sellos de donación en el proyecto de construcción que elijas. (Para más información sobre las donaciones, consulta "Los proyectos de construcción" en la página 5.) **Nota:** Si una carta de evento prohibiera continuar trabajando en un proyecto de construcción, entonces ya no puedes hacer una donación a ese proyecto de construcción.
- **Producción de paño:** Puedes elegir entre intercambiar 1 lana por 1 paño O BIEN 2 lanas por 2 paños.
- **Medicina:** Puedes elegir entre dos opciones. Puedes recibir 1 oro y 1 punto de victoria (por pequeños cuidados médicos) o, a partir del capítulo III, cuidar de uno (o más) de los habitantes de Kingsbridge infectados por la peste. Por ello, recibes 2 puntos de victoria por cada habitante junto con un beneficio adicional. (Para más información, consulta "La peste" en la página 6).
- **Favor:** Avanza el indicador de favor exactamente 1 casilla en el marcador de favor. A continuación recibes la recompensa indicada por la casilla en la que esté el indicador (ver página 3).



Fin de una ronda

- Si durante la ronda actual se robó una carta de evento a largo plazo, ahora se mueve a la primera casilla de carta de evento del lado superior del tablero. Si esa casilla ya estuviera ocupada, entonces en lugar de ponerla en esa casilla se pondría en la segunda casilla de carta de evento. Nunca puede haber a la vez más de dos cartas de evento en el lado superior del tablero. Cuando las dos casillas estén ocupadas, entonces la tercera carta de evento a largo plazo que se robe sustituirá al evento que lleve más tiempo en efecto.



Nota: Nunca hay más de 3 posibles eventos a largo plazo en cada capítulo.




- Tú, el **jugador inicial**, entregas la ficha de jugador inicial al jugador de tu **izquierda (en sentido horario)**. Ese jugador se convierte en el jugador activo.
- El **nuevo jugador activo** empieza la siguiente ronda robando y revelando la **siguiente carta de evento**. Si es una carta de evento gris, su efecto se resuelve inmediatamente. Una vez el jugador activo haya **orientado la carta** en la casilla del ayuntamiento, tú y el resto de jugadores recibís vuestros **ingresos personales**. El jugador activo recibe la **recompensa de favor** y, por último, **cada jugador juega una carta de acción** (teniendo en cuenta cualesquiera eventos a largo plazo) y descarta otra carta de acción. Se juegan 6 rondas de esta forma, después de lo cual el capítulo finaliza.

Fin de un capítulo

Después de 6 rondas, el capítulo finaliza. Lee el texto de la carta de capítulo correspondiente y ejecuta las instrucciones:

- **Añade un recurso correspondiente a cada proyecto de construcción** del tablero para representar el progreso de la construcción. Si un proyecto de construcción tiene libres una casilla de piedra y una casilla de madera, se ha ocupar primero la casilla de piedra.
- **Retira cualesquiera fichas de anulación** que se hayan colocado en el tablero debido a eventos. Si la ficha de anulación que cubre la feria del vellón aún está en el tablero al final del capítulo I, entonces se retira también.
- **Retira todos los eventos a largo plazo** del tablero. Estos eventos no tienen efecto en el nuevo capítulo.
- Por último, tú y el resto de jugadores debéis cada uno **pagar los deberes obligatorios** (ver a continuación). Si no puedes hacer el pago, entonces perderás puntos de victoria y tendrás que sufrir una penalización al principio del siguiente capítulo.
- Si te queda piedad, cereal u oro después de haber pagado los deberes, los puedes guardar para usarlos en el siguiente capítulo.
- Tú, el jugador inicial, le entregas la ficha de jugador inicial al jugador de tu izquierda.
- Si acabáis de completar el capítulo I, en el cual sólo se usan 6 cartas de acción, tú y el resto de jugadores tomáis las 6 cartas de acción adicionales y las añadís a vuestra mano. El resto de la partida se juega con las reglas completas (ver "El juego con todas las 12 cartas de acción" en las páginas 3 y 4).
- Después del capítulo II, pon el proyecto de construcción de la torre junto con las 11 fichas de peste en el tablero.

