



The Castles of
Burgundy
Special Edition

Reglamento

COMPONENTES

PARA EL JUEGO BASE:

164 losetas hexagonales:

- ① 7× 8 edificios (40 beis, 16 negras)
- ② 7× 4 ganado (20 verdes, 8 negras)
- ③ 12 minas (10 grises, 2 negras)
- ④ 26 barcos (20 azules, 6 negras)
- ⑤ 26 monasterios (20 amarillas, 6 negras)
- ⑥ 16 castillos (14 borgoñas, 2 negras)



1 reglamento



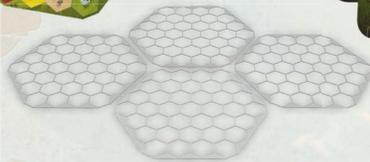
4 hojas de ayuda



1 tablero de juego (a doble cara)



- 20 tableros de ducado a doble cara (4 copias de 5 tableros, 1-10).
- 4 tableros de jugador
- 4 cubiertas de plástico para tablero de jugador



26 fichas de trabajador



42 losetas de mercancía (cuadradas, 7 por color)



12 losetas de bonificación (2 en 6 colores)



24 monedas de plata



4 bolsas de tela



4 indicadores de orden de turno (1 en cada color de los 4 jugadores)



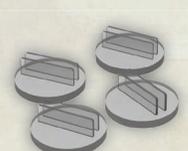
9 dados (2 en cada color de los 4 jugadores, más 1 blanco)



4 fichas de puntos de victoria (100/200 puntos en cada color de los 4 jugadores)



4 indicadores de puntos de victoria (1 en cada color de los 4 jugadores)



4 bases de plástico para los indicadores de puntos de victoria

Las fichas de trabajador y las monedas de plata no están limitadas. Si se te acaban, utiliza cualquier sustituto.

PARA LAS EXPANSIONES:

- 1 16 tableros de ducado a doble cara (4 copias de 4 tableros, 11-18) (1.ª expansión)
- 2 4 tableros de ducado a doble cara (4 copias de 1 tablero, 19-20): «Tablero del campeonato alemán (2013)», «Tablero del campeonato alemán (2016)» (3.ª y 7.ª expansión)
- 3 16 tableros de ducados a doble cara (4 copias de 4 tableros, 23-30): «Los puestos fronterizos» (4.ª expansión)
- 4 4 tableros de ducado a doble cara (4 copias de 1 tablero, 21-22) (Edición especial)



1 tablero de ducado a doble cara: «Partida en solitario» (33-34) (10.ª expansión)



4 tableros a doble cara: «Partida por equipos» (31a, 31b, 32a, 32b) (9.ª expansión)



12 losetas adicionales: «Las rutas comerciales» (8.ª expansión)



4 losetas hexagonales adicionales (2.ª expansión)



9 losetas hexagonales adicionales: «Los castillos blancos» (5.ª expansión)



5 losetas hexagonales adicionales: «Las posadas» (6.ª expansión)



18 losetas de escudo (expansión «Los escudos»)



2 losetas de bonificación de puesto fronterizo

Los componentes de «Châteautoma» aparecen en la página 22 de este reglamento.

PARA LA EXPANSIÓN «VIÑEDOS»:



1 tienda de vides



51 losetas hexagonales dobles



4 tableros de viñedo



1 almacén de vides



24 losetas de bonificación de vid (6 tipos)



1 bolsa de tela

PARA LA EDICIÓN ESPECIAL (NO INCLUIDA EN EL CLASSIC PLEDGE):



16 miniaturas de castillo



4 miniaturas de puntos de victoria

INTRODUCCIÓN

Gorre el s. XV en Borgoña, en la Francia central. Eres un influyente duque cuya misión es llevar la prosperidad a sus dominios comerciando y expandiéndose con inteligencia.

Lanza los dados para descubrir tus opciones y busca la estrategia que te proporcionará la victoria. Comerciar, cultivar, construir o investigar: muchos son los caminos que conducen a la prosperidad y la fama.

En este juego de construcción existen muchas formas de conseguir puntos de victoria. ¡Elige bien tu estrategia! Gracias a la gran variedad de ducados, *Los castillos de Borgoña* ofrece innumerables posibilidades y sigue siendo un reto incluso para los jugadores más experimentados.

El ganador es el jugador con más puntos de victoria al final de la partida.

PREPARACIÓN

Antes de jugar por primera vez, destroquelos todos los elementos con cuidado.

Coloca el tablero de juego en el centro de la mesa.

La cara para 3-4 jugadores muestra:

- A. Almacén negro central.
- B. Marcador de orden de turno.
- C. Marcador de puntos de victoria (0-100).
- D. 5 casillas de ronda.
- E. 5 casillas de fase.
- F. Tabla de puntos de victoria.

G. 6 casillas de loseta de bonificación.

H. 6 almacenes numerados (1-6), cada uno con 4 casillas coloreadas de losetas hexagonales y 1 espacio grande para losetas de mercancía.

I. Casilla de posada (utilizada en la expansión «Las posadas»).

J. Espacio de loseta de bonificación de puesto fronterizo (utilizada en la expansión «Los puestos fronterizos»).

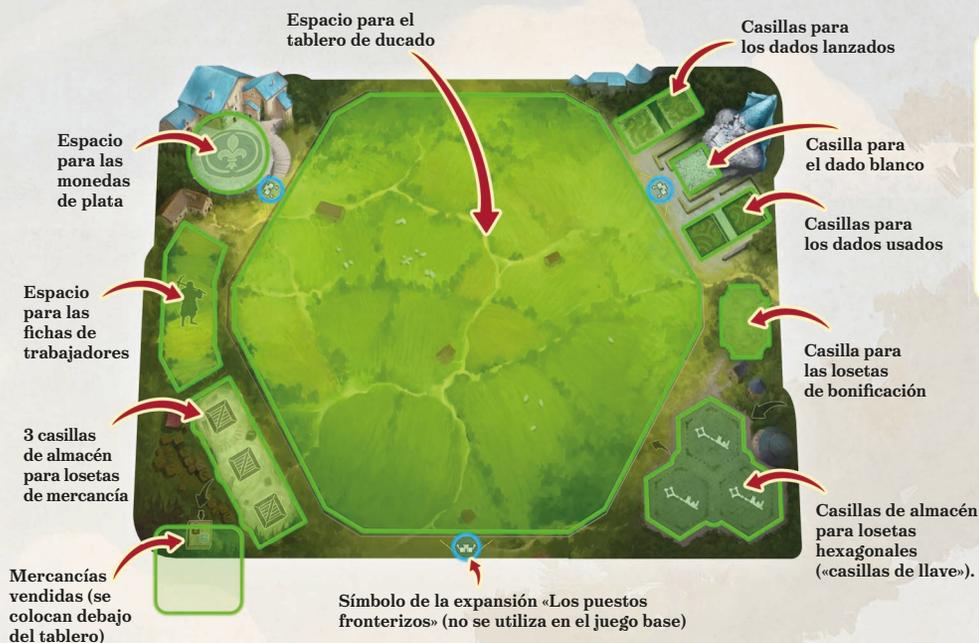
La otra cara muestra el tablero para partidas de dos jugadores (indicado por ).

La única diferencia es el número de losetas hexagonales por almacén, incluyendo el almacén negro.

Consulta la página 10 para más detalles.



Si es la primera vez que lees este manual, te recomendamos que ignores el texto en el margen de cada página. Es un breve recordatorio de las reglas para cuando lleves un tiempo sin jugar.



Coloca las 24 monedas de plata, las 26 fichas de trabajador, el dado blanco y las 164 losetas hexagonales, boca abajo, cerca del tablero.

Coloca 5 pilas de 5 losetas de mercancía boca abajo en las casillas A-E.

Coloca las 6 pilas de 2 losetas de bonificación en las casillas correspondientes del tablero.

Cada jugador recibe:

- 1 tablero de jugador,
- 1 tablero de ducado,
- 1 castillo inicial,
- 3 losetas de mercancía al azar,
- 1 hoja de ayuda,
- 2 dados de su color elegido,
- 1 indicador de puntos de victoria,
- 1 indicador de orden de turno,
- 1 ficha de puntos de victoria,
- 1 moneda de plata.

Determina el jugador inicial y distribuye de 1 a 4 trabajadores hacia la izquierda.

Coloca los indicadores de orden de turno en el marcador de orden de turno.

El jugador inicial recibe el dado blanco.

1. Coloca el tablero por la cara correspondiente. La cara para 2 jugadores está indicada por .
2. Deja las 24 monedas de plata, las 26 fichas de trabajadores y el dado blanco al lado del tablero.
3. Separa las 164 losetas hexagonales según el color de su reverso. Después, coloca las losetas hexagonales de ganado (verdes), edificios (beis), monasterios (amarillos) y almacén negro (negras) en las bolsas de tela correspondientes.
4. Coloca las losetas hexagonales de castillos (borgoñas), barcos (azules) y minas (grises) boca arriba formando pilas al lado del tablero.

Nota: Cada tipo de loseta separada forma una reserva.

5. Mezcla, boca abajo, las 42 losetas de mercancía (losetas cuadradas). Después, separa 25 y crea con ellas 5 pilas boca abajo de 5 losetas cada una. Coloca una pila en cada una de las 5 casillas de fase del tablero, marcadas de la A a la E. Forma una pila boca abajo con las 17 losetas restantes y déjala a un lado.
6. Coloca las 12 losetas de bonificación en las casillas correspondientes del tablero. En cada casilla, apila las dos losetas del color correspondiente dejando la loseta «5/6/7» encima.
7. Cada jugador elige un color y coje:
 - El tablero de jugador, los dados, el indicador de orden de turno y el indicador de puntos de victoria del color escogido.
 - Un tablero de ducado al azar. Escoge su lado y lo coloca en su tablero de jugador. Después, lo cubre con una cubierta de plástico.

Nota: Si es tu primera partida, te recomendamos que cojas el tablero de ducado número 1 o 2 (y que todos los jugadores cojan el mismo número).

- 3 losetas de mercancía al azar de las 17 losetas de mercancía que quedan. Las coloca boca arriba en las casillas de almacén de mercancías de la esquina inferior izquierda del tablero de jugador. Apila las losetas de mercancía que tengan el mismo número. Las losetas de mercancía sobrantes se devuelven a la caja; no se utilizarán durante la partida.
 - 1 hoja de ayuda: la coloca junto a su tablero de jugador. La hoja de ayuda explica las acciones que puedes realizar durante tu turno y los beneficios que otorga colocar ciertas losetas.
 - 1 moneda de plata: la coloca en el espacio correspondiente de la esquina superior izquierda de su tablero.
8. Cada jugador coloca su indicador de puntos de victoria al principio del marcador de puntos de victoria (en la casilla entre el 1 y el 100).
 9. Todos los jugadores lanzan un dado para determinar el jugador inicial (el resultado más alto gana). Ese jugador recibe 1 trabajador y lo coloca en el espacio correspondiente de la parte izquierda de su tablero de jugador. El siguiente jugador por su izquierda recibe 2 trabajadores; el tercero, 3 y el cuarto recibe 4 trabajadores. El jugador inicial coloca su indicador de orden de turno en la primera casilla del marcador de orden de turno, en la parte inferior derecha del tablero de juego. El resto de jugadores apilan sus indicadores debajo de él, siguiendo el orden de turno (el último jugador abajo del todo).

Nota: El orden de turno puede cambiar durante la partida si un jugador construye una loseta de barco. Los turnos no tienen por qué ir siempre hacia la izquierda.

10. Todos los jugadores cojen 1 castillo (loseta hexagonal borgoña) y lo colocan simultáneamente en la casilla que elijan de su tablero de ducado. Si es tu primera partida y escogiste el ducado número 1 o 2, te recomendamos que coloques el castillo en la casilla hexagonal número 6, en el centro de tu ducado.
11. El jugador inicial coje el dado blanco.



