



## OBJETIVO DEL JUEGO

Año 1049. Tu familia lucha por conseguir prestigio e influencia en pleno medievo. ¿Lo conseguirás?

En MIL puedes cosechar tus tierras para obtener recursos y reclutar soldados. Pero, sobre todo, tienes que asegurarte de que tu linaje se perpetúe. Si consigues un heredero puedes casarlo con la hija de otro jugador: el que ofrezca la mejor dote, claro. No olvides que durante la partida tus caballeros morirán o se retirarán y sus hijos deberán ocupar su lugar.

Conocer las intrigas de la corte te ayudará a conseguir influencia y vasallos, mientras que en el mercado podrás comerciar y reclutar los trabajadores necesarios para construir un castillo. ¿Ir a la batalla para conseguir nuevas tierras o ayudar a la curia a levantar la catedral? La abadesa del monasterio puede bendecirte con influencia, mientras los ecos de las cruzadas resuenan en tierras lejanas con canciones de gloria y honor. No hay un único camino que conduzca a la victoria. ¿Cuál escogerás?

## COMENTARIO HISTÓRICO

*Nota: Nos hemos permitido la licencia de usar MIL como números romanos para representar 1049. La manera correcta de escribirlo sería MXLIX.*

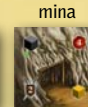
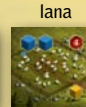
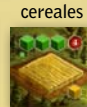
MIL (1049) recrea el nacimiento y apogeo de la sociedad feudal en Europa. Huestes de caballeros pelean entre sí y asolan las campiñas sometiendo a los campesinos con el afán de controlar la tierra, fuente de toda riqueza y poder. La Iglesia intenta interceder e instaura la "Tregua de Dios" con mayor o menor fortuna. En medio de este caos nace el Vasallaje, mediante el cual un caballero se somete como vasallo y se pone al servicio de otro, su Señor, a quien jura fidelidad y obediencia a cambio de protección. Pero también en esta época renacen las ciudades y el comercio y se restaura poco a poco el poder de los reyes y príncipes. Con el tiempo algunos comerciantes y artesanos prosperan y se enriquecen. Los hijos de esta nueva clase cuestionarán siglos después la supremacía de la aristocracia de la sangre y se rebelarán, a veces con virulencia. Pero esto ya sería otro juego...

Para más información, visita nuestra web:

<http://www.homoludicus.org/MIL>

## COMPONENTES

- tablero de juego
- 20 losetas de caballero
- 35 fichas de tierra
- 60 marcadores de familia (12 de cada color)
- 54 fichas de tiempo
- 1 ficha de Soldados del Rey
- 1 ficha de Arzobispo
- 1 ficha de Jugador Inicial
- 1 marcador de turno
- 20 fichas de caballero (4 de cada color)
- 20 fichas de castillo
- 23 peanas
- cubos:
  - verde: comida
  - azul: tela
  - negro: metal
  - rojo: influencia / mujer soltera
  - amarillo: oro
- más de 35 soldados
- 1 dado
- 5 tableros individuales
- 5 pantallas (1 de cada color)



20 x

11 x

9 x

7 x

4 x

4 x



12 x

12 x

12 x

12 x

12 x

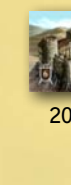
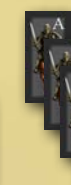
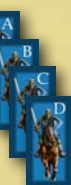
54 x

1 x

1 x

1 x

1 x



20 x



35+

25+

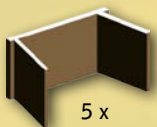
25+

35+

35+

35+

1 x



5 x



5 x

## RESUMEN DE TURNO

Cada turno consta de 5 fases.

1) Acciones:

- Cosechar una tierra.
- Reclutar un soldado.
- Tener descendencia.
- Colocar un caballero en una esfera de poder.
- Pasar.

2) Tributos

3) Fase política

4) Esferas de poder:

- Monasterio
- Corte
- Mercado
- Guerra
- Curia
- Cruzadas

5) Invierno



Nota: MIL no es un juego difícil pero en la primera partida la cantidad de acciones disponibles puede hacer que la partida de aprendizaje sea más larga de lo habitual.

Por ello es altamente recomendable que la primera partida no sea a 5 jugadores.

**I**

Cada jugador recibe un tablero individual donde coloca una loseta de caballero sin heredero en la casilla A y una loseta de caballero con heredero en la casilla B, con su respectiva ficha de caballero sobre cada loseta. En la hilera del caballero A coloca 2 soldados, 1 castillo y un terreno de cereales. En la hilera del caballero coloca 1 soldado y un terreno de cereales.