Los deberes obligatorios

- Debes demostrar que has vivido una vida virtuosa y piadosa. Con este fin, debes **pagar 2 de piedad**, devolviéndolas a la reserva (la catedral). Si sólo tienes 1, paga 1. Si no has sido suficientemente piadoso, **pierdes 3 puntos de victoria por cada piedad que no puedas pagar** y deberás **hacer penitencia** al principio del siguiente capítulo. 
- Adicionalmente, debes demostrar que tienes suficiente comida para mantenerte. Con este fin, debes **pagar 2 cereales**, devolviéndolos a la reserva (los campos). Si sólo tienes 1, paga 1. Si no tienes suficiente comida, **pierdes 2 puntos de victoria por cada cereal que no puedas pagar** y deberás ir a **mendigar** al principio del siguiente capítulo. 
- Por último, debes pagar impuestos al rey. Tú (el jugador activo) **tiras el dado de impuestos**, que determina cuánto oro debe pagar cada jugador. La cantidad de impuestos varía: **a pagar de 2 a 5oros**. Si no puedes pagar los impuestos en su totalidad, debes pagar lo que puedas. **Pierdes 1 punto de victoria por cada oro que no puedas pagar** y deberás **presentarte ante la corte real** al principio del siguiente capítulo. 

Penalizaciones

- **Penitencia:** Si tienes que hacer penitencia porque no tenías suficiente piedad al final del capítulo anterior, debes permitir a otro jugador **robar una carta al azar de tu mano** al principio del siguiente capítulo. Esta carta se descarta sin que tenga efecto. Después de ejecutar tu primera acción del capítulo, no tienes que descartar otra carta de acción.
- **Mendigar:** Si tienes que ir a mendigar porque no tenías suficiente comida al final del capítulo anterior, **no recibes tus ingresos personales** durante la primera ronda del siguiente capítulo.
- **Corte real:** Si tienes que presentarte ante la corte real porque no pudiste pagar tus impuestos al final del capítulo anterior, sólo **ejecutarás 5 acciones en lugar de 6 durante el siguiente capítulo**. Al principio del siguiente capítulo debes jugar una carta de acción y descartar otra de la manera habitual; sin embargo no ejecutas la acción asociada. Presentarte ante la corte real sustituye tu fase normal de carta de acción.

Excepción: Si la carta de evento “El Rey Eduardo III declara la guerra a Francia” es la primera que se roba durante el capítulo II, entonces no tienes que descartar las 2 cartas de acción adicionales. El resto de jugadores deben ejecutar el efecto de la carta de evento de la forma habitual.

Excepción al final del capítulo IV: Si te faltan cereales, piedad u oro al final de la partida, no tienes que ir a mendigar, hacer penitencia o presentarte ante la corte real. En su lugar, tus pérdidas de puntos de victoria se multiplicarán por dos por cada cereal, piedad u oro que falte.

Ejemplo: Si te falta 1 cereal y 2 oros, no pierdes sólo 4 puntos de victoria (2 por el cereal y 2 por el oro). En lugar de ello pierdes el doble, lo que resulta en una pérdida total de 8.

Protección contra las penalizaciones

Si **pagas 1 lealtad**, puedes evitar una penalización al final de cada capítulo, independientemente de la cantidad en que te hayas quedado corto.

Importante: Aún así sigues perdiendo los puntos de victoria.



Puedes protegerte contra varias penalizaciones, siempre que pagues 1 lealtad por cada una de ellas.

Ejemplo: Te faltan 2 cereales y 1 piedad. Puedes pagar 2 de lealtad y evitar tener que ir a mendigar y hacer penitencia. Sin embargo, también puedes decidir pagar sólo 1 lealtad y protegerte sólo contra una de las dos penalizaciones.

Nota: Los deberes asociados con el final de un capítulo están resumidos en la pantalla de jugador que se proporciona a cada jugador. Las reglas de mendigar, penitencia y la corte real están también resumidas en las cartas resumen.

Proyectos de construcción

- A través de las cartas de evento pueden entrar en juego cinco proyectos de construcción. Durante una partida no se usan todas las cartas de evento, así que puede suceder que no aparezcan todos los proyectos de construcción en una partida. Hay también dos proyectos, el **punte** y la **torre**, que son **independientes** de las cartas de evento. Sin embargo, no se puede trabajar en la torre hasta el principio del capítulo III. En ese momento, coloca el proyecto de construcción de la torre en la casilla del tablero destinada a ello.
- Cuando un proyecto de construcción entra en juego, coloca la pieza correspondiente del proyecto de construcción en la casilla destinada a ello del tablero. El proyecto de construcción está indicado en la carta de evento, y su nombre se muestra en la casilla correspondiente del tablero.