SECUENCIA DE JUEGO

FASES DE LA PARTIDA

La partida se divide en 5 fases, de la A a la E, y comienza por la fase A. Cada fase consta de 5 rondas.

Al principio de cada fase, haz lo siguiente:

1. Retira todas las losetas hexagonales que queden en el tablero y devuélvelas a la caja (sáltate este paso al principio de la fase A).

Importante: ¡Nunca retires ninguna mercancía de los almacenes!

2. Rellena una por una las casillas hexagonales de los seis almacenes numerados con losetas hexagonales del color correspondiente sacadas aleatoriamente de la reserva. Dale la vuelta y ponlas boca arriba.

Nota: Algunas casillas del tablero de 3-4 jugadores están marcadas con un «4». Estas casillas solo se rellenan si la partida es de 4 jugadores. También hay una casilla especial marcada como «3BD». En partidas de 4 jugadores, rellena esta casilla normalmente (con una loseta de castillo); en partidas de 3 jugadores, coloca una loseta de mina en lugar de un castillo durante las fases B y D.

3. Rellena las casillas del almacén negro central utilizando losetas hexagonales con reversos negros aleatorias. Dale la vuelta y ponlas boca arriba.
4. Coge la pila de 5 mercancías de la casilla de fase correspondiente a la fase actual y colócalas boca arriba en las cinco casillas de ronda.

LAS CINCO RONDAS DE JUEGO

Una vez preparada la nueva fase, jugarás 5 rondas. Cada ronda se desarrolla de la misma manera:

En primer lugar, todos los jugadores lanzan sus dos dados. El jugador inicial (el más avanzado en el marcador de orden de turno o el que esté arriba en caso de empate) lanza también el dado blanco. Cada jugador coloca sus dados en las casillas de dados lanzados de su tablero de jugador. Los dados deben quedar a la vista de todos los jugadores.

Nota: Lanzar los dados a la vez permite al resto de jugadores planificar su jugada mientras esperan su turno.

El jugador inicial comienza la ronda. En primer lugar, coge la primera loseta de mercancía boca arriba de las casillas de ronda (empezando por abajo) y la coloca en el almacén que indique el resultado del dado blanco. El dado blanco no servirá para nada más esta ronda. El jugador inicial no puede usarlo para acciones de juego durante su turno (y no se pueden utilizar trabajadores para cambiar su resultado).

A continuación, el jugador inicial juega su turno. Cuando ha terminado, es el turno del siguiente jugador según el marcador de orden de turno (será el jugador más cercano a la torre del final del marcador o el que esté arriba en caso de empate).

Cuando todos los jugadores hayan terminado su turno, comienza una ronda nueva.

Dado que cada fase empieza con 5 losetas de mercancía en las casillas de ronda y cada ronda se coloca una de ellas en un almacén, siempre puedes ver en qué ronda estás y cuántas le quedan a la fase actual (y a la partida).

TURNO DEL JUGADOR

En su turno, cada jugador puede realizar dos acciones de juego, una por cada dado. Los dados usados se colocan en las casillas de dados usados del tablero de jugador.

Puedes utilizar fichas de trabajador para cambiar el resultado de tu dado en cualquier momento. Si usas un trabajador, devuélvelo a la reserva al lado del tablero.

Cada trabajador que uses aumenta o disminuye el resultado en 1. Puedes utilizar un trabajador para convertir un 1 en un 6 o viceversa. Puedes utilizar varios trabajadores para cambiar un mismo resultado. Usar trabajadores no es una acción.

Ejemplo: Anna utiliza 2 trabajadores para convertir un 2 en un 6; después coge una loseta hexagonal del almacén 6.

SECUENCIA DE JUEGO

Al principio de cada fase:

- Retira todas las losetas hexagonales del tablero.
- Rellena todas las casillas hexagonales con losetas de la reserva.
- Rellena las 5 casillas de ronda con mercancías.

RONDA DE JUEGO

Todos los jugadores lanzan simultáneamente.

El jugador inicial coloca la loseta de mercancía que indica el dado blanco.



TURNO DEL JUGADOR

Cada jugador, por turnos, realiza 2 acciones con sus dados.

Utiliza los trabajadores para aumentar o disminuir el resultado de un dado en 1 por cada trabajador (puede cambiar de 1 a 6 o viceversa).



ACCIONES

Dispones de una acción por dado. Puedes realizar tus 2 acciones de dado en cualquier combinación u orden (y también puedes realizar la misma acción dos veces).

Puedes realizar 4 tipos de acciones con tu dado:

- Coger una loseta hexagonal del tablero.
- Colocar una loseta hexagonal en tu ducado.
- Vender mercancías (página 10).
- Coger 2 trabajadores (página 10).

ACCIÓN «COGER UNA LOSETA HEXAGONAL DEL TABLERO»

Escoge una loseta hexagonal del almacén numerado que coincida con el resultado del dado. La loseta hexagonal escogida se coloca en una casilla de almacén («casilla de llave») en la parte inferior derecha de tu tablero de jugador (nunca van directamente a tu ducado).

Nota: Si no te quedan casillas vacías, deberás liberar una descartando una loseta hexagonal de tu tablero (devuélvela a la caja del juego).

Pista: Esto no es una buena idea y deberías evitarlo en lo posible.

ACCIÓN «COLOCAR UNA LOSETA HEXAGONAL EN TU DUCADO»

Escoge una de las losetas hexagonales que tengas en el almacén de tu tablero de jugador (abajo a la derecha) y colócala en una casilla hexagonal vacía de tu ducado que coincida con el resultado del dado y el color de la loseta escogida. Debes colocar la loseta en una casilla adyacente a una loseta ya colocada. El color de la loseta hexagonal siempre debe coincidir con el color de la casilla hexagonal.

Nota: La primera vez que realices esta acción, deberás colocar la loseta en una casilla adyacente a tu castillo inicial.

En función de la casilla en la que hayas colocado la loseta hexagonal, ocurrirá una de estas cosas:

Monasterio (amarillo)

Hay 26 losetas de monasterio diferentes en el juego. La mayoría de ellas tienen efectos continuos que cambian las reglas de la partida cuando se colocan en un ducado. Otras solo tienen efecto durante la puntuación final. En las páginas 11 y 12 encontrarás una descripción detallada de sus ventajas.

Barco (azul)

Cuando colocas un barco en tu ducado, suceden dos cosas inmediatamente:

1. Escoge un almacén del tablero de juego, coge todas las losetas de mercancía de ese almacén y colócalas en tus casillas de almacén de mercancías en la parte inferior izquierda de tu tablero.

Importante: ¡Puedes escoger cualquier almacén! No estás obligado a escoger el que coincide con el dado que utilizaste para colocar el barco.

Los jugadores pueden almacenar un máximo de tres tipos (colores) distintos de mercancías en su tablero. Las losetas del mismo color se colocan formando pilas. Las losetas de colores distintos deben colocarse en casillas de almacén distintas. Si debido a esta restricción el jugador no puede colocar una loseta de mercancía en sus casillas de almacén, esta se queda en el almacén del tablero de juego.

Ejemplo: Carla ha colocado un barco. Hecho esto, coge las losetas de mercancía del almacén: la turquesa (que apila sobre su otra loseta de mercancía turquesa) y otra más (la rosa o la marrón), que coloca en la casilla de almacén que le queda libre.

2. A continuación, avanza tu indicador en el marcador de orden de turno una casilla. Si la casilla ya está ocupada, pon tu indicador encima de los que ya estén en ella. Si te conviertes en el nuevo jugador inicial, coge el dado blanco.

Castillo (borgoña)

Cuando colocas una loseta de castillo en tu ducado, inmediatamente realizas una acción adicional, como si tuvieras a tu disposición un dado con el resultado que elijas.

Por ejemplo, inmediatamente podrías colocar otra loseta hexagonal en tu ducado, coger 2 fichas de trabajador o cualquier otra acción.

COGER UNA LOSETA HEXAGONAL DEL TABLERO

El dado indica el almacén del que se coge. Coloca la loseta en una casilla de llave vacía en la parte inferior derecha de tu tablero de jugador.

COLOCAR UNA LOSETA HEXAGONAL EN TU DUCADO

El dado indica qué casilla vacía rellenas. Coloca una loseta hexagonal del color correspondiente adyacente a una loseta ya colocada.



Monasterio (amarillo):
Ver páginas 11 y 12.



Barco (azules):

1. Coge **todas** las losetas de mercancía del almacén **que elijas** y ponlas en tu almacén de mercancías.

2. Avanza 1 casilla tu indicador de turno en el marcador de orden de turno.



Castillo (borgoñas):
Realiza inmediatamente una acción adicional como si tuvieras un dado con el resultado que quieras.

Mina (gris)

Las minas son unas losetas que no tienen ningún efecto cuando se colocan. Al final de cada fase ganas una moneda de plata de la reserva por cada mina que tengas en tu ducado.

Ganado (verde)

Cuando colocas una loseta de ganado en tu ducado, ganas puntos de victoria inmediatamente. Cada loseta muestra 2-4 cabezas de ganado; representan los puntos de victoria que consigues.

Además, si ya tienes otra loseta del mismo tipo de ganado en el mismo pasto (una área contigua de casillas hexagonales verdes), también ganas los puntos de victoria de esas otras losetas de ganado (mira el ejemplo siguiente).

Nota: No es necesario que las losetas ya colocadas estén adyacentes a la nueva loseta que colocas, solo deben estar en el mismo pasto. No consigues puntos adicionales por ganado que esté en un pasto distinto.

Ejemplo: Ben coloca la loseta con 4 vacas en un pasto en el que ya tiene una de 3 vacas y otra de 3 ovejas. Gana 7 puntos de victoria por la loseta de 4 vacas y por la de 3 vacas que ya tiene en el pasto. Si más tarde colocase otra loseta de 4 vacas en el mismo pasto, conseguiría 11 puntos (4+4+3). Si colocase una loseta de 2 ovejas en ese pasto, conseguiría 5 puntos de victoria (2 por la loseta de ovejas que coloca y 3 por la loseta que ya está en el pasto).



Edificios (beis)

Cuando colocas un edificio en tu ducado, inmediatamente puedes utilizar una única vez el efecto de ese edificio (como indican los símbolos de la hoja de ayuda).

Importante: Cada uno de los ocho tipos de edificios solo puede construirse una vez por ciudad (zona contigua de casillas beis). En función del ducado elegido, puedes tener entre 2 y 6 ciudades de diferentes tamaños (1-8 casillas).

Nota: Si te fijas bien, puedes ver la habilidad de la loseta en su dibujo. Por ejemplo, en la iglesia aparecen los colores de las losetas mina, monasterio y castillo; en el banco, dos torres de techo plateado; y en el castillo aparece un dado.

LOS EDIFICIOS:

Mercado

Cuando coloques un mercado en tu ducado, puedes coger inmediatamente una loseta de barco (azul) o de ganado (verde) de cualquiera de los 6 almacenes (salvo del almacén negro central) y colocarla en una casilla de llave vacía en la parte inferior derecha de tu tablero de jugador.

Carpintería

Cuando coloques una carpintería en tu ducado, puedes coger inmediatamente una loseta de edificio (beis) de cualquiera de los 6 almacenes (salvo del almacén negro central) y colocarla en una casilla de llave vacía en la parte inferior derecha de tu tablero de jugador.

Iglesia

Cuando coloques una iglesia en tu ducado, puedes coger inmediatamente una loseta de mina (gris), monasterio (amarilla) o castillo (borgoña) de cualquiera de los 6 almacenes (salvo del almacén negro central) y colocarla en una casilla de llave vacía en la parte inferior derecha de tu tablero de jugador.



A-E



Mina (gris):

Gana 1 moneda de plata por mina al final de cada fase.