Nota: En partidas posteriores las tierras iniciales pueden variar según decidan los jugadores, aunque recomendamos una tierra de cereales y una de pesca.



**III**

Coloca el tablero de juego principal por el lado que no tiene fichas de tiempo negras pintadas.

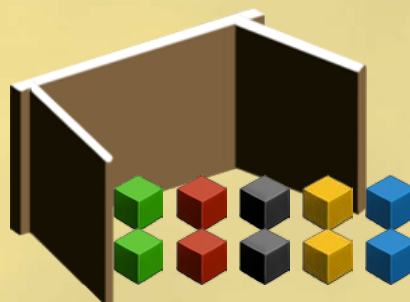
Coloca un marcador de cada una de las familias en la escala de puntuación y el marcador de turno en la primera casilla del contador de turnos. Cuando ganes o pierdas mueve tu marcador en la escala de puntuación.



**II**

Cada jugador recibe el resto de las fichas de caballero, sus marcadores de familia y una pantalla. Detrás de esta coloca 2 cubos de cada recurso. Los recursos se mantienen secretos durante la partida.

El resto de recursos colócalos al alcance de los jugadores.



**IV**

Cada jugador coloca 3 mujeres solteras (cubos rojos) y 1 privilegio (marcador de familia) en su zona de linaje.

ZONA DE LINAJE

- V** Coge aleatoriamente N tierras de comida (cereales, pesca), N tierras de tela (lana) y N tierras de metal (cantera, mina) donde N es el número de jugadores. Mézclalas y divídelas en dos pilas del mismo tamaño y sitúa cada una de las pilas en una de las casillas dispuestas a tal efecto en el tablero (si una de las pilas tiene más tierras que la otra, colócala en la casilla de 6 de defensa). Estas tierras son las llamadas "Tierras Libres". Las tierras deben mostrar su cara iluminada y durante el juego solo puede verse la tierra superior. Descarta el resto de tierras.

*NOTA: Para partidas más agresivas elimina 2 tierras de comida en partidas a 2-3 jugadores y 3 tierras en las de 4-5 jugadores.*



- VI** A continuación coloca tantas fichas de tiempo blancas en cada una de las esferas de poder (excepto en el Monasterio y Cruzadas) como jugadores haya (excepto en partidas a 2 jugadores en cuyo caso se colocan 3). Con menos de 5 jugadores quedarán espacios sin cubrir que no se usarán durante la partida.


Coloca la ficha de Jugador Inicial, los Soldados del Rey y el Arzobispo cerca del tablero.

Escoge al azar el jugador inicial y ya estáis listos para jugar.

## 1) ACCIONES

Las acciones se realizarán de una en una, empezando por el jugador inicial y prosiguiendo en sentido horario, hasta que finalice esta fase. Cuando se realiza una acción es necesario que el jugador activo indique cuál de sus caballeros la realiza (excepto la acción Pasar).

La fase de acciones dura un número variable de rondas y finaliza **inmediatamente** en el momento que se cumple alguna de las siguientes condiciones:

- Todos los caballeros han sido colocados en las esferas de poder.
- Todas las casillas de las esferas de poder están ocupadas por caballeros y/o fichas de tiempo negras .

### A) COSECHAR UNA TIERRA:


- Coge los recursos indicados en la parte superior de una de las tierras del caballero de la reserva y voltea la ficha.
- Después coge una ficha de tiempo blanca visible de cualquier esfera de poder y colócala encima de la loseta del caballero que ha realizado la acción.


### B) RECLUTAR UN SOLDADO:


- Paga 1 tela y 1 metal. Si el caballero dispone de 5 o más soldados, paga 1 Influencia extra.
- Coloca un soldado en la hilera del caballero que ha realizado la acción.
- Después coge una ficha de tiempo blanca visible de cualquier esfera de poder y colócala encima de la loseta del caballero que ha realizado la acción.

### C) TENER DESCENDENCIA:

Lanza el dado y **escoge** uno de los resultados que obtengas:

 Reloj de arena: Coge cualquier ficha de tiempo blanca visible de cualquier esfera de poder y colócala encima de la loseta del caballero que ha realizado la acción.

 Mujer: Coloca una mujer soltera en tu zona de linaje (cubo rojo).

