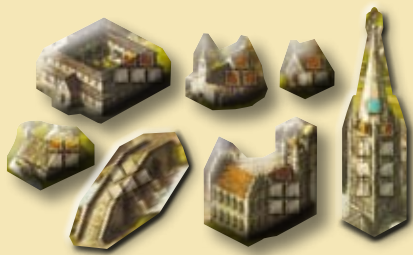


COMPONENTES

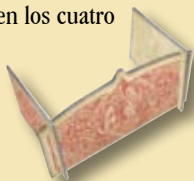
1 tablero



7 proyectos de construcción



4 pantallas de jugador (cada una formada por tres piezas, en los cuatro colores de los jugadores)



48 cartas de acción (4 sets de 12 cartas cada uno, en los cuatro colores de los jugadores)



44 cartas de evento



4 cartas de capítulo

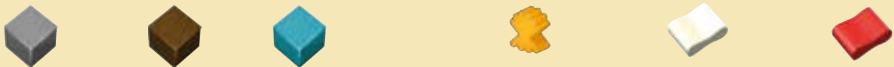


4 cartas resumen



41 materiales de construcción:

25 x piedra 15 x madera 1 x metal 10 x cereal 15 x lana 12 x paño



16 casas (4 por color y jugador)



4 indicadores de puntos de victoria (1 por color y jugador)



1 indicador de favor de color negro



12 x piedra



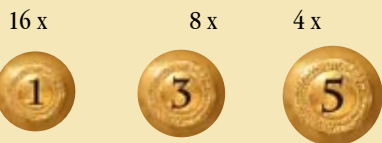
46 fichas con símbolos: 20 x conocimiento médico



14 x lealtad



28 monedas de oro:



8 sellos de donación (2 en cada uno de los cuatro colores de los jugadores)

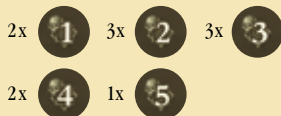


11 fichas de peste

1 ficha de jugador inicial

5 fichas de anulación

1 dado de impuestos



PREPARATIVOS

Consejo para la primera partida:

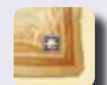
Para facilitar la iniciación al juego, hemos simplificado un poco las reglas para la primera partida. En estos párrafos marcados en azul se sugieren simplificaciones que ayudan a conocer el juego poco a poco, pero que, sin embargo, mantienen la tensión y el atractivo del juego completo.

- Antes de la primera partida retira con cuidado todas las fichas de cartón de las plantillas.
- Coloca **el tablero** en el centro de la mesa.
- En una partida de cuatro jugadores, se han de sentar de tal forma que **delante de cada lado del tablero haya un jugador**. Si hay menos de cuatro jugadores no importa qué lados se quedan vacíos.
- Cada jugador elige un color (azul, rojo, verde o amarillo) y recibe **su set de cartas de acción**, formado por 12 cartas, que se diferencian por el color de su dorso.

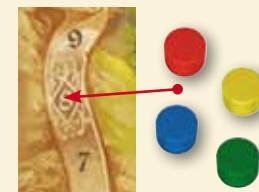


Consejo para la primera partida:

En la primera partida se recomienda no jugar con todas las 12 cartas de acción en el primer capítulo (I), sino sólo con las 6 cartas que están marcadas con una estrella en la esquina inferior derecha. Las 6 cartas restantes se dejan aparte. A partir del capítulo II, los jugadores tomarán todas las 12 cartas en su mano y jugarán aplicando las reglas completas.



- Cada jugador recibe además, en su color, **4 casas**, **2 sellos de donación**, un **indicador de puntos de victoria**, una **carta resumen** y una **pantalla de jugador**.
- Como capital inicial cada jugador recibe **1 lana** y **2 oros**. Los jugadores ponen el oro y la lana detrás de sus pantallas de jugador.
- Cada jugador coloca su **indicador de puntos de victoria en la casilla 8** del marcador de puntos de victoria del tablero. Así pues, los jugadores ya empiezan la partida con 8 puntos de victoria.