Ganado (verdes):

Gana puntos en función de la cantidad de ganado de la loseta.

Al ampliar un rebaño: gana puntos de victoria por ganado del mismo tipo ya colocado en el pasto.

¡No puedes tener más de un edificio de cada tipo por ciudad!



Mercado

Coge una loseta de ganado o de barco del tablero de juego.



Carpintería

Coge un edificio que elijas del tablero de juego.



Iglesia

Coge una loseta de mina, monasterio o castillo del tablero de juego.

Tienda

Cuando coloques una tienda en tu ducado, puedes escoger inmediatamente (sin tener que usar ningún dado) un tipo de mercancía que poseas y vender esa pila como si hubieras realizado la acción «Vender mercancías» (página 10).

Pensión

Cuando coloques una pensión en tu ducado, coge inmediatamente 4 fichas de trabajador de la reserva.

Banco

Cuando coloques un banco en tu ducado, coge inmediatamente 2 monedas de plata de la reserva.

Ayuntamiento

Cuando coloques un ayuntamiento en tu ducado, puedes escoger inmediatamente una segunda loseta hexagonal de tus casillas de llave y colocarla en tu ducado. Resuelve el efecto de esa loseta de la forma normal.

Atalaya

Cuando coloques una atalaya en tu ducado, ganas inmediatamente 4 puntos de victoria.

Al colocar cualquier edificio, **ten en cuenta lo siguiente:**

- El beneficio adicional de un edificio se resuelve solo con colocarlo. ¡No necesitas ningún resultado de dado o acción adicional!
- Si no puedes utilizar el efecto de un edificio inmediatamente (por ejemplo, si colocas un mercado y no hay losetas verdes o azules en ningún almacén), puedes construir el edificio sin resolver su efecto.

REGLAS ADICIONALES PARA COGER Y COLOCAR LOSETAS HEXAGONALES:

- Siempre que cojas una loseta hexagonal del tablero de juego, debes colocarla en una de tus casillas de llave de la parte inferior derecha de tu tablero de jugador. Esto se aplica incluso si usas tu segunda acción para colocar esa loseta en tu ducado.
- Todas las losetas colocadas en el ducado son permanentes: no pueden moverse, retirarse o reemplazarse.

PUNTUAR LOSETAS HEXAGONALES:

- Tan pronto como cubras una zona de color, independientemente de su tamaño, con losetas hexagonales, se considera que esa zona está completa y ganas puntos de victoria de dos formas distintas:
 - En función de su tamaño (1 a 8 casillas), la zona completada otorga de 1 a 36 puntos de victoria; avanza ese número de casillas en el marcador de puntos de victoria.
 - Además, una zona completada otorga entre 10 y 2 puntos adicionales, en función de la fase en la que estés: la casilla de fase vacía en la parte superior izquierda del tablero de juego que indica la fase actual muestra cuántos puntos de victoria adicionales proporciona una zona completada, independientemente de su tamaño (desde 10 en la fase A a 2 en la fase E).

Nota: Los castillos iniciales no proporcionan puntos, incluso si se colocan en una zona de 1 casilla.

Losetas de bonificación: El primer jugador que consiga cubrir todas las casillas de un color en su ducado (por ejemplo, colocando su tercera mina o su sexto monasterio) coge y puntúa inmediatamente la loseta de bonificación correspondiente del tablero principal (5 puntos de victoria en partidas de 2 jugadores, 6 en partidas de 3 jugadores o 7 en partidas de 4 jugadores).

El segundo jugador en completar ese color en su ducado recibe la loseta de bonificación pequeña y gana entre 2 y 4 puntos de victoria.

Nota: Cuando un jugador supera la casilla «100» del marcador de puntos de victoria, coloca en esa casilla su ficha de puntos de victoria por la cara 100. Si un jugador alcanza una puntuación de 200, da la vuelta a su ficha.



Tienda

Vende un tipo de mercancía que elijas.



Banco

Coge 2 monedas de plata.



Atalaya

Gana 4 puntos de victoria.



Pensión

Coge 4 fichas de trabajador.



Ayuntamiento

Coloca una loseta hexagonal adicional.

Los efectos adicionales de los edificios no utilizan dados.

Nunca coloques las losetas hexagonales que cojas del tablero directamente en tu ducado.

Las losetas colocadas en el ducado no pueden retirarse.

Puntuar losetas hexagonales:

1. Según su tamaño (1-8 casillas): 1-36 puntos de victoria.
2. Según la fase actual (A-E): 10-2 puntos de victoria.



El primer jugador en cubrir todas las casillas de un mismo color en su ducado coge la primera loseta de bonificación y gana +5/6/7 PV.

El segundo jugador en cubrir todas las casillas de un mismo color en su ducado coge la segunda loseta de bonificación y gana +2/3/4 PV.





ACCIÓN «VENDER MERCANCÍAS»

También puedes utilizar tu dado para vender una pila del mismo tipo de mercancía de tu almacén de mercancías. El resultado del dado indica qué tipo (color) de mercancía puede venderse. Si vendes mercancías, coloca las losetas de mercancía del color escogido boca abajo debajo de tu tablero. Ganas:

- 1 única moneda de plata de la reserva, sin importar cuántas losetas hayas vendido.
- 2/3/4 puntos de victoria por cada loseta que hayas vendido (en función del número de jugadores, 2/3/4).

Nota: Cuando realices la acción «Vender mercancías», siempre debes vender toda la pila de losetas de mercancía del tipo que elijas vender.



ACCIÓN «COGER DOS FICHAS DE TRABAJADOR»

Puedes utilizar cualquier resultado para coger dos trabajadores de la reserva.



EL «ALMACÉN NEGRO» CENTRAL

Además de realizar tus dos acciones de dado, durante tu turno puedes comprar una loseta que elijas del almacén negro del centro del tablero. Puedes hacerlo en cualquier momento de tu turno (es decir, antes, en medio o después de tus dos acciones de dado).

Para comprar una loseta hexagonal, paga 2 monedas de plata y mueve esa loseta del almacén negro a una casilla de llave vacía en la parte inferior derecha de tu tablero de jugador.

FIN DE FASE

Las fases terminan después de cinco rondas. Todos los jugadores ganan 1 moneda de plata por cada mina que tengan en su ducado. También puede que haya que resolver efectos de losetas de monasterio amarillas al final de una fase. Hecho esto, comienza una nueva fase (consulta la página 6).

FIN DE LA PARTIDA

La partida termina tras completar la quinta fase (fase E). En ese momento comienza la puntuación final. Cada jugador gana puntos de victoria adicionales por los componentes de juego que le hayan sobrado:

- Por cada loseta de mercancía sin vender: 1 punto de victoria.
- Por cada moneda de plata: 1 punto de victoria.
- Por cada dos fichas de trabajador: 1 punto de victoria.
- Por cada loseta de monasterio amarilla colocada que otorgue puntos de victoria (consulta las páginas 11 y 12).

Importante: Solo se tienen en cuenta las losetas hexagonales colocadas en tu ducado; las losetas hexagonales de tu almacén no valen nada.

El jugador que haya conseguido más puntos de victoria es el ganador. En caso de empate, el jugador de entre los empatados con menos casillas hexagonales libres en su ducado gana la partida. Si el empate persiste, el jugador que está más atrasado en el marcador de orden de turno es el ganador.

PARTIDAS PARA 2 Y 3 JUGADORES

En una partida de 3 jugadores no uses las casillas marcadas con «4». La casilla borgoña del almacén 6 es especial: en las fases A, C y E se rellena con una loseta de castillo (borgoña). En cambio, en las fases B y D se rellena con una loseta de mina (gris).

Para una partida de 2 jugadores, simplemente da la vuelta al tablero de juego.

VENDER MERCANCÍAS

El dado indica el tipo de mercancía: debes vender todas las mercancías de ese tipo (ponerlas boca abajo):

- + 1 moneda de plata (en total).
- + 2/3/4 PV por loseta (2/3/4 jugadores).

COGER 2 FICHAS DE TRABAJADOR

Coge 2 fichas de trabajador de la reserva, independientemente del resultado del dado.

Una vez por turno, el jugador puede gastar 2 monedas de plata para comprar una loseta hexagonal que elija del almacén negro central.

Cada fase termina después de 5 rondas: todos los jugadores con minas reciben monedas de plata.

FIN DE LA PARTIDA

La partida termina después de la fase E (25 rondas / 50 acciones de dado).

Puntuación final:

- Mercancías no vendidas: 1 PV cada una.
- Cada moneda de plata: 1 PV.
- Cada 2 fichas de trabajador: 1 PV.
- Losetas amarillas: consulta las páginas 11 y 12.

¡El jugador con más puntos de victoria gana!



MONASTERIO (AMARILLO)

Hay 26 losetas de monasterio diferentes en el juego. La mayoría de ellas tienen efectos continuos que cambian las reglas de la partida cuando se colocan en un ducado. Otras solo tienen efecto durante la puntuación final.

1. Ya no estás limitado a una loseta del mismo tipo de edificio (beis) en cada ciudad. Es decir, puedes construir más de un edificio de un mismo tipo dentro de una ciudad.
2. Por cada mina que tengas colocada, al final de cada fase coges un trabajador, además de la moneda de plata.
3. Cuando vendas mercancías (sea por una acción de dado o por colocar una tienda), ganas 2 monedas de plata en lugar de 1.
4. Cuando vendas mercancías (sea por una acción de dado o por colocar una tienda), coges un trabajador, además de la moneda de plata que recibirías normalmente.
5. Cuando coloques una loseta de barco, puedes coger todas las losetas de mercancía del almacén que elijas y todas las de un almacén adyacente a ese.
6. Una vez por turno, puedes gastar 2 fichas de trabajador para coger inmediatamente una loseta de edificio (beis) de cualquiera de los 6 almacenes (salvo del almacén negro central) y colocarla en una casilla de llave vacía en la parte inferior derecha de tu tablero de jugador.
7. Cuando coloques una loseta de ganado, ganas 1 punto de victoria por cada loseta de ganado que puntúe en ese momento, además de la bonificación normal por el ganado del mismo tipo en el mismo pasto.

Ejemplo: Ben coloca una loseta de 3 ovejas en un pasto en el que ya tiene una loseta de 4 ovejas: Gana $(3+1) + (4+1) = 9$ puntos de victoria. Si coloca una loseta de 2 cerdos, obtiene 3 puntos de victoria.

8. Cuando uses un trabajador para cambiar el resultado de un dado, puedes añadir o restar 2 en lugar de 1.
9. Cuando quieras colocar una loseta de edificio (beis) en tu ducado, puedes cambiar el resultado del dado en 1 (como si estuvieras utilizando un trabajador).
10. Cuando quieras colocar una loseta de barco o de ganado (losetas azules y verdes) en tu ducado, puedes cambiar el resultado del dado en 1 (como si estuvieras utilizando un trabajador).
11. Cuando quieras colocar una loseta de castillo, mina o monasterio (losetas borgoñas, grises y amarillas) en tu ducado, puedes cambiar el resultado del dado en 1 (como si estuvieras utilizando un trabajador).
12. Cuando quieras coger una loseta hexagonal del tablero de juego, puedes cambiar el resultado del dado en 1 (como si estuvieras usando un trabajador).
13. Cuando realices la acción «Coger 2 fichas de trabajador», ganas 1 moneda de plata, además de las 2 fichas de trabajador de la reserva.

Nota: Ni esta loseta ni la siguiente tienen efecto cuando se coloca una pensión.

14. Cuando realices la acción «Coger 2 fichas de trabajador», coges 4 fichas de trabajador en lugar de las 2 habituales.



- 15.** Al final de la partida, ganas 2 puntos de victoria por cada tipo de loseta de mercancía distinta que tengas en tu pila de mercancía vendida. Las mercancías sin vender no cuentan.

Nota: Puedes revisar tu pila de mercancía vendida en cualquier momento de la partida.