 Varón: Cuando nace un hijo varón pueden darse dos casos:

- Si el caballero que ha realizado la acción **no tiene heredero**, este hijo será su heredero. Da la vuelta a la loseta del caballero y si este dispone de tierras o castillo, se celebrará una boda (ver Bodas p. V).
- Si el caballero que ha realizado la acción **tiene ya un heredero**, este hijo ocupará una nueva casilla de caballero. Coloca una loseta de caballero sin heredero y su ficha de caballero correspondiente en la siguiente casilla disponible. A partir de ahora podrá realizar acciones como cualquier otro caballero.

Puedes repetir la tirada del dado tantas veces como quieras, pero en el momento que se escoja tener un hijo varón finalizará la acción.

**Hijos bastardos:** Antes de cualquier tirada de dado un jugador puede tener descendencia masculina automáticamente si reconoce a un bastardo. Para ello debe descartar un Privilegio o pagar 1 Oro.

*Nota: Cada familia puede tener un máximo de 4 caballeros.*

### EL TIEMPO SE ACABA

Si no hay fichas blancas de tiempo en las Esferas de Poder, nadie podrá realizar las acciones A, B o C (Cosechar, Reclutar, Tener descendencia).

### D) COLOCAR UN CABALLERO EN UNA ESFERA DE PODER:

Cada esfera de poder tiene un número limitado de casillas disponibles (según el número de jugadores), excepto el Monasterio y las Cruzadas cuya capacidad es ilimitada y siempre la entrada siempre es sin coste.

Al inicio de cada turno estas casillas están ocupadas por fichas blancas de tiempo y se vaciarán a medida que se realicen acciones. Una ficha de caballero puede colocarse en cualquier casilla que esté vacía sin coste alguno. Si se coloca en una casilla que contiene una ficha de tiempo (blanca o negra) debe pagarse 1 Oro a la reserva o descartarse de un Privilegio.

Una vez colocado su primer caballero en una esfera de poder, ese jugador no puede volver a realizar ninguna acción A, B o C (Cosechar, Reclutar, Descendencia) con ninguno de sus caballeros.

### E) PASAR:

Voltea una ficha de tiempo blanca del tablero o coloca una ficha de tiempo negra de la reserva en cualquier casilla vacía (nunca en el Monasterio ni en las Cruzadas).

*Nota: Pasar no tiene por que ser necesariamente la última acción del turno.*



Al cosechar esta tierra se reciben 3 comidas. Se voltea la ficha, dejándola por el otro lado y se coge un reloj de arena del tablero.

Las círculos pequeños que se encuentran en las tierras indican la producción o tributos que hay en el reverso de la misma.



Un caballero con 5 soldados paga 1 metal, 1 tela y 1 influencia para reclutar un soldado y coge un reloj de arena del tablero.



Cuando se escoge tener una mujer en la tirada de descendencia se añade un mujer soltera (cubo rojo) a la zona de linaje.



En este caso un caballero sin heredero consigue descendencia. Voltea la loseta para indicarlo y si tiene tierras o castillo se celebrará una boda.



El caballero B decide tener un hijo. Al tener ya heredero, el nuevo caballero entra en juego como caballero C.



El caballero B rojo se coloca en la primera casilla, para lo que debe pagar 1 Oro o 1 Privilegio. El caballero A se había colocado anteriormente sin pagar.



## SUBASTAS

La mejor puja en todas las subastas del juego es la del jugador con más cubos y, en caso de igualdad, la que tenga más cubos del recurso más valioso. Los recursos por orden de más a menos valioso son Oro, Influencia, Metal, Tela y Comida.

Ejemplo: 3 Comidas es mejor que 2 Oro; 1 Oro, 1 Influencia y 1 Comida es mejor que 1 Oro y 2 Metales.





## BODAS




En la Edad Media cualquier caballero que se precie está casado. Los caballeros iniciales ya lo están y tanto los no herederos como los herederos de caballeros sin tierras ni castillo se casan automáticamente con una mujer "anónima" sin ningún efecto en la partida. Sin embargo, cuando el primogénito de un caballero con tierras o castillo nace, el jugador activo convoca una fiesta para celebrarlo y casarlo con una de las hijas de quien ofrezca mejor dote.

Todos los jugadores, incluido el jugador activo, ofrecen recursos de forma oculta. Todas las ofertas se muestran a la vez y se comparan. Pueden darse los siguientes casos:

- El jugador que ofrece la mejor dote no es el jugador activo.
  - Este paga su oferta como dote al jugador activo quien coge la mitad (redondeando hacia arriba) y descarta la otra mitad a la reserva.
  - El resto de los jugadores recuperan su oferta.
  - El jugador que ha ofrecido la dote descarta una mujer soltera de su zona de linaje y gana 2 .
- El jugador que ofrece la mejor dote es el jugador activo.
  - Descarta la oferta y una mujer soltera de su zona de linaje (casa a su hijo con una prima lejana y a su vez a una de sus hijas con un primo lejano). No se obtienen  por ello.
- Hay un empate entre los jugadores que ofrecen la mayor dote.
  - El hijo se casa por amor con una mujer "anónima" y todos los jugadores recuperan sus ofertas.