Ejemplo: El batán está siendo construido.



- Cuando **juegas tu carta de acción de proyecto de construcción**, puedes trabajar en un proyecto **colocando 1 ó 2 de tus propios recursos** en cualquier casilla de construcción del proyecto de construcción de color gris o marrón que esté libre (la piedra se debe colocar en las casillas grises, la madera en las casillas marrones).
- Recibes **3 puntos de victoria** por cada casilla de construcción que rellenes.
- Cuando construyes, puedes rellenar las casillas de construcción en el orden que quieras.



Ejemplo: Colocas 1 piedra y 1 madera y recibes 6 puntos de victoria.



- Se aplican reglas especiales a la casilla final (de color azul claro) de la torre (ver “La torre” en la página 6).

Donaciones

- Cuando **juegas tu carta de acción de donación**, puedes hacer una donación a un proyecto de construcción (ver más atrás). **Paga 1 oro y coloca uno de tus sellos de donación** en el proyecto de construcción.



- Cuando se complete el proyecto de construcción (lo que significa que se han ocupado todas las casillas de construcción) **cada jugador** que haya hecho una donación a ese proyecto **recibe la bonificación indicada en el tablero**. En muchos casos esto consiste en 1 punto de victoria además de un beneficio adicional.

Nota: Si no hubiera recursos suficientes para pagar las bonificaciones, entonces ninguno de los jugadores que hayan hecho donaciones recibe nada.

- Varios jugadores pueden hacer una donación al mismo proyecto de construcción. Sin embargo, un mismo jugador no puede hacer 2 ó más donaciones al **mismo** proyecto.

Ejemplo: Los jugadores rojo y verde reciben cada uno 1 punto de victoria y 1 paño.



- Una vez se complete el proyecto de construcción, los jugadores que hayan hecho donaciones recuperan sus sellos de donación.
- Los jugadores reciben 2 puntos de victoria por hacer donaciones a la **torre** y a la **capilla (de la Virgen María)**, pero no se otorga ningún beneficio adicional.
- Si se hace una donación al **hospital**, se puede cuidar inmediatamente de un habitante infectado por la peste, siempre que se tenga el suficiente conocimiento médico. Si varios jugadores han hecho una donación al hospital, cada jugador (empezando por el jugador activo) puede cuidar de un habitante siguiendo el orden de turno.



La peste

- Al principio del capítulo III, la peste llega a Kingsbridge. En cada una de las rondas del capítulo III y del capítulo IV, los habitantes de una casa pueden enfermar. Con este fin, al final del capítulo II, **mezcla las 11 fichas de peste y colócalas, con el número boca abajo, en las 11 localizaciones numeradas** en el tablero: 10 casas y 1 escondite en el bosque indicado por un forajido (la número 11).

- La casa cuyos habitantes enferman la determina la **carta de evento** robada en la ronda. Cada una de las 11 cartas de evento de los capítulos III y IV está numerada de 1 a 11. Cuando se roba una nueva carta de evento, **antes de leer el texto de evento**, se comprueba en cuál de las 11 localizaciones enferman sus habitantes. La ficha de peste correspondiente se gira boca arriba.
Ejemplo: *Los habitantes de la casa número 9 han enfermado.*



- El número en la ficha de peste indica cuánto **conocimiento médico** se necesita para cuidar de ellos. Este número puede variar de 1 hasta 5.
Ejemplo: *Para cuidar de los habitantes de esta casa, necesitas tener al menos 3 de conocimiento médico.*



- Para cuidar de los habitantes de una casa, debes jugar tu carta de acción de medicina así como tener el suficiente conocimiento médico. Muestra tu conocimiento médico y especifica qué localización quieres cuidar.