Ejemplo: Darío ha vendido las siguientes losetas de mercancía: 4× rojo, 3× morado, 3× rosa y 1× naranja. Gana 4 tipos × 2 = 8 puntos de victoria.

- 16-23 + 29.** Al final de la partida, ganas 4 puntos de victoria por cada edificio del tipo indicado que hayas colocado en tu ducado.

Ejemplo: Ben ha colocado las losetas amarillas 17 (atalaya) y 22 (banco) en su ducado, además de 2 atalayas y 4 bancos: Ben gana (2×4) + (4×4) = 24 puntos de victoria.

- 24.** Al final de la partida, ganas 4 puntos de victoria por cada tipo distinto de ganado que hayas colocado en tu ducado.

Ejemplo: Anna ha colocado 3 losetas de ovejas, 1 de vacas y 1 de cerdos en su ducado. Al final de la partida gana 3 tipos × 4 = 12 puntos de victoria.

- 25.** Al final de la partida, ganas 1 punto de victoria por cada loseta de mercancía que hayas vendido. Las mercancías sin vender no cuentan.

Ejemplo: Si Darío hubiese colocado esta loseta también, habría ganado 11 puntos de victoria adicionales (mira el ejemplo de la loseta 15).

- 26.** Al final de la partida, ganas 3 puntos de victoria por cada loseta de bonificación (grande o pequeña) que tengas.



EXPANSIONES

4 TABLEROS DE DUCADO (11-18) (1.^a EXPANSIÓN)

Si quieres utilizar esta expansión, los jugadores cogen un tablero de ducado al azar numerado del 11 al 18.

Reglas opcionales: En el juego original, debes colocar todas las losetas adyacentes a una loseta ya colocada. Ahora, además de eso, cada vez que coloques una loseta hexagonal nueva, esta tiene que estar adyacente a un castillo o estar conectada a uno por losetas del mismo color (no puede haber colores distintos entre ellas).

Esta regla no se aplica a los castillos nuevos, que pueden colocarse de la forma normal. Un jugador puede, en cualquier momento, usar las dos acciones de dado y pagar 5 puntos de victoria para coger una loseta de castillo (borgoña o con el reverso negro) que se hubiese apartado antes (es decir, no había sido cogida/comprada del tablero en turnos anteriores).

Nota: Estas reglas opcionales solo pueden utilizarse con los tableros de ducado 11 a 18.

4 LOSETAS HEXAGONALES ADICIONALES (2.^a EXPANSIÓN)

Se mezclan en la reserva con las losetas hexagonales correspondientes (negras y amarillas).

27. Marcador de orden de turno (monasterio/amarilla)

Si tu indicador de orden de turno está en la misma casilla que otros indicadores, siempre se coloca encima. Es un efecto tanto activo como pasivo, es decir, cuando otro indicador se mueve a tu casilla, el tuyo se sigue poniendo encima.

28. Trabajadores (monasterio/amarilla)

Si esta loseta está en tu ducado, puedes comprar trabajadores de la reserva en cualquier momento. 2 trabajadores cuestan 1 moneda de plata.

Grúa (edificio/negra)

Cuando coloques la grúa en tu ducado, puedes activar inmediatamente el efecto de cualquier loseta de edificio (beis) que quieras, incluso si no está en tu ducado.

Por ejemplo, podrías vender mercancías (tienda), ganar 2 monedas de plata (banco), coger 1 loseta de castillo del tablero de juego (iglesia), etc.

Además, la grúa cuenta como el edificio que elijas para la loseta de monasterio correspondiente (16-23+29) durante la puntuación final.

Puedes elegir un edificio distinto al que activaste cuando colocaste la grúa.

Ocas (ganado/negra)

Cuando coloques las dos ocas en tu ducado, ganas 2 puntos de victoria de la forma normal y, además, puntos de victoria por un único tipo distinto de ganado que esté en el mismo pasto. Más adelante, si colocas otra loseta de ganado en el mismo pasto, ganas 2 puntos de victoria por esta loseta de ocas. Además, las ocas cuentan como un tipo de ganado adicional para las losetas de monasterio 7 y 24.

Ejemplo: Carla coloca esta loseta de ocas en un pasto donde ya tiene una loseta de 2 y otra de 3 vacas. Carla gana $2+2+3 = 7$ puntos de victoria. En un turno posterior, coloca una loseta de 4 cerdos en el mismo pasto y gana $4+2 = 6$ puntos de victoria.



Grúa

Resuelve el efecto de cualquier edificio.



Ocas

Considera las ocas como cualquier tipo de ganado.

TABLEROS DE DUCADO DE PUESTOS FRONTERIZOS (23-30) (4.ª EXPANSIÓN)

Para jugar con esta expansión, apila las losetas de bonificación de puesto fronterizo en la casilla correspondiente del tablero con la loseta 5/6/7 encima. A continuación, cada jugador coge un tablero de ducado al azar numerado del 23 al 30. Estos ducados tienen las siguientes características especiales:

Cuando un jugador consiga conectar con losetas hexagonales dos puestos fronterizos en su ducado, gana puntos en función de la fase en que se encuentre (10, 8, 6, 4 o 2).

El primer y el segundo jugador en conectar sus tres puestos fronterizos pueden coger y puntuar inmediatamente la loseta de bonificación de puesto fronterizo del tablero de juego (el primero gana 5/6/7 puntos de victoria en partidas de 2/3/4 jugadores y el segundo gana 2/3/4 puntos de victoria).

Nota: Puedes utilizar cualquier ducado para jugar con esta expansión, ya que los puestos fronterizos están en el tablero de jugador y no en los ducados.

LOS CASTILLOS BLANCOS (5.ª EXPANSIÓN)

Al principio de la partida, mezcla estas losetas con sus respectivas reservas (edificios, monasterios o almacén negro).

Cuando coloques un castillo blanco en tu ducado, realiza inmediatamente una acción utilizando el resultado actual del dado blanco. Puedes utilizar trabajadores para cambiar el resultado (pero no muevas físicamente el dado).

LAS POSADAS (6.ª EXPANSIÓN)

Al principio de cada fase, coloca una posada en la casilla correspondiente junto al almacén negro central. Al contrario que el resto de losetas hexagonales, las posadas no se retiran del tablero al principio de cada fase. Si ya hay una posada en la casilla junto al almacén negro central, coloca la nueva posada sobre ella.

Las posadas pueden comprarse como cualquier otra loseta del almacén negro: el jugador paga 2 monedas de plata y la coloca en una casilla de llave de su tablero de jugador.

Puedes colocar una posada en cualquier casilla hexagonal vacía de tu ducado (siguiendo las reglas normales). Sin embargo, ¡solo puedes colocar una posada por zona de color!

La posada no tiene ningún efecto, solo sirve para completar una zona.

Importante: Al colocar una posada, aumentas el tamaño de la zona en 1. Una zona de 9 casillas proporciona 45 puntos de victoria.

LAS RUTAS COMERCIALES (8.ª EXPANSIÓN)

Cada jugador recibe varias losetas de ruta comercial al azar (4 jugadores: 3 losetas de ruta comercial cada uno; 3 jugadores: 4 losetas cada uno; 2 jugadores: 5 losetas cada uno). Cada loseta de ruta comercial tiene 3 casillas. Coloca tus losetas ordenadas al azar debajo de tu tablero de jugador para crear una ruta comercial.

Reglas opcionales: Si quieres partidas con más opciones de juego, puedes colocar las losetas de ruta comercial en el orden que elijas.

Cuando vendas una pila de mercancía, en lugar de colocar las losetas en tu pila de mercancía vendida, colócalas una a una de izquierda a derecha en las casillas de tu ruta comercial. Si el número de una loseta coincide con el número de la casilla de la ruta comercial, gana inmediatamente la bonificación correspondiente.

Una vez tu ruta comercial esté llena, cualquier loseta vendida se coloca en tu pila de mercancía vendida.



Castillo blanco:

Realiza una acción utilizando el resultado del dado blanco.



Posada:

Colócala en cualquier zona. Aumenta el tamaño de esa zona en 1.

Ejemplo: Cuando colocas una posada en una zona de tamaño 4, su tamaño aumenta a 5 y otorga 15 puntos de victoria en lugar de 10 cuando se completa.



JUEGO POR EQUIPOS (9.^a EXPANSIÓN)

Forma equipos de 2 jugadores (equipos A y B), sentados el uno junto al otro (si es posible). Se utilizan las reglas del juego base, con los siguientes cambios:



PREPARACIÓN

Las secciones que empiezan por «cada jugador recibe» en las reglas básicas ahora dicen «cada equipo recibe»:

- Un tablero de equipo consiste en 2 mitades de tablero (31a y 32a). Cuando tengas más experiencia, atrévete a probar el tablero de equipo avanzado del reverso (31b y 32b).
 - Los castillos se colocan en la casilla hexagonal borgoña central. Cuando se utilice el tablero avanzado, cada equipo elige si ponerlo en la casilla hexagonal borgoña 1 o 6.
 - Se colocan 3 losetas de mercancía al azar en las casillas de almacén correspondientes de cada equipo. Como siempre, las del mismo color se apilan.
- Al lado del tablero de equipo se colocan, a la vista de todos, 3 fichas de trabajador (para el primer equipo), 5 fichas de trabajador (para el segundo equipo) y 2 monedas de plata. Asegúrate de que cada jugador recibe los 2 dados, el indicador de orden de turno, el indicador de puntos de victoria y la ficha de puntos de victoria de su color. Cada jugador utilizará estos elementos de la forma habitual. En la ronda 1, coloca los indicadores de orden de turno en el siguiente orden: A1, B1, A2, B2. El resto de rondas se jugarán siguiendo el orden determinado por el marcador de orden de turno.

SECUENCIA DE JUEGO

Se usan las reglas del juego base, salvo que ahora cada equipo tiene dos casillas de almacén de losetas hexagonales compartidas (abajo en el centro del tablero de equipo) y cada jugador tiene 2 casillas de almacén de losetas hexagonales privadas.

Salvo las losetas hexagonales privadas, todos los recursos (trabajadores, monedas de plata, mercancía, losetas hexagonales compartidas, etc.) son compartidos y cualquier miembro del equipo puede usarlos.

No puedes utilizar ni los dados ni las losetas hexagonales privadas de tu compañero. Las losetas hexagonales no pueden moverse de un almacén a otro.

Nota: Los miembros de un equipo pueden interactuar con cualquier mitad del tablero de equipo, no solo con la suya, salvo con las casillas de almacén privadas.

Dado que es posible que un único jugador coloque más de 6 barcos, si tu indicador de orden de turno ya está en la última casilla del marcador de orden de turno y colocas un barco, sube tu indicador a la parte superior de la pila, si no lo está ya.

PUNTUACIÓN FINAL

Suma los puntos de victoria de los miembros del equipo. El equipo con más puntos de victoria gana la partida. Si hay un empate, el equipo con menos casillas vacías en su ducado gana la partida.

Un agradecimiento especial para Matthias Nagy de Frosted Games por el diseño y el desarrollo de esta idea.

PARTIDA EN SOLITARIO (10.^a EXPANSIÓN)



PREPARACIÓN

Comienzas la partida con 1 moneda de plata, 2 trabajadores y 3 losetas de mercancía al azar (colócalas junto a tu tablero de jugador).

Coge una loseta de castillo y colócala en cualquier casilla borgoña de tu ducado (cara 33 para novatos, cara 34 para jugadores veteranos). No hay limitaciones al número de tipos distintos (colores) de losetas de mercancía que puedes conseguir en una partida en solitario.

Además de los dados y las piezas del color que has elegido, también coges el dado blanco. Coloca tu indicador de puntos de victoria en la casilla inicial del marcador de puntos de victoria y tu indicador de orden de turno en la casilla 50 del marcador como indicador «meta de puntos de victoria». Para el resto de preparación, sigue las instrucciones de una partida para 2 jugadores y asegúrate de utilizar la cara del tablero marcada con

SECUENCIA DE JUEGO

Jugarás 25 rondas. Al principio de cada ronda, lanza los 3 dados.