*Nota: Si el jugador que gana no tiene mujeres solteras en su familia paga la dote pero no gana ningún .*

## ENVEJECER


Cuando un jugador realiza cualquiera de las acciones A, B y en algunos casos C, obtiene una ficha blanca de tiempo. Estas fichas representan el paso del tiempo y si en algún momento un caballero recibe la cuarta ficha, muere.



## MUERTE

Un caballero **muere** al recibir su **cuarta ficha de tiempo**. También puede morir si no posee tierras ni castillo y hay hambruna durante la fase de Invierno (ver P.VIII 'Invierno').

Cuando un caballero muere sucede lo siguiente:

- Si el muerto tiene heredero, este toma posesión de las propiedades de su padre y mantiene los vínculos de vasallaje. Da la vuelta a la loseta de caballero.
- Si el muerto no tiene heredero su familia pierde 4 .
  - Si poseía tierras, castillos o soldados un pariente lejano toma su lugar (mantén la loseta en la misma posición). Los vínculos de vasallaje se siguen manteniendo.
  - Si no tiene posesiones, descarta la loseta de caballero y retira su ficha del juego (puede volver a usarse para representar a un nuevo caballero con otra acción "Tener Descendencia"). Si era vasallo devuelve el marcador de familia a su dueño.







## 2) TRIBUTOS

Cada jugador recibe los recursos que muestra la **esquina inferior derecha** de sus tierras y recibe 1 Comida por cada tierra de sus vasallos. Estos recursos se obtienen de la reserva.

Una vez recibidos los tributos los jugadores **voltean todas sus tierras**.

## 3) FASE POLÍTICA

En esta fase quien tenga mayoría de caballeros en cada una de las esferas de Corte, Mercado, Guerra y Curia recibe beneficios. En caso de empate el que tenga un caballero situado más a la izquierda (primero) obtiene el beneficio:

- Corte: Recibe el marcador de Jugador Inicial, 1 Influencia y 2 .
- Mercado: Recibe 1 Oro y 1 .
- Guerra: Recibe la ficha Soldados del Rey, que coloca delante de **cualquier** caballero y 1 . Los Soldados del Rey tienen el mismo valor y funcionan igual que cualquier otro soldado.
- Curia: Recibe la ficha Arzobispo, que coloca delante de **cualquier** caballero y 2 . El Arzobispo evita vasallajes y guerras contra el caballero que lo tenga. (Esto se llamaba la "Tregua de Dios").



El jugador recibe el tributo indicado en la tierra de cereales y le da la vuelta.

Si el caballero que posee la tierra fuese vasallo, su Señor recibiría 1 comida de la reserva.

## 4) ESFERAS DE PODER

Todas las esferas se resuelven de izquierda a derecha excepto Monasterio y Cruzadas que son simultáneas.

### I MONASTERIO

Cada caballero en el Monasterio debe realizar la siguiente acción:


- TOMAR LOS HÁBITOS: Elimina una mujer soltera de la zona de linaje del caballero y devuelve el cubo a la reserva. Después puede descartar privilegios para ingresar más mujeres en el monasterio, a razón de una mujer por cada 2 Privilegios descartados.

### II CORTE




Cada caballero en la Corte puede realizar una de las dos siguientes acciones:

- COGER 2 INFLUENCIAS DE LA RESERVA.
- REALIZAR UN INTENTO DE VASALLAJE contra otro caballero (objetivo) siempre que se cumplan las siguientes condiciones:
  - El caballero activo no es vasallo del jugador que controla el objetivo.
  - El caballero activo tiene **mayor número de soldados que elementos** del caballero objetivo (la suma de soldados, tierras y castillos).
  - El objetivo no es vasallo de ningún jugador.
  - El objetivo no está protegido por el Arzobispo.