- Por cada localización de la que cuides, recibes **2 puntos de victoria** así como un **beneficio** que depende de la localización que hayas cuidado. Los beneficios están indicados por los símbolos de las localizaciones. Los beneficios pueden incluir puntos de victoria, oro, lealtad, paño, etc. **Ejemplo:** *Por la casa nueve, recibes 2 puntos de victoria y puedes construir inmediatamente una casa en el tablero sin tener que pagar 1 recurso de construcción y 1 oro.*



- No** recibes ningún beneficio adicional, además de los 2 puntos de victoria, por cuidar de **los forajidos (11) en el escondite del bosque.**



- Retira del juego la ficha de peste de la localización de la que has cuidado. El conocimiento médico que has usado lo recuperas y lo pones de vuelta detrás de tu pantalla; **no tienes** que entregarlo.

- Si tienes el conocimiento médico suficiente, puedes usar la carta de acción de medicina para cuidar de **varias localizaciones** a la vez. Para hacer esto, necesitas tener un conocimiento médico igual o superior que la **suma** de los requerimientos de las localizaciones. Por supuesto, cuando cuidas de varias localizaciones a la vez recibes los puntos de victoria y los beneficios de todas y cada una de ellas.

- Si un número revelado en el capítulo IV indica una casa cuyos habitantes ya han estado enfermos (la ficha de peste se reveló en el capítulo III) o que ya han sido cuidados (la ficha de peste se ha retirado del juego), no enferman de nuevo porque nadie puede sufrir la peste dos veces.

La torre

- El proyecto de construcción de la torre es un caso especial. En el momento en que sus 8 casillas de construcción normales (6 grises y 2 marrones) estén ocupadas, quedará completada cuando se **ocupe la casilla de construcción de color azul claro en lo alto de la torre**. La torre, una vez completada, es la estructura más alta de Inglaterra.



- El Rey recompensa al **jugador con más lealtad** con un **recurso especial de metal** de las minas reales. Este jugador lo coloca en lo alto de la torre (ocupando la casilla de color azul claro) y recibe **3 puntos de victoria**. Si varios jugadores empatan en tener la cantidad más alta de lealtad, entonces uno de ellos coloca el metal y cada uno de ellos recibe **1 punto de victoria**.



Nota: Debido a una carta de evento en concreto, se puede dar el caso de que la torre se complete inmediatamente. En este caso, se rellenan las casillas restantes con piedra de la cantera y madera del bosque, se comprueba qué jugador es el que tiene más lealtad y se recompensa a ese jugador con el recurso especial de metal y los puntos de victoria.

- Puede ocurrir que la torre no se complete antes de que acabe la partida. En este caso, el metal no se da como recompensa a nadie.

FIN DE JUEGO

- La partida acaba después del cuarto capítulo. Después de pagar los deberes obligatorios, tú y el resto de jugadores contáis los recursos que aún os queden. Cada **piedra y madera que aún tengas vale por 1 punto de victoria**. Cada **2 de oro que aún tengas también vale por 1 punto de victoria** (los puntos de victoria por el oro se calculan dividiendo tu oro a la mitad). Cualquier otra cosa restante no vale nada. El jugador con más puntos de victoria es el ganador. Puedes tener medios puntos de victoria si tenías una cantidad impar de oro.
- Si se produce un empate, el ganador será el jugador empatado que tenga más piedad. Si el empate continúa, gana el jugador con más lealtad. Y si el empate aún continúa, entonces gana el jugador con más conocimiento médico.



REGLAS ADICIONALES

- Debido a ciertas cartas de evento, tu pila de descartes puede llegar a ser más grande que tu pila de acciones. En este caso, no te descartas de una carta cuando juegas una carta de acción. Tus pilas de descartes y de acciones deben acabar cada capítulo teniendo 6 cartas cada una.
- Si tienes que descartar cartas y esto provocaría que hubiera más de 6 cartas en tu pila de descartes, descarta sólo las cartas suficientes para que la pila de descartes tenga 6 cartas.
- Cuando decidas (o estés forzado a) no hacer una acción (por ejemplo, cuando te tienes que presentar ante la corte real), aún así debes jugar una carta boca arriba en tu pila de acciones y descartar otra carta boca abajo en tu pila de descartes. En este caso, la acción de la carta boca arriba no se ejecuta.
- Cuando **pagues** o decidas intercambiar algo, se devuelve inmediatamente a la reserva o al tablero.
- Los cereales y la piedad son escasos. Debes asegurarte con mucho cuidado de tener suficiente, especialmente en las partidas de cuatro jugadores, porque están sujetos a los deberes obligatorios.
- Algunos de los eventos inmediatos también tienen efectos duraderos (tales como añadir proyectos de construcción al tablero o anular casillas de favor).
- Los intercambios fruto de eventos inmediatos sólo se pueden ejecutar una vez. En los eventos a largo plazo, puedes hacer el intercambio aplicable una vez por ronda.
- Las fichas de anulación se usan para anular varias partes del tablero. Se pueden usar en el marcador de favor, en las casillas de la feria o en los proyectos de construcción cuando las cartas de evento hayan prohibido que la construcción avance más.
- A diferencia de la lealtad y la piedad, nunca puedes perder conocimiento médico, ya sea voluntariamente o de otra forma.
- Si no puedes pagar un deber obligatorio al final del capítulo IV, entonces te puedes proteger contra la pérdida del doble de puntos de victoria pagando 1 lealtad. Sin embargo, no te puedes proteger contra la pérdida habitual de puntos de victoria indicada en las cartas resumen.
- Nunca puedes tener menos de 0 puntos de victoria. Si consigues más de 60 puntos de victoria, mueve tu indicador al principio del marcador de puntos de victoria y sigue contando a partir de ahí.