En primer lugar, coge la loseta de mercancía superior y colócala en el almacén que indique el dado blanco.

Después, retira del juego una loseta hexagonal de ese almacén, empezando por arriba. Si un almacén está vacío, retira la loseta hexagonal del siguiente almacén en sentido horario, etc. Hecho esto, realiza tus dos acciones de dado de la forma habitual. La puntuación funciona igual que en el juego base, salvo por lo siguiente:

- Solo puedes expandirte a otras regiones a través de ríos.
- Cuando coloques un barco, coge todas las mercancías de un almacén a tu elección, después retira el resto de mercancías de todos los demás almacenes. Además, en ese momento (y solo en ese momento) tienes la opción de cambiar 5 de tus losetas de mercancía por una única loseta hexagonal del almacén negro central (las 5 losetas de mercancía se retiran del juego). Coloca esa loseta hexagonal boca abajo (con la cara negra hacia arriba) en una de tus tres casillas de llave. La loseta hexagonal negra puede colocarse en una casilla de cualquier color de tu ducado, siempre y cuando cumplas las reglas de colocación del juego base. Colocar una loseta negra te ayuda a completar una zona (para ganar puntos de victoria, una bonificación de color y, al final, ganar la partida), pero no tiene ningún otro efecto (ignora el texto de la loseta hexagonal).

Ejemplo: Una mina negra no producirá plata al final de una fase. Colocar un barco negro no te proporciona losetas de mercancía ni te permite pagar 5 mercancías para coger una loseta hexagonal negra.

- Los puntos de victoria de una loseta de monasterio se puntúan inmediatamente después de colocarla (en lugar de al final de la partida).

Ejemplo: Cuando coloques la loseta de monasterio 26, avanza inmediatamente tu indicador de puntos de victoria 3 puntos por cada color que hayas completado en ese momento.

- No volverás a ganar más puntos de victoria si completas otro color. En lugar de ello, escoge una loseta hexagonal del almacén negro y colócala directamente en tu ducado, cumpliendo las reglas de colocación del juego base, y resuelve sus efectos. Si al colocar esta loseta hexagonal completas otro color, puedes coger otra loseta adicional del almacén negro (si quedan) y ponerla en tu ducado, etc.
- Cuando ganes puntos de victoria, avanza tu indicador de puntos de victoria esa cantidad de casillas (como en el juego base). Siempre que lo hagas, puedes comprar puntos de victoria adicionales. Cada punto de victoria cuesta 1 moneda de plata. Cuando alcances el indicador meta, coloca tu indicador de puntos de victoria en la casilla inicial (los puntos sobrantes se pierden) y retrasa el indicador meta 5 casillas (por ejemplo, del 50 al 45, después al 40, y así hasta un mínimo de 5 puntos de victoria). Inmediatamente después de reiniciar el indicador de puntos de victoria, puedes realizar la acción de dado que elijas (como si acabases de colocar un castillo en tu ducado). Si el indicador objetivo ya está en la casilla de 5 puntos de victoria, no lo muevas (aunque sigues ganando la acción de dado que elijas).

Nota: Tú eliges el orden en el que realizas cualquier acción de juego (parcial).

FIN DE LA PARTIDA

Ganas la partida si consigues llenar las 37 casillas de tu ducado antes de que se acaben las 25 rondas.

Si te resulta demasiado difícil ganar, empieza la partida con un indicador meta de menos de 50 (cuanto más bajo sea, más fácil será la partida). Si el juego te resulta demasiado fácil, haz lo contrario: aumenta el indicador meta (cuanto más alto, más difícil). Independientemente de esto, sigues reduciendo el indicador meta 5 puntos cada vez que reinicias el indicador de puntos de victoria.

LOS ESCUDOS

Se utilizan las reglas del juego base, con los siguientes cambios:

PREPARACIÓN

Mezcla los 18 escudos boca abajo. Colócalos al azar en las casillas de mercancía de los seis almacenes del tablero de juego en función del número de jugadores (ver más adelante). Tras colocarlos, dales la vuelta para que queden boca arriba.

2 jugadores:

1 escudo por almacén.

3 jugadores:

1 escudo en los almacenes 1, 3 y 5;

2 escudos en los almacenes 2, 4 y 6.

4 jugadores:

2 escudos por almacén.

Los escudos sobrantes no se necesitan, devuélvelos a la caja de juego.

¡Esto implica que no se reemplazan los escudos que se cojan de un almacén!

SECUENCIA DE JUEGO

Si sacas un resultado doble en tu tirada, puedes coǵer un escudo del almacén correspondiente al resultado en lugar de realizar 2 acciones de dado. Debes colocar el escudo en uno de los castillos de tu ducado que no tenga un escudo o reemplazar un escudo ya existente (que se retira del juego). A partir de ese momento, el escudo está activo para ti (consulta más adelante).

Nota: Como es habitual, puedes utilizar trabajadores para modificar el resultado de tu dado para crear un resultado doble.

Por ejemplo, puedes pagar 2 trabajadores para convertir un 3 en un 5 y así tener dos 5.

Importante: Al final de cada fase, antes de recibir plata de tus minas, ¡debes pagar un tributo por tus escudos!

Cada escudo cuesta 1 moneda de plata. Si no puedes o no quieres pagar, debes retirar esa cantidad de escudos de la partida.



LISTA DE HABILIDADES DE ESCUDO:

- Mientras tengas este escudo en tu ducado, todas las casillas de pasto se consideraran conectadas, como si solo hubiera un único pasto en tu ducado. Por lo tanto, el ganado te otorgará más puntos. Fin de la partida: +12 puntos de victoria.
- Mientras tengas este escudo en tu ducado, cuando otro jugador coja trabajadores, tú también coges un trabajador de la reserva. Fin de la partida: +12 puntos de victoria.
- Mientras tengas este escudo en tu ducado, puedes pagar el tributo por tus escudos al final de cada fase usando trabajadores en lugar de plata. Puedes combinar plata y trabajadores. Fin de la partida: +12 puntos de victoria.
- Mientras tengas este escudo en tu ducado, tienes un número ilimitado de casillas de llave en tu ducado (en lugar de solo tres). Fin de la partida: +12 puntos de victoria.
- Mientras tengas este escudo en tu ducado, cuando coloques un barco puedes escoger un tipo de mercancía. Coge adicionalmente todas las losetas de mercancía de ese tipo de los seis almacenes. Fin de la partida: +12 puntos de victoria.
- Después de coger este escudo, puedes escoger a un jugador en cualquier momento de la partida. Todas las losetas de monasterio en el ducado de ese jugador cuentan como si fueran tuyas (con la excepción de la loseta de monasterio 27). Si ese jugador coloca una loseta de monasterio nueva, también ganas sus efectos. Si tienes este escudo al final de la partida, ganas puntos de victoria por cualquier loseta de puntuación de monasterio que el jugador tenga (aunque con tus propios edificios, por supuesto). Fin de la partida: +12 puntos de victoria.
- Mientras tengas este escudo en tu ducado, tus losetas de bonificación nuevas puntúan el doble. Fin de la partida: +8 puntos de victoria.
- Mientras tengas este escudo en tu ducado, duplica la cantidad de monedas de plata que ganas por tus minas. Fin de la partida: +8 puntos de victoria.
- Mientras tengas este escudo en tu ducado, ganas 1 moneda de plata por cada loseta de mercancía que vendas (en lugar de solo 1 moneda de plata por cada tipo de loseta de mercancía). Fin de la partida: +8 puntos de victoria.
- Si tienes este escudo en tu ducado durante la puntuación final, duplica los puntos de victoria por tus losetas de monasterio. Fin de la partida: +8 puntos de victoria.
- Mientras tengas este escudo en tu ducado, cuando coloques un castillo tienes la opción de coger un escudo como tu acción adicional. Fin de la partida: +8 puntos de victoria.
- Mientras tengas este escudo en tu ducado, duplica la cantidad de puntos de victoria que ganas por cada loseta de mercancía que vendas. Fin de la partida: +8 puntos de victoria.
- Si tienes este escudo en tu ducado durante la puntuación final, duplica la cantidad de puntos de victoria que ganas por cada escudo en tu ducado (incluido este). Fin de la partida: +4 puntos de victoria.
- Mientras tengas este escudo en tu ducado, coge una loseta hexagonal de cualquiera de los seis almacenes (si queda alguna) al final de cada fase, después de que todos los jugadores hayan realizado sus dos acciones de dado. Colócala directamente en tu ducado y resuelve sus efectos. Fin de la partida: +4 puntos de victoria.
- Mientras tengas este escudo en tu ducado, coge una loseta hexagonal del almacén negro (si queda alguna) al final de cada fase, después de que todos los jugadores hayan realizado sus dos acciones de dado. Colócala directamente en tu ducado y resuelve sus efectos. Fin de la partida: +4 puntos de victoria.
- Mientras tengas este escudo en tu ducado, en tu turno puedes cambiar el resultado de uno de tus dados por cualquier número (y usarlo en consecuencia). Fin de la partida: +4 puntos de victoria.
- Mientras tengas este escudo en tu ducado, cuando completes una zona la puntuarás como si fuera de la categoría inmediatamente superior. Por ejemplo, una zona de tamaño 3 (6 puntos de victoria) puntuará como una zona de tamaño 4 (10 puntos de victoria). Fin de la partida: +4 puntos de victoria.
Nota: Una zona de 9 casillas proporciona 45 puntos de victoria.
- Mientras tengas este escudo en tu ducado, no estás limitado a colocar las losetas hexagonales adyacentes a otras ya colocadas en tu ducado, puedes colocarlas donde quieras. Fin de la partida: +4 puntos de victoria.



VIÑEDOS

La expansión «Viñedos» añade un tipo de loseta nuevo denominado loseta hexagonal doble. Cada loseta hexagonal doble muestra 2 vides y ocupa 2 casillas de llave. Es crucial conectar vides del mismo tipo para ganar muchos puntos de victoria al final de la partida. Cuanto mayor sea la zona de vid del mismo tipo, más puntos ganarás. Además, al colocar las losetas hexagonales dobles los jugadores podrán realizar varias acciones de bonificación.

PREPARACIÓN

Sigue las reglas de preparación del juego base y después:

- Crea una reserva de losetas de bonificación de vid colocando todas las losetas de bonificación de vid cerca del tablero principal. Coge un conjunto de 6 losetas de bonificación de vid diferentes de la reserva de losetas de bonificación de vid y entrega una de ellas al azar a cada jugador. Las losetas de bonificación de vid sobrantes vuelven a la reserva de losetas de bonificación de vid.
- Cada jugador coge un tablero de viñedo y lo coloca junto a su tablero de jugador.
- Coloca el almacén de vides (soporte de plástico) cerca del tablero principal.
- Coloca la tienda de vides (plancha de cartón) debajo del almacén de vides. En una partida de 2 o 3 jugadores, colócala por el lado marcado con  .
- Mete todas las losetas hexagonales dobles en la bolsa de tela y déjala cerca del almacén de vides.

Nota: Si quieres eliminar el factor azar en partidas de 2 o 3 jugadores, aplica las siguientes reglas:

En partidas de 3 jugadores, elige 1 color de uva y retira del juego todas las losetas hexagonales dobles que tengan al menos un racimo de ese color (16 losetas dobles) y cada loseta de bonificación de vid de ese color. Devuelve estos componentes a la caja del juego. Si se te ordena hacer algo con todas las losetas hexagonales dobles/losetas de bonificación de vid, ignora las que has retirado.

En partidas de 2 jugadores, elige y retira 2 colores de uva, tal y como acabamos de describir (29 losetas dobles).