- Los **25 materiales de construcción de color gris** (piedra) se colocan en el tablero encima de la **cantera**. Los **15 materiales de construcción de color marrón** (madera) se colocan en el **bosque**. Los **10 cereales** se colocan en los **campos**.



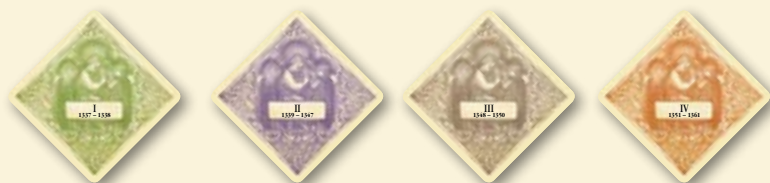
- Las **12 fichas de piedra** se colocan como reserva encima de la catedral



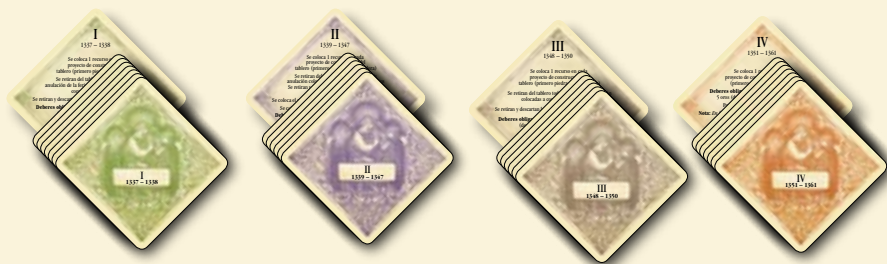
- Las fichas y piezas de **paño, lana, lealtad, conocimiento médico** y **oro** se colocan como reserva al lado del tablero.



- Las **44 cartas de evento** se ordenan según el número romano de su dorso en cuatro pilas. Hay 11 cartas de evento para cada uno de los capítulos desde el I al IV.



- Cada pila se mezcla por separado. A continuación se separan **6 cartas** de cada pila. Las 5 cartas restantes de cada pila se retiran del juego y se devuelven a la caja. Las cuatro pilas de 6 cartas cada una se ponen **boca abajo** en una fila al lado del tablero.
- Debajo** de cada pila se coloca la **carta de capítulo** correspondiente con el lado del texto boca arriba.



Consejo para la primera partida:

En la primera partida se recomienda no elegir al azar las cartas de evento de cada capítulo, sino jugar con las 6 cartas de cada capítulo que están marcadas con una estrella en la esquina inferior derecha de la ilustración. Las 5 cartas restantes de cada pila se retiran del juego y se devuelven a la caja.



- Entre las pilas II y III se coloca el **proyecto de construcción de la torre**.
- Las **11 fichas de peste** se ponen con la **cara numerada boca abajo**, se mezclan y se colocan también entre los mazos II y III.

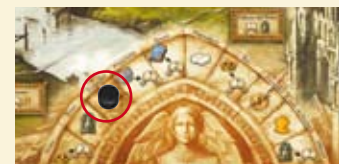
- El **proyecto de construcción del puente** se coloca en el tablero en la casilla destinada a ello y de esta forma se cubre el viejo puente de madera derrumbado. Los jugadores pueden trabajar en este proyecto de construcción desde el principio de la partida.



- Los **5 proyectos de construcción restantes**, las **5 fichas de anulación**, el **dado de impuestos** y el **metal** se dejan al lado del tablero.



- El **indicador de favor** se coloca en la primera casilla de forajidos del **marcador de favor** en el lado inferior del tablero.



- En la feria del vellón se anula la **casilla de paño** con una ficha de anulación. Durante el primer capítulo los jugadores aún **no** pueden vender paño. Sólo se podrá vender en el caso de que una carta de evento en concreto lo permita antes de tiempo.



- El jugador que más recientemente haya construido algo será el **jugador inicial** y recibe la ficha de jugador inicial.