CRÉDITOS

Los autores: **Michael Rieneck** nació en 1966, vive en el norte de Alemania y diseña juegos de todo tipo para ganarse la vida. Tiene un especial interés en los juegos basados en obras de la literatura, como "La vuelta al mundo en 80 días" y el éxito internacional "Los Pilares de la Tierra".

Stefan Stadler, nacido en 1973, vive en Karlsruhe. Trabaja como distribuidor de libros, y está implicado de varias formas en el desarrollo de juegos. Después de "Los Pilares de la Tierra", ésta es su tercera colaboración con Rieneck. Los autores y el editor agradecen su labor a los probadores del juego y a los lectores del reglamento.

Diseñado por: Michael Rieneck y Stefan Stadler

Desarrollo: TM-Spiele

Ilustraciones: Michael Menzel

Diseño gráfico: Pobl & Rick

Créditos de la presente edición

Producción editorial : Xavier Garriga y Joaquim Dorca

Traducción y revisión: Francisco Franco Garea y Sonja Wlasny

Adaptación Gráfica: Antonio Catalán

Editado por: Devir Iberia, S.L. C/París 162-164, 3º 1ª
08036 - Barcelona www.devir.es

© 2009 Ken Follett. Todos los derechos reservados

FABRICADO EN ALEMANIA



KOSMOS

INFORMACIÓN ADICIONAL SOBRE ALGUNAS CARTAS DE EVENTO



Debido a que la construcción...

Como recordatorio, puedes usar 1 oro para anular el 2 en la feria. Si ya podías vender paño, esto no se ve afectado por el descenso de los precios.



En Kingsbridge...

Retira la casa de la casilla de construcción y devuélvela a tu reserva. Se puede volver a construir en las casillas de construcción que han quedado vacías de este modo.



Después de haber sido acusada...

Juega una carta de acción boca arriba y descarta otra carta de acción boca abajo. No se puede usar ninguna de las dos acciones.



Ralph Fitzgerald...

En el extraño caso de que no tengas ninguna de las mercancías requeridas, has tenido suerte y no pierdes nada.



El Rey Eduardo III...

Si ésta es la primera carta de evento que se roba en el capítulo II, no tiene ningún efecto sobre ningún jugador que haya tenido que presentarse ante la corte real al final del capítulo I. Estos jugadores han tenido suerte y no tienen que descartarse de las dos cartas de acción.



Junto con la peste...

En primer lugar, cada jugador juega su carta de acción del modo habitual. A continuación, permite a otro jugador robar al azar una carta de tu mano para descartarla. Se te permite mirar la carta que ha sido robada y descartada.



Con la ayuda de Godwyn...

Anula los demás proyectos de construcción del tablero con fichas de anulación. No se puede ayudar a construirlos ni hacer donaciones a ellos. Al final del capítulo, sólo se añade un recurso al palacio del prior.



Merthin ha realizado...

Si se da el caso de que no hay suficientes recursos en la reserva, usa cualquier otra cosa para sustituirlos (monedas, piezas de otros juegos, etc.). Cuando se juega esta carta, la torre se completa, así que el recurso de metal y los puntos de victoria son otorgados por el rey (ver página 6).