SECUENCIA DE JUEGO

Además de lo indicado en las reglas del juego base, antes de cada fase:

- Retira todas las losetas hexagonales dobles que sigan en el almacén de vides y en la tienda de vides y devuélvelas a la caja (sáltate este paso al principio de la partida).
- Rellena, una por una, todas las casillas de la tienda de vides y del almacén de vides con losetas hexagonales dobles sacadas al azar de la bolsa. En una partida de 4 jugadores, coloca 6 losetas hexagonales dobles en el almacén de vides y 3 losetas en la tienda. En partidas de 2 o 3 jugadores, coloca 3 losetas hexagonales dobles en el almacén de vides y 1 o 3 losetas en la tienda, en función del número de jugadores.

Importante: Las casillas marcadas con un «3» solo se rellenan en partidas de 3 jugadores.

PREPARACIÓN DEL VIÑEDO

Cada jugador recibe:

- 1 loseta de bonificación de vid al azar (de un conjunto de 6).
- 1 tablero de viñedo.

Coloca la tienda y el almacén de vides cerca del tablero de juego.

Mete las losetas hexagonales dobles en la bolsa.

Antes de cada fase:

- Retira todas las losetas hexagonales dobles del almacén de vides y de la tienda de vides.
- Rellena la tienda y el almacén de vides con losetas de la reserva.



ACCIONES DE JUEGO

La expansión «Viñedos» añade 2 acciones nuevas. Los jugadores pueden realizarlas además o en lugar de las acciones básicas.



ACCIÓN «COGER UNA LOSETA HEXAGONAL DOBLE»

El resultado del dado indica qué loseta hexagonal doble puedes coger. Durante tu turno, puedes gastar un dado para coger la loseta hexagonal doble con el número correspondiente del almacén de vides y colocarla en tu almacén (una loseta hexagonal doble ocupa dos casillas de llave). Si no tienes suficientes casillas vacías, deberás liberarlas descartando losetas hexagonales o hexagonales dobles de tu tablero (devuélvelas a la caja del juego). En una partida de 2 o 3 jugadores, las losetas hexagonales dobles del almacén de vides tienen 2 resultados de dado bajo ellas. Significa que puedes utilizar cualquiera de los dos resultados para coger una loseta hexagonal doble.



ACCIÓN «COLOCAR UNA LOSETA HEXAGONAL DOBLE EN TU VIÑEDO»

Coge una loseta hexagonal doble del almacén de tu tablero de jugador y colócala en una casilla hexagonal doble de tu tablero de viñedo (¡nunca en tu ducado!) que coincida con el dado. Antes de colocar la loseta hexagonal doble, puedes girarla como quieras.

Debes colocar tu primera loseta hexagonal doble en la terraza inferior de tu tablero de viñedo (casillas numeradas 1 o 4). Las siguientes losetas hexagonales dobles siempre tienen que colocarse en una casilla adyacente a cualquier loseta hexagonal doble ya colocada (conectada por al menos un lado). Una vez colocadas, las losetas hexagonales dobles no pueden ser movidas ni giradas.

Después de colocar una loseta hexagonal doble en tu viñedo, puedes resolver las **dos** acciones de bonificación cubiertas por esa loseta en **el orden que quieras**. La mayoría de acciones de bonificación ya se han descrito en las losetas hexagonales de edificios y castillo de las reglas básicas y sus efectos son los mismos.

No obstante, hay dos acciones de bonificación nuevas:



Esta acción de bonificación permite a un jugador coger una loseta hexagonal del almacén negro central (o de la tienda de vides) y colocarla en una casilla de llave vacía de su tablero de jugador. Esta acción no se considera como una compra de losetas del almacén negro central (el jugador todavía puede gastar 2 monedas de plata para comprar una loseta del almacén negro central).



Esta acción de bonificación permite a un jugador coger una loseta hexagonal doble del almacén de vides (no de la tienda de vides) y colocarla en casillas de llave vacías de su tablero de jugador.

Cuando hayas colocado una loseta hexagonal doble en tu viñedo y resuelto las dos acciones, comprueba si has cubierto todas las casillas hexagonales dobles de la misma terraza. En ese caso, coge una loseta de bonificación de vid que elijas de la reserva. Estas losetas te otorgan puntos de victoria al final de la partida por un tipo de vid concreta.

TIENDA DE VIDES

Cuando pagues 2 monedas de plata para comprar una loseta hexagonal del almacén negro central, puedes coger una loseta hexagonal doble de la tienda de vides en su lugar (sigues pudiendo comprar una única vez por turno y solo una única loseta). Todos los efectos que se apliquen al almacén negro central también afectan a la tienda de vides.

ACCIONES DE JUEGO

- Coger una loseta hexagonal doble del almacén de vides.
- Colocar una loseta hexagonal doble de tu almacén en tu tablero de viñedo.

Después de colocar una loseta hexagonal doble, resuelve las acciones de bonificación cubiertas en cualquier orden.



Ejemplo de colocación de una loseta hexagonal doble en un viñedo:

Ben utiliza un dado con un 4 para colocar su loseta hexagonal doble en la casilla inferior de su viñedo (marcada en rojo).

Coge 4 trabajadores y una loseta de ganado o barco del tablero de juego.

Una vez por turno, el jugador puede gastar 2 monedas de plata para comprar una loseta hexagonal doble que elija de la tienda de vides.

Puntos de victoria por conectar vides

Tamaño de la viña	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13
Puntos de victoria	1	3	6	10	15	21	28	36	45	55	66	78	91

PUNTUAR VIÑEDOS

Los viñedos se puntúan al final de la partida. Cada jugador gana puntos por cada loseta de bonificación de vid en función de la cantidad de vid del mismo tipo que tenga conectadas. Cada loseta de bonificación de vid solo se puntúa una vez. Lo mismo pasa con cada zona de vid, solo se puntúa una vez, incluso si el jugador tiene varias losetas de bonificación de vid de ese tipo.

Ejemplo de puntuación de un viñedo: Olivia gana 6 puntos de victoria con su primera loseta de bonificación de vid por tener 3 vides verdes conectadas. No puede puntuar la misma zona más de una vez, así que para su segunda loseta de bonificación de vid debe elegir una zona de vid verde distinta. En este caso, es una zona de tamaño 1 con la que gana 1 punto de victoria. A continuación, Olivia gana 3 puntos de victoria por su loseta de bonificación de vid azul, ya que tiene una zona de vid de tamaño 2 de ese tipo. En total, Olivia gana 10 puntos de victoria por la expansión «Viñedos».

PUNTUAR VIÑEDOS

Gana PV por cada loseta de bonificación de vid que coincida con tus vides conectadas. Cada loseta de bonificación de vid y cada grupo de vides conectadas solo se puntúa una vez.



LOS CASTILLOS DE BORGÑOÑA: CHÂTEAUTOMA

por John Albertson, Nick Shaw y Dávid Turczi

COMPONENTES

- 1 tablero de ducado a doble cara del Châteautoma (35-36).
- 9 cartas de condado (numeradas del 1 al 9).
- 8 cartas de condado alternativas para usar con la expansión «Viñedos» (numeradas del 10 al 17).
- 1 ayuda al jugador Châteautoma de doble cara.

RESUMEN

Este modo de juego añade un oponente virtual llamado Châteautoma que simula un jugador adicional. Esto significa que puedes jugar en solitario contra el Châteautoma o añadirlo en partidas de 2 o 3 jugadores para que haya más competición. El Châteautoma cuenta como un jugador más a la hora de la preparación.

El Châteautoma simula ser un oponente humano y coge losetas hexagonales, vende mercancías, consigue losetas de bonificación y compra losetas del almacén negro. Para hacerlo utiliza cartas de condado. Cada carta de condado muestra qué losetas hexagonales coherá el Châteautoma y cuándo venderá mercancía. Las cartas de condado dan puntos de una forma parecida a completar una zona de un color.

En estas reglas, usamos «tu» o «tuyo» para referirnos a un jugador humano y «Châteautoma», «él» o «su/suyo» para el jugador virtual.

PREPARACIÓN

Cuando prepares el juego, realiza cambios en los siguientes pasos:

1. Escoge el tablero correspondiente al número de jugadores incluyendo al Châteautoma como jugador.
5. Asegúrate de apartar 1 loseta de cada tipo de mercancía, las necesitarás para preparar el tablero del Châteautoma en el paso 7.
7. El Châteautoma utiliza un set de componentes de jugador de un color (aunque solo necesita 1 dado). El Châteautoma no utiliza un tablero de jugador normal, sino su propio tablero de ducado (marcado con .

PREPARAR EL TABLERO DEL CHÂTEAUTOMA

- A. Coloca el tablero de ducado del Châteautoma por la cara numerada con el 35 cerca del tablero principal.
- B. Elige el nivel de puntuación, el nivel de dificultad (novato, experimentado, experto) y un número de modificadores de dificultad. Para tu primera partida, te recomendamos que juegues en dificultad experimentado y sin modificadores de dificultad. Consulta la página 26 para más información sobre niveles y modificadores de dificultad.
- C. Baraja las 9 cartas de condado numeradas del 1 al 9 (las cartas 10 al 17 se utilizan cuando juegas con la expansión «Viñedos»). Empieza a descubrir cartas de una en una hasta que robes una que tenga una casilla de castillo (borgñoña). Coloca esa carta boca arriba debajo del espacio 1-4, situado en la parte inferior de su tablero de ducado.
- D. Baraja las 8 cartas de condado restantes, incluyendo las que has robado y no has usado en el paso anterior, y coloca el mazo boca abajo debajo del espacio de carta más a la izquierda de su tablero de ducado. Roba la carta superior y colócala boca arriba debajo del espacio 5-6, situado en la parte inferior de su tablero de ducado.
- E. Coloca una loseta de castillo en la casilla de castillo de la carta que está en el espacio 1-4.
- F. Coloca 1 mercancía de cada tipo en la casilla numerada correspondiente de su tablero de ducado.
- G. Coloca 1 moneda de plata en el espacio para monedas de plata de su tablero de ducado.
- H. El Châteautoma no necesita trabajadores iniciales, ya que no los usa.

Prepara tu tablero de jugador siguiendo las reglas básicas.

9. La partida comienza siendo tú el jugador inicial. Cuando juguéis más de un jugador humano, lanzad un dado para determinar el jugador inicial. El Châteautoma es siempre el último jugador al comenzar la partida.

CAMBIOS EN LAS REGLAS GENERALES PARA EL CHÂTEAUTOMA

- El Châteautoma no coge ni utiliza trabajadores.
- El Châteautoma utiliza una zona especial denominada «depósito» (consulta la página 23).
- El Châteautoma ignora los efectos de las losetas de monasterio. En su lugar, gana 4 puntos de victoria por cada uno de ellos al final de la partida.
- El Châteautoma puede tener varias copias del mismo edificio en sus cartas de condado y en su tablero de ducado.
- El Châteautoma no completa las zonas de color de su ducado como un jugador; en su lugar, completa cartas de condado.



COMPONENTES DEL CHÂTEAUTOMA

EL TABLERO DEL CHÂTEAUTOMA

EL DEPÓSITO

El depósito es una zona especial del tablero del Châteautoma. Se utiliza para almacenar losetas ganadas como bonificaciones y compradas del almacén negro. El Châteautoma recurrirá a estas losetas hexagonales cuando este no pueda encontrar la loseta que necesita en el tablero de juego. En el depósito puede haber varias losetas del mismo tipo (edificios, minas, castillos, etc.). En ese caso, apila las losetas del mismo tipo. Cuando el Châteautoma coja una loseta del depósito, cogerá la loseta superior.

CARTAS DE CONDADO



SECUENCIA DE JUEGO

La fase de preparación se resuelve de la forma habitual.