El objetivo, para evitarlo, le ofrecerá la cantidad que desee de Oro y/o Influencia de manera visible. Después el caballero activo puede:

- Quedarse con la mitad de los recursos (redondeado hacia arriba) y descartar a la Reserva la otra mitad. El objetivo consigue 2  por resistir el vasallaje.
- Rechazarlo y mejorar la oferta del objetivo en calidad y/o cantidad (dar más recursos con el mismo oro, o la misma cantidad pero con más oro). El jugador objetivo **debe** coger la mitad (redondeando hacia arriba) de los recursos y descartar a la Reserva la otra mitad. **El intento de vasallaje tiene éxito.**
- Ofrecer un feudo: Si el caballero activo no es vasallo de un tercer jugador y el objetivo tiene menos de dos tierras puede entregar una de sus tierras como feudo al objetivo. **El intento de vasallaje tiene éxito.**

Si el intento de vasallaje ha sido un éxito, el caballero objetivo recupera sus recursos ofrecidos y se convierte en un vasallo y el jugador activo se convierte en su Señor.

- El nuevo Señor coloca un marcador de familia en la loseta del nuevo vasallo y gana 2  más 4  por cada tierra que tuviese el objetivo antes del intento de vasallaje.
- El nuevo vasallo gana 4  si ha recibido una tierra como feudo (su señor no gana ni pierde nada).



En este caso, el jugador rojo consigue la mayoría en esta esfera.



Después de ir al Monasterio, el jugador retira a una mujer soltera. Si hubiese pagado 4 Privilegios habría podido retirar a las otras dos mujeres.



El caballero de la izquierda puede intentar avasallar al de la derecha ya que dispone de más soldados (5) que la suma de elementos defensivos (4) del objetivo.

El jugador de la derecha intenta evitarlo ofreciendo 3 Influencias y 1 Oro.



Para convertirlo en vasallo, el jugador de la izquierda debe pagar cualquiera de las siguientes dos cantidades:

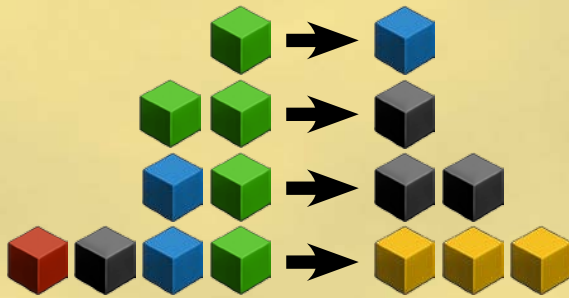


En este caso no puede entregar una tierra como feudo al tener ya 2 tierras el caballero de la derecha.

### III MERCADO

Cada caballero en el mercado puede realizar una de las dos siguientes acciones:

- **COMERCIAR:** Puede cambiar hasta 4 de sus recursos según la siguiente tabla:



*Nota: No puede comerciarse con los recursos obtenidos previamente en esa misma acción.*


- **CONSTRUIR UN CASTILLO:** El jugador activo empieza una subasta para construir un Castillo. En la subasta se podrá ofrecer cualquier recurso excepto Influencia.

La oferta mínima es 1 Comida, 1 Tela y 1 Metal.

A esta oferta mínima el jugador activo puede añadir tantos recursos como quiera y será considerada la oferta inicial.

Por orden de juego, el resto de los jugadores pueden, o pasar, o igualar la oferta inicial y después, sin alterar la oferta inicial, mejorar en calidad o cantidad lo ofrecido por el jugador anterior.

Cuando vuelva a ser el turno del jugador activo, este puede mejorar la última oferta y la subasta finaliza.

El jugador que haya realizado la mejor oferta paga los recursos a la reserva, gana 4  y consigue un castillo que puede colocar delante de cualquiera de sus caballeros o vasallos que no tuviera su propio castillo. El resto de los jugadores recuperan los recursos apostados.



**Importante:** Si el jugador activo no gana la subasta puede realizar una acción de Comercio.

*Nota: Un jugador sin espacio para colocar el castillo no puede participar en la puja.*

### IV GUERRA

Cada caballero en la guerra puede realizar una de las dos siguientes acciones:

- **ATACAR UNA TIERRA LIBRE.**

Hay dos pilas con tierras disponibles, cada una con diferente defensa.

Si el caballero supera su defensa (la indicada en el tablero más la indicada en la propia tierra, si la hay) coge la tierra y la coloca en cualquiera de sus caballeros o vasallos que disponga de espacio libre o la descarta.

Cada soldado del caballero activo proporciona 3 de ataque y puede añadir 1 de ataque por cada cubo de Comida (mercenarios) o Influencia (aliados) que se descarte. Si el caballero es vasallo, su señor también puede añadir cubos si ambos están de acuerdo.