Al principio de cada ronda:

- Tira tus dados y el dado blanco (pero todavía no lances el dado del Châteautoma).
- Coloca tus dados en tu tablero de jugador, como siempre.
- Coloca el dado blanco en la casilla izquierda sobre la carta de condado correspondiente en función de su resultado (1-4, carta de la izquierda; 5-6, carta de la derecha). Se convierte en la carta de condado seleccionada del Châteautoma.
- Coloca una loseta de mercancía en el almacén correspondiente del tablero principal de la forma habitual, utilizando el resultado que aparece en el dado blanco.

Juega por turnos, según indique el marcador de orden de turno.

Juega *tu* turno normalmente.

En su turno, el Châteautoma solo realizará una única acción, que es **escoger y colocar una loseta hexagonal** (en una única acción). Al hacerlo, puede desencadenar bonificaciones. Resuelve cada paso por completo, en el orden en que aparecen, antes de pasar al siguiente:

1. Escoger y colocar una loseta hexagonal.
2. Bonificación por colocación de losetas hexagonales.
3. Bonificación por colocación en cartas de condado («Vender mercancías»).
4. Completar carta de condado.
5. Reclamar losetas de bonificación.
6. Comprar en el almacén negro (si es posible).

Al final de cada fase, el Châteautoma gana una moneda de plata por cada mina boca arriba que tenga en su ducado y en sus cartas de condado (pero no en el depósito), tal y como lo haría un jugador con minas en su ducado.

ACCIONES DEL CHÂTEAUTOMA

ESCOGER Y COLOCAR UNA LOSETA HEXAGONAL

El Châteautoma intentará coger una loseta hexagonal del tablero principal utilizando el procedimiento siguiente:

1. Lanza el dado del Châteautoma y colócalo en la casilla de dado del Châteautoma (la casilla coloreada a la derecha del dado blanco).
2. Comprueba qué almacén coincide con el dado del Châteautoma.
3. Empezando por la casilla más a la izquierda y más arriba de la carta de condado, comprueba si hay alguna loseta disponible en el almacén que coincida con ese tipo de hexágono. Si la hay, ve al paso 4 de este procedimiento. Si ninguna coincide, comprueba la siguiente casilla hexagonal de izquierda a derecha y de arriba abajo de la carta de condado hasta que encuentre una coincidencia. Si no hay ninguna coincidencia en el almacén escogido, busca coincidencias en el siguiente almacén en sentido horario y continúa hasta que encuentre una loseta que coincida o no encuentre ninguna coincidencia.
4. Si **encuentra una coincidencia**, coge la loseta y la coloca en su carta de condado seleccionada. Si en el almacén elegido hay más de una loseta coincidente, escoge la loseta superior. Esto puede desencadenar una bonificación (consulta «Beneficios y bonificaciones», más adelante).
5. Si **no puede encontrar NINGUNA coincidencia, resuelve la primera condición que pueda:**
 - Si el depósito de su tablero tiene una loseta que coincida con cualquier casilla vacía de la carta de condado seleccionada (empezando por la superior izquierda), coloca esa loseta y desencadena las bonificaciones normales.
 - Si tiene cualquier loseta hexagonal comodín (ver más abajo), la coge del depósito y la coloca en la casilla libre más arriba y a la izquierda.
Nota: Esto no desencadena bonificaciones por colocación de losetas, pero puede provocar una acción de «Vender mercancías» o «Turno extra».
 - Si no hay losetas hexagonales comodín en el depósito, coge la primera loseta disponible en el almacén negro (la que esté más a la izquierda, empezando por la fila superior) y la coloca boca abajo (tipo comodín) en una casilla comodín del depósito (no en la carta de condado seleccionada). Esto no desencadena bonificaciones por colocación de losetas.
 - Si no quedan losetas en el almacén negro, el Châteautoma gana 2 monedas de plata.

BENEFICIOS Y BONIFICACIONES

1. Colocación de losetas

Si el Châteautoma coloca una loseta **en la carta de condado**, gana un beneficio en función del tipo de loseta que sea, tal y como se explica a continuación:

- **Castillo:** El Châteautoma realiza la acción de bonificación «Escoger y colocar una loseta hexagonal», utilizando el dado blanco para escoger el almacén inicial. Si el Châteautoma ha completado la carta de condado escogida justo antes de desencadenar esta bonificación, tratará de colocar esta loseta hexagonal adicional en su otra carta de condado, si puede. Si no puede colocarla allí, realiza una acción «Vender mercancías» en lugar de coger una loseta hexagonal adicional.
- **Edificios:** El Châteautoma puede construir varias copias del mismo edificio en una carta de condado. El Châteautoma resuelve un efecto de los siguientes, en función del edificio que haya colocado:
 - **Banco:** Coge 2 monedas de plata.
 - **Pensión:** Gana 2 puntos de victoria.
 - **Carpintería:** Coge 1 loseta de edificio del almacén que indique el resultado del dado blanco (o sigue en sentido horario) y la coloca en la casilla de loseta de edificio de su **depósito**. Si en el almacén elegido hay más de una loseta coincidente, escoge la loseta superior. Si no hay losetas de edificio en el tablero, se salta esta bonificación.
 - **Iglesia:** Coge 1 loseta de castillo del almacén que indique el resultado del dado blanco (o sigue en sentido horario) y la coloca en la casilla de loseta correspondiente del **depósito**. Si no hay losetas de castillo en el tablero, resuelve este efecto con una loseta de mina. Si no hay losetas de castillo ni de mina, resuelve este efecto con una loseta de monasterio. Si no hay losetas de castillo, mina o monasterio en el tablero, se salta esta bonificación.
 - **Mercado:** Coge 1 loseta de barco del almacén que indique el resultado del dado blanco (o sigue en sentido horario) y la coloca en la casilla correspondiente del **depósito**. Si no hay losetas de barco en el tablero, resuelve este efecto con una loseta de ganado. Si no hay losetas de barco ni de ganado, se salta esta bonificación.
 - **Ayuntamiento:** Si tiene alguna loseta en su **depósito** que coincida con alguna de las casillas vacías de cualquiera de sus dos cartas de condado (priorizando la carta seleccionada), mueve inmediatamente una a la carta de condado (desencadenando cualquier bonificación por colocación de losetas de la forma normal), escogiendo el tipo de loseta del que más haya en el depósito (en caso de empate, la que esté más arriba y a la izquierda). Si no hay losetas disponibles, se salta esta bonificación.
 - **Tienda:** Vende mercancías, consulta «Vender mercancías» en la página 25.

- **Atalaya:** Gana inmediatamente 4 puntos de victoria.
- **Ganado:** Puntúa la loseta de la forma normal, usando cualquier loseta de ganado del mismo tipo que el Châteautoma tenga en sus cartas de condado y en su ducado, pero no en su depósito.

Ejemplo: Si el Châteautoma ya tuviese 2 losetas de ganado con ovejas (en las cartas de condado o en su ducado) y colocase una nueva loseta de ganado con ovejas en una carta de condado, ganaría puntos por todas las ovejas que haya en las 3 losetas de oveja que tiene.

- **Barco:** El Châteautoma coge mercancías del almacén que más mercancías tenga y las coloca en las casillas de almacén de mercancías correspondientes de su ducado. En caso de empate, coge mercancías del almacén empatado que esté más cerca en sentido horario del almacén que indica el resultado del dado blanco. Después, haya cogido o no mercancías, avanza su indicador de orden de turno una casilla en el marcador de orden de turno.

2. Bonificaciones por colocación en cartas de condado

Las reglas básicas del Châteautoma solo tienen un tipo de bonificación por colocación: «Vender mercancías». Si se juega con la expansión «Viñedos» (consulta la página 27), se añade un símbolo de bonificación adicional.

Comprueba si las losetas hexagonales que el Châteautoma ha colocado en su carta de condado este turno han tapado algún símbolo de vender mercancía . El Châteautoma tratará de realizar la acción «Vender mercancías», que se describe más adelante.

3. Completar carta de condado

Si el Châteautoma ha completado una (o posiblemente las dos) carta(s) de condado, gana puntos de victoria en función del valor impreso en la carta y el nivel de dificultad que escogiste. Cada carta de condado tiene tres valores según la dificultad: novato (valor izquierdo), experimentado (valor medio) y experto (valor derecho).

Después, mueve todas las losetas hexagonales de la carta (o cartas) de condado completada(s) a las casillas de ese mismo color dentro del ducado del Châteautoma. Coloca las losetas hexagonales en la casilla más arriba y más a la izquierda que esté vacía. Si no quedan casillas libres de ese color en el ducado del Châteautoma, coloca las losetas sobrantes sobre losetas del mismo color. A las losetas comodín que hubiera en las cartas de condado se les da la vuelta y se colocan en la casilla del color correspondiente en el ducado del Châteautoma. No se resuelven bonificaciones por colocación durante este paso.

Descarta la carta de condado completada. Si era la de la izquierda, mueve la carta restante hacia la izquierda. A continuación, rellena el espacio vacío con la carta superior del mazo de cartas de condado del Châteautoma.

4. Reclamar losetas de bonificación

Después de mover las losetas de una carta de condado completada a su tablero de ducado, si el Châteautoma ha cubierto todas las casillas de un tipo, reclamará la loseta de bonificación para ese tipo (si sigue disponible). La coge del tablero principal y la coloca cerca de su ducado. Inmediatamente, gana los puntos de victoria de la loseta de bonificación (en función del número de jugadores).

COMPRAR LOSETAS DEL ALMACÉN NEGRO

Si al terminar su turno el Châteautoma tiene **al menos 2** monedas de plata, comprará una loseta hexagonal del almacén negro por **2** monedas de plata y la colocará en su depósito. Intentará comprar una loseta de un tipo que no tenga ya en su depósito, dando prioridad a las que estén más arriba y más a la izquierda (si hay empate). Si hay varias losetas del mismo tipo disponibles en el almacén negro, escoge la que esté más a la izquierda empezando por la fila más alta.

Nota: El Châteautoma solo puede comprar una única loseta del almacén negro por turno.



VENDER MERCANCÍAS

Si un efecto del juego ordena al Châteautoma «Vender mercancías» (una bonificación por colocación en cartas de condado, por ejemplo), vende las losetas de mercancía del tipo que más tenga (en caso de empate, aquellas con el número más bajo). Gana 1 moneda de plata (en total) y tantos puntos por loseta vendida como indiquen las reglas de partidas multijugador (2/3/4 puntos de victoria por loseta, en función del número de jugadores).

Si no le quedan losetas de mercancía, se salta esta bonificación.

PUNTUACIÓN FINAL

La puntuación final se realiza de la forma habitual.

Después, el Châteautoma puntúa:

- 4 PV por cada loseta de monasterio (amarilla) boca arriba en su ducado o en cartas de condado incompletas (pero no en su depósito).
- 1 PV por cada loseta de mercancía no vendida en su tablero de ducado.
- 1 PV por cada moneda de plata en su tablero de ducado.
- 1 PV por cada loseta hexagonal que quede en su depósito.
- 2 PV por cada loseta hexagonal en las cartas de condado incompletas.

Para ganar, debes superar la puntuación del Châteautoma. En caso de empate, el Châteautoma gana.

MODIFICADORES DE DIFICULTAD

Es posible ajustar la dificultad escogiendo tantos modificadores como indique el nivel de dificultad.

- Novato: sin modificadores.
- Experimentado: un modificador.
- Experto: dos modificadores o más.

Los modificadores son:

- A. El Châteautoma usa el tablero de ducado 36 (en el reverso del tablero de ducado 35). Al preparar el tablero del Châteautoma, coloca una loseta del almacén negro sin usar cogida al azar **boca abajo** en cada una de las siguientes zonas coloreadas (de izquierda a derecha, empezando por la fila superior): 2 en edificios, 1 en ganado, 1 en barco y 1 en monasterio (las casillas marcadas con una A). Así se reduce el número de losetas que necesita el Châteautoma para conseguir losetas de bonificación.
- B. El Châteautoma usa el tablero de ducado 36 (en el reverso del tablero de ducado 35). Al preparar el tablero del Châteautoma, coloca una loseta sin usar cogida al azar **boca arriba** que coincida con el color de la zona en las siguientes zonas: 1 edificio, 1 mina y 1 castillo (las casillas marcadas con una B). Así se reduce el número de losetas que necesita el Châteautoma para conseguir losetas de bonificación; además, la mina generará 1 moneda de plata al final de cada fase.
- C. El Châteautoma empieza la partida como jugador inicial.
- D. El Châteautoma usa el tablero de ducado 36 (en el reverso del tablero de ducado 35), que contiene casillas de loseta hexagonal con una bonificación por colocación de **turno adicional**. El Châteautoma coloca todas sus losetas hexagonales de la carta de condado completa en su ducado. Si coloca una loseta en una casilla con el símbolo , el Châteautoma realiza inmediatamente una acción «Escoger y colocar una loseta hexagonal» adicional usando el dado blanco para seleccionar el almacén. El Châteautoma intentará colocar esta loseta en la carta de condado que le queda. Si tiene ambas cartas de condado completas, en lugar de esto realiza una acción de «Vender mercancías». Completa todas las acciones de bonificación del turno adicional antes de colocar cartas de condado nuevas.
Nota: Es posible que se cubran varios símbolos de turno adicional durante el mismo turno. Cada uno se resuelve por completo de forma independiente antes de pasar al siguiente.

No hay ningún problema por que el nivel de puntuación de las cartas de condado que utilices no se corresponda con el número de modificadores de dificultad aplicados.. Si quieres jugar con un nivel de puntuación novato y modificadores de experimentado, ¡hazlo y diviértete! Adapta la experiencia a tu nivel. Recuerda que la partida recomendada se juega con un nivel de puntuación experimentado y sin ningún modificador de dificultad.

ACLARACIONES PARA LAS EXPANSIONES

- Losetas hexagonales de las expansiones:
 - **Losetas de monasterio adicionales (27 a 29):** Cuando las coloque, el Châteautoma ignora sus efectos.
 - **Grúa:** Cuando coloque la loseta grúa, el Châteautoma gana una acción de bonificación de castillo (consulta «Bonificaciones por colocación de losetas», página 24).
 - **Ocas:** Cuando coloque la loseta de ocas, el Châteautoma la puntúa como si coincidiese con el ganado del que tenga más cantidad en su ducado y sus cartas de condado. Posteriormente, cuando el Châteautoma coloque losetas de ganado, se considera que las ocas coinciden con cualquier loseta de ganado.
 - **Castillos blancos:** Cuando coloque una loseta de castillo blanco, el Châteautoma coge una loseta del tablero de juego y la coloca en su depósito. El Châteautoma utiliza el resultado del dado blanco para elegir el almacén inicial. Busca una loseta de un tipo que no tenga ya en su depósito, dando prioridad al tipo que esté más arriba y a la izquierda (si hay empate). Si en el almacén elegido hay más de una loseta coincidente, escoge la loseta del tipo que esté más arriba. Si no hay losetas disponibles, se mueve por los almacenes en sentido horario hasta que encuentra una loseta. Si no quedan losetas, gana 1 moneda de plata.
 - **Posadas:** Estas losetas no son compatibles con este modo de juego. No las uses en partidas con el Châteautoma.
- **Puestos fronterizos** 
 - Algunas de las cartas de condado del Châteautoma tienen el símbolo de puesto fronterizo.
 - Cuando el Châteautoma complete la segunda carta de condado de este tipo, consigue la bonificación de la fase actual (10/8/6/4/2).
 - Cuando complete la tercera carta de condado de este tipo, coge la loseta de bonificación por completar 3 conexiones de puestos fronterizos (la que tiene 5/6/7 puntos de victoria, si está disponible; si no lo está, la que tiene 2/3/4 puntos si está disponible).
- **Rutas comerciales:** Puedes utilizar las rutas comerciales como en las reglas multijugador. Ten en cuenta que el Châteautoma no utiliza rutas comerciales. A cambio, gana 1 punto de victoria adicional cada vez que vende mercancías. El punto adicional es por acción, no por loseta.

• Escudos:

- Escudo 2: Retíralo antes de hacer la preparación. No es compatible con este modo de juego.
- Escudo 6: Puedes copiar cualquier loseta de monasterio que esté boca arriba en el ducado del Châteautoma o en sus cartas de condado (pero no en su depósito). Se copia el efecto de la loseta de monasterio, no los puntos que el Châteautoma ganaría con ella al final de la partida.
- Cuando el Châteautoma complete una carta de condado con un símbolo de escudo en ella, cojerá un escudo del tablero principal, comenzando por el almacén que indique el resultado del dado blanco (y siguiendo en sentido horario). Si hay más de 1 escudo en el almacén, escoge el que tiene el número más bajo. Después:
 - ♦ Coge ese escudo y lo coloca en el lateral de su tablero, boca abajo.
 - ♦ El Châteautoma no aplica los efectos de los escudos ni tiene que pagar tributo por ellos al final de cada ronda.
- Al final de la partida, el Châteautoma gana puntos de victoria en función del número de escudos que tiene:
 - ♦ 1 = 8 PV.
 - ♦ 2 = 15 PV.
 - ♦ 3 = 25 PV.
 - ♦ 4 += 40 PV.
- **Tableros de partida por equipos:** el Châteautoma no es compatible con estos tableros/este modo de juego. No los uses en partidas con el Châteautoma.
- **Tableros de partida en solitario:** el Châteautoma no es compatible con estos tableros/este modo de juego. No los uses en partidas con el Châteautoma.

ACLARACIONES PARA LA EXPANSIÓN «VIÑEDOS»

PREPARACIÓN

- La preparación es la misma que una partida normal con el Châteautoma, con los siguientes cambios:
 - Prepara tu área con un tablero de viñado tal y como indican las reglas de la expansión.
 - El Châteautoma no necesita un tablero de viñado, simplemente coloca las losetas de vid al lado de su ducado.
 - El mazo de cartas de condado del Châteautoma se forma utilizando las cartas 1 y 10 a 17 (que tienen símbolos de doble hexágono en algunas casillas). Baraja estas cartas para crear el mazo de cartas de condado del Châteautoma.
 - Utiliza un conjunto de 6 losetas de bonificación de vid. Elige una al azar para ti antes de crear la reserva de losetas de bonificación de vid. El Châteautoma no utiliza losetas de bonificación de vid.

2. Bonificaciones por colocación en cartas de condado

Esta expansión añade nuevas bonificaciones por colocación en cartas de condado, indicadas con los iconos de hexágono doble que aparecen en algunas cartas de condado.

Cuando el Châteautoma coloque una loseta hexagonal en una carta de condado marcada con un símbolo de doble hexágono () , intentará realizar la acción de bonificación que se describe a continuación:

«Coger una loseta hexagonal doble»

Si al colocar una loseta el Châteautoma cubre una casilla con el símbolo  , el Châteautoma tratará de coger una loseta hexagonal doble del almacén de vides. Si no hay losetas hexagonales dobles en el almacén de vides, el Châteautoma se salta esta bonificación. En caso contrario, coje la loseta hexagonal doble que indique el resultado del dado blanco. Si en ese hueco no hubiese ninguna loseta, cojerá la que esté en el primer hueco ocupado hacia la derecha (volviendo a empezar por la izquierda del todo si llega al final). El Châteautoma coloca las losetas hexagonales dobles en una pila al lado de su tablero de ducado.

COMPRAR LOSETAS DEL ALMACÉN NEGRO

Al final de su turno, si el Châteautoma tiene al menos 2 monedas de plata, comprará una loseta hexagonal doble de la tienda de vides pagando 2 monedas de plata (en lugar de comprarla en el almacén negro).

- Si tiene varias opciones (cuando se usa la preparación para 3+ jugadores), utiliza el resultado del dado blanco para decidir de qué casilla coje la loseta (1-2 = izquierda, 3-4 = centro, 5-6 = derecha), moviéndose hacia la derecha y empezando de nuevo por la izquierda si es necesario.
- Si consigue comprar una loseta hexagonal doble, la coloca en la pila al lado de su tablero de ducado.
- Si no hay losetas disponibles en la tienda de vides, el Châteautoma tratará de comprar una loseta hexagonal del almacén negro, siguiendo las reglas normales del Châteautoma.

PUNTUACIÓN FINAL

El Châteautoma obtiene puntos de victoria adicionales en función del número de losetas hexagonales dobles que tiene en su pila.

Puntos de victoria por losetas hexagonales dobles para el Châteautoma

Losetas hexagonales dobles	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13+
Puntos de victoria	1	3	6	10	15	21	28	36	45	55	66	78	91

CRÉDITOS - *LOS CASTILLOS DE BORGÑA (EDICIÓN ESPECIAL)*

Autor: Stefan Feld

Concepto del juego: Stefan Feld

Diseño del juego: Stefan Feld

Jefe de desarrollo: Ernest Kiedrowicz

Pruebas y desarrollo: Krzysztof Belczyk, Wojciech Frelich, Adrian Krawczyk, Michał Lach, Paweł Samborski, Jan Truchanowicz

Pruebas adicionales: Andrzej Betkiewicz, Cathy Bock, David Bock, Ezra Bock, Anna Butler, Jakub Dzikowski, Katarzyna Litka, Natalia Makówka, Filip Tomaszewski, Katarzyna Toporowska y todos los que participaron en las pruebas externas organizadas

Reglamento: Wojciech Frelich, Ernest Kiedrowicz

Châteautoma diseñado por: John Albertson y Nick Shaw, basándose en los diseños para juego en solitario de Dávid Turczy

Desarrollo adicional del modo solitario y pruebas de juego: Krzysztof Belczyk, Chuck Case, Shelley Danielle, David Digby, Wojciech Frelich, Ernest Kiedrowicz, Jan Truchanowicz y todos los que participaron en las pruebas externas organizadas

Edición: Tyler Brown

Corrección: Tyler Brown

Dirección artística: Patryk Jędraszek

Diseño gráfico: Michał Lechowski, Adrian Radziun, Karolina Łaski-Getka, Klaudia Wójcik

Ilustraciones: Jakub Dzikowski, Ewa Labak, Piotr Orleański, Pamela Łuniewska, Piotr Foksowicz, Patryk Jędraszek

Gráficos 3D: Michał Lechowski, Klaudia Wójcik

Modelado 3D: Michał Lisek, Mateusz Modzelewski, Marek Kondratowicz, Jędrzej Chomicki

Maquetación: Rafał Janiszewski, Patrycja Marzec, Jędrzej Cieślak

Producción: Adrianna Kocięcka, Anna Czajka, Witold Chudy, Zofia Jerzyńska, Michał Matłosz, Jacek Szczypiński, Olga Baraniak

Asesoramiento (Alea): Shane Hartley, André Maack

Probadores del juego base *Los castillos de Borgoña*: Frieder Benzing, Willi Brodt, Susanne Feld, Jonathan Feld, Benjamin Fleck, Thomas Koslowski, Amos Krämer, Denis Leonhard, Roland Lurk, Michael Schmitt, Aiko Schuhmann, Marius Stein, Christoph Toussaint, Roland Wilke, Andreas Zimmermann, así como los grupos de teatro de Bacharach, Bödefeld, Gengenbach, Grassau, München, Offenburg, Reutte y Siegsdorf

Traducción al español: Diego García

Corrección de la versión española: David Monzó

Maquetación de la versión española: Angelika Kajmowicz, Jędrzej Cieślak

Coordinación de la traducción: Jakub Molendowicz

2022 Realms Distribution, todos los derechos reservados.
Realms Distribution Sp. z o.o.
ul. Świętego Mikołaja 58, 50-127 Wrocław