- **ATACAR UNA TIERRA DE OTRO JUGADOR.**

Para poder atacar a otro jugador deben cumplirse los siguientes requisitos:

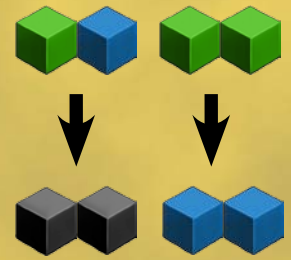
- Un vasallo nunca puede atacar a la familia o a un vasallo de su Señor.
- La familia de un Señor no puede atacar a uno de sus vasallos.
- No se puede atacar a un caballero sin tierras.
- No se puede atacar a un caballero que tenga el Arzobispo.
- El jugador debe **pagar la misma cantidad de Influencia que mujeres solteras haya en la zona de linaje del jugador atacado** y descartarlos.

El jugador puede atacar cualquiera de las tierras del defensor y debe indicar contra qué tierra se dirige el ataque.

El ataque se resuelve de la siguiente forma:

- Si el atacante o el defensor es un vasallo, su señor puede participar en la guerra.
- Los jugadores implicados escogen en secreto Comida y/o Influencia que colocan en su mano.
- Se muestran los recursos escondidos simultáneamente y se suman los valores de ataque y defensa correspondientes.

Un jugador decide cambiar sus 4 recursos de la siguiente forma:



El jugador activo intenta construir un castillo. Su oferta inicial es:



El siguiente jugador ofrece lo mismo y añade



superando al jugador activo. El siguiente jugador igual la oferta inicial y mejora en calidad la del anterior jugador ofreciendo



El jugador activo puede superar la oferta del último jugador para construir el castillo, cosa que hace pagando su oferta inicial más



mejorando en cantidad la oferta anterior.

Esta tierra tiene un total de 8 de defensa. Para poder conquistarla un caballero con 2 soldados debe descartarse de 3 cubos de Comida/Influencia.



Antes de intentar atacar una tierra del jugador amarillo, el atacante debe pagar 1 Influencia.



Atacante:



Defensor:



Si alguna tierra del defensor tiene defensa esta se aplica cuando se ataca a ese caballero independientemente de la tierra que se ataque.

Si el valor de ataque es mayor al de defensa el atacante conquista la tierra y la coloca en cualquiera de sus caballeros o vasallos (por el mismo lado visible en que se encontraba) o la elimina del juego. En caso contrario, el atacante no consigue nada. En ambos casos los jugadores descartan los cubos utilizados ya que se consideran bajas en combate.

**Importante:** Si el jugador que gana el combate se enfrenta al jugador o jugadores con más en ese momento, recibe 2 adicionales.

**Nota:** Si el atacante ha recibido ayuda de su Señor, es su Señor quien coloca la tierra entre los caballeros y vasallos de la familia atacante.<sup>o</sup>

### PÉRDIDAS Y GANANCIAS DE

Cada vez que un caballero reciba una tierra, su familia consigue 4 . Si el caballero que recibe una tierra es un vasallo, la familia de su Señor también consigue 4 .

Cada vez que un caballero pierda una tierra, su familia pierde 4 . Si el caballero que pierde una tierra es un vasallo, la familia de su Señor también pierde 4 .

### CURIA

En esta fase **todos los jugadores**, incluyendo los que no tienen caballeros en la Curia, donan dinero a la Iglesia para la construcción de la catedral. Para ello todos los jugadores ofrecen una cantidad secreta de Oro que mostrarán de forma simultánea.



El jugador o jugadores con la mejor oferta ganan 6 y descartan el Oro. El resto de los jugadores pueden escoger entre retirarse sin consecuencias o cambiar el Oro por . Si lo cambian, reciben tantos como 6 menos la diferencia entre la oferta del ganador y la suya (los jugadores con la menor oferta reciben 2 menos).

**Nota:** Si todos los jugadores ofrecen lo mismo, todos pagan y ganan 6 .

**Nota:** Un jugador que no ofrece ningún oro siempre se considera el peor postor y nunca gana ni pierde .

Después cada caballero en la Curia puede realizar una de las dos siguientes acciones:

- CONSEGUIR 1 PRIVILEGIO: Coloca un marcador de familia en tu zona de linaje.
- CONVERTIR UNA MUJER SOLTERA EN ABADESA: Retira una mujer de tu zona de linaje y conserva el cubo como Influencia.

### VI CRUZADAS

Cada caballero recibe 1 Influencia y está protegido del Invierno.



### 5) INVIERNO

Lanza un dado y si aparece un son años duros y la comida escasea.

Esto provoca la muerte de todos los caballeros que no posean **ni tierras ni castillo** que no se encuentren en las Cruzadas.

El rey recompensa a las familias que contribuyen a defender el reino. Todas las familias que tengan como mínimo **1 soldado o castillo** delante de cada uno de sus caballeros reciben **1 Privilegio** (un marcador de familia en su zona de linaje).

Recupera los caballeros del tablero, retira las fichas de tiempo negras y vuelve a colocar fichas blancas de tiempo en todas las casillas correspondientes. Vuelve a colocar el Arzobispo y los Soldados del rey a un lado del tablero.

Avanza un espacio el marcador de turno. El jugador con la ficha de Jugador Inicial empezará el siguiente turno.



Después de pagar la influencia necesaria, el caballero de la izquierda ataca la tierra de tela del caballero de la derecha. Ambos tienen valor 12, 4 soldados a la izquierda y 2 soldados y castillo a la derecha.



Después de mostrar la Comida e Influencia guardadas en la mano, el caballero de la izquierda aumenta en 4 el valor y el de la derecha solo en 2. Por tanto, al final de la acción de guerra el caballero de la izquierda conquistará la tierra de tela.

El jugador amarillo consigue un Privilegio y añade otro marcador de familia a su zona de linaje.



El jugador amarillo consigue una abadesa en la fase de Curia.





## RECUERDA

### LINAJES

Los cubos de la zona de linaje representan a las mujeres solteras de la familia. A lo largo de la partida, ofrecen ciertas ventajas y desventajas.

- Pueden ser casadas con los primogénitos de otros caballeros (ver P.V 'Bodas').
- Pueden convertirse en Abadesas y proporcionar influencia (ver P.VIII 'Curia').
- Ofrecen protección a la familia cuando es atacada. Cuantos más mujeres solteras tenga una familia, más influencia deberá pagarse para poder atacarla (ver P.V 'Guerra').

Sin embargo, las mujeres solteras que queden al final de la partida dan puntos negativos. Así que deberás encontrar la manera de cambiar su estatus:

- Casándolas (ver P.V 'Bodas').
- Enviándolas con un caballero a un Monasterio y convirtiéndolas en monjas (ver P.VI 'Monasterio')
- Convirtiéndolas en abadesas con la ayuda de un caballero en la Curia (ver P.VIII 'Curia').



### VASALLOS





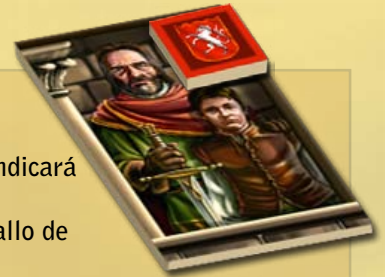
Cada jugador actúa como Señor de sus vasallos. Los vasallos siempre serán caballeros pertenecientes a otros jugadores (A, B, C o D) y el vasallaje se indicará colocando un marcador de familia del Señor en la loseta del vasallo.

Un Señor puede tener varios vasallos, pero un caballero solo puede ser vasallo de un Señor.

Los herederos de un vasallo heredan las relaciones de vasallaje y continúan siendo vasallos del mismo Señor.

Los beneficios del vasallaje son varios. En el caso del vasallo mejorar la defensa de sus tierras y en el caso del señor:

- 2  por conseguir un vasallo (ver P.VI 'Corte').
- 4  por cada tierra que tenga el vasallo (ver P.VI 'Corte', ver P.VI 'Guerra').
- Durante la fase de tributos el Señor gana 1 Comida por cada tierra de sus vasallos.
- Un vasallo no puede ni atacar ni avasallar a un caballero de la familia de su Señor o a sus otros vasallos. Aunque los caballeros de la familia del Señor no puedan atacar a sus vasallos, sí pueden atacar a los otros caballeros de la familia del vasallo.
- En una guerra el Señor puede ayudar a su vasallo con Comida y/o Influencia (un vasallo nunca ayuda a su Señor de esta forma). Esto también se aplica a los ataques que realice el vasallo.
- Los lazos de vasallaje no pueden romperse. Excepto en el caso de que un caballero muera y no tenga ni heredero, ni tierras, ni castillo, ni soldados al no haber nadie sobre quién prolongar el vasallaje, este se elimina. (ver P.V 'Muerte')



### PRIVILEGIOS

Los marcadores de familia colocados en la zona de linaje representan Privilegios.














Los privilegios se adquieren en la Curia (ver P.VIII 'Curia') mediante la acción de un caballero o al final de turno en la fase de Invierno (ver P.VIII 'Invierno'), donde el Rey concede un Privilegio a todas aquellas familias que ayudan a defender el reino.


Pueden utilizarse para colocar un caballero encima de una ficha de tiempo en las Esferas de Poder sin pagar el Oro correspondiente (ver P.IV 'Acciones'), para ordenar monjas a varias mujeres con la misma acción de Monasterio (ver P.VI 'Monasterio') y para reconocer a un hijo bastardo (ver P.IV 'Tener Descendencia').



## FINAL

Después del quinto turno el juego finaliza.  
La puntuación final se modifica según el siguiente baremo:

-  +  Para el jugador o jugadores con mayor cantidad de Telas y Metal sumadas.
-  +  Para el jugador o jugadores con más Influencia.
-  +  Para el jugador o jugadores con más Privilegios.
-   Por cada 2 Oros.
-  -2  por cada mujer soltera que haya en la zona de linaje. El jugador o jugadores con más mujeres solteras resta 3  por cada mujer en vez de restar 2 .
-  3

El jugador con más  gana. Si hay un empate, se desempata según número de castillos, tierras y vasallos, por este orden.

## 2 JUGADORES

La preparación es la misma que para más jugadores pero se aplican los siguientes cambios:

- Se colocan las mismas fichas de reloj que en partidas para 3 jugadores. Es decir habrá 3 espacios disponibles en cada una de las Esferas de Poder.
- Durante la fase de Acciones, cuando un jugador pase, puede colocar uno de sus marcadores de familia en un espacio del tablero que esté vacío o que contenga un reloj blanco. Este marcador tiene los mismos efectos que un reloj negro.
- Durante la fase Política, cuando se deciden las mayorías, cada marcador de familia en una Esfera cuenta como otro caballero, aunque solamente si hay como mínimo un caballero de esa familia en esa Esfera de Poder.


## JUEGO AVANZADO

SOLO PARA PARTIDAS DE 3 A 5 JUGADORES.

EL TIEMPO ES ORO:


Juega con el reverso del tablero. En él hay fichas negras de tiempo impresas que se cubren con fichas de tiempo blancas al principio de cada turno. Una ficha impresa tiene la misma función que esa ficha colocada allí.

EL PAPA LLAMA A CRUZADAS:

Un caballero en las cruzadas (y su Señor) no gana ni pierde  cuando obtiene o pierde tierras.

*Nota: una tierra conquistada a un caballero en cruzadas tampoco dará puntos a su familia si la recibe un vasallo suyo.*

EL REY RECLAMA:

Cuando conquistas una tierra de otro jugador puedes ofrecerla al Rey. Si lo haces recibes 3  y descartas la tierra.

## CRÉDITOS

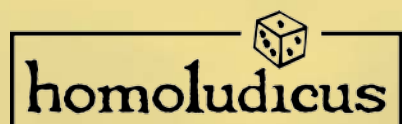
Autor: Firmino Martínez

Edición: Pol Cors

Gráficos e Ilustraciones: Pedro Soto

Reglamento: Pol Cors y Aidi Riera

Revisión: Xaloc Pelegrín, Charlie Iniesta, Dani Medina, Maite Madinabeitia



(c) 2011 HomoLudicus Juegos, S.L.

Pruebas de Juego: José Luis Gama, Miguel Angel Ucha, Ignacio Abal, Jorge Abel, Jose Angel Garcia, José Alberto Rodríguez y Angel Sousa.

Gracias a todos los que jugaron en Tierra de Nadie, Zona Lúdica, Festival de Córdoba, Leiria Con y Hominidos: Fernando Liste, Pili Rivero, Andrés Montero, Enrique Montero, Jose Angel Sacarrera, Gonzalo Pazos, Eloy Muñoz, Manuel Suffo y Mari Ángeles, Julio Giménez, Antonio Becerra, David Jiménez, Carlos Guerrero, Juan Silva, José Martínez, Xavi Carrascosa, Miguel Garcia, Pili Pérez, Luis Alberto Fernández, Juan Diego Fito, Pedro Garcia, Angel Agueras, Francisco José González, Meritxeli Casas, Genis Morera, Tania Álvarez, Guillermo Ortiz, José David Cazorla, Fran Moli, Cristian Cano, Iván Jimenez, Juan Miguel Soler, Jorge Valenzuela, Selemá y Nerea Puíme.

Agradecimiento especial a: Francisco Ronco, Francisco Javier Ruiz, José Merlo, Daniel Becerra, Esteban Fernández, Henrique Egea, Pablo Barreiro, Mariano Ianneli, Jesús Torres y Paulo Soledade.

