



ARQUITECTOS DEL REINO DEL OESTE

DISEÑO DEL JUEGO - SHEM PHILLIPS Y S. J. MADONALD

ILUSTRACIÓN - MIHAJLO DIMITRIEVSKI

DISEÑO GRÁFICO Y MAQUETACIÓN - SHEM PHILLIPS

EDITORES - SERGIO VAQUERO Y NANCY YAO

COPYRIGHT 2018 GARPHILL GAMES

WWW.GARPHILL.COM

INTRODUCCIÓN

Arquitectos del Reino del Oeste tiene lugar a finales del Imperio Carolingio, alrededor del 850 DC. Como arquitectos reales, los jugadores compiten para impresionar a su rey y mantener su estatus noble mediante la construcción de varios edificios prominentes a lo largo de su dominio recién designado. Los jugadores tendrán que recolectar materias primas, contratar aprendices y vigilar a sus trabajadores. Son tiempos traicioneros. Los arquitectos rivales no se detendrán ante nada para frenar tu progreso. ¿Te mantendrás virtuoso o acabarás en compañía de ladrones y contrabandistas?

OBJETIVO DEL JUEGO

El objetivo de Arquitectos del Reino del Oeste es ser el jugador con más puntos de victoria (PV) al final de la partida. Los puntos se obtienen construyendo varios Edificios y ayudando a construir la Catedral. A lo largo del juego, los jugadores deberán tomar muchas decisiones morales y al final del juego se juzgará su Virtud. Algunos tratos clandestinos pueden pasar desapercibidos, pero si abusas de ellos, serás castigado. El juego termina una vez que se ha completado un número determinado de construcciones.

COMPONENTES

	35 Arcilla		25 Oro				
	40 Madera		30 Mármol	10 Cartas de Mercado Negro		22 Cartas de Deuda	
	40 Piedra			10 Marcadores de Jugador (En 5 Colores)		11 Cartas de Recompensa	
	50 Plata			100 Trabajadores (En 5 Colores)		6 Cartas Multiplicadoras	

COMPONENTES



1 Tablero Principal

Cara 1: Estándar



Cara 2: Variable



5 Tableros de Jugador
de doble cara



40 Cartas de Aprendiz



40 Cartas de Edificio

PREPARACIÓN

Sigue estos pasos para preparar la partida de Arquitectos del Reino del Oeste:

1. Coloca el Tablero Principal en el centro del área de juego.
2. Baraja todas las cartas de Mercado Negro y colócalas en una pila a la izquierda del Mercado Negro, con el lado de “Mercado Pequeño” boca arriba.
3. Baraja todas las Cartas de Recompensa y coloca un número de cartas en un montón boca abajo a la derecha de la Catedral. Este número debe ser igual a 2 por jugador, más 1. *Por ejemplo, 9 cartas en una partida de 4 jugadores.* Devuelva a la caja cualquier carta no utilizada.
4. Coloca todas las Cartas de Deuda en un montón cerca de la Prisión, con el lado “no pagado” boca arriba.
5. Coloca las Cartas Multiplicadoras en un montón cerca del tablero.
6. Baraja todas las Cartas de Aprendiz y colócalas en un montón boca abajo a la derecha del tablero. Desde la parte superior del montón de cartas, revela y coloca 1 Carta de Aprendiz boca arriba en cada uno de los 8 espacios a la derecha del Taller.
7. Baraja todas las Cartas de Edificio y colócalas en un montón boca abajo a la izquierda del Taller.
8. Coloca la Arcilla, Madera, Piedra, Oro, Mármol y Plata en un Suministro cerca del tablero.



= 20 Plata y
10 Arcilla

4

El Suministro Principal 8

Los siguientes elementos son ilimitados: Deudas, Arcilla, Madera, Piedra, Oro, Mármol y Plata. Usad las Cartas Multiplicadoras si se agota cualquiera de los elementos anteriores.



9. Del Suministro, coloca 4 Plata en el espacio de la Casa de Impuestos.

10. Cada jugador toma 1 Tablero de Jugador (con la cara 1 boca arriba, a menos que uséis las reglas de Inicio Variable) y 20 Trabajadores en el color elegido.

11. Cada jugador coloca 1 de sus Marcadores de Jugador debajo de la Catedral y el otro en el número 7 del medidor de Virtud.

12. Del mazo de las Cartas de Edificio, reparte 4 a cada jugador. Cada jugador se queda con una de las cartas que ha recibido, colocándola boca abajo frente a ellos. Después, todos los jugadores pasan sus cartas restantes al jugador de su izquierda. Los jugadores se quedan con 1 carta y pasan las cartas restantes de nuevo. De las 2 últimas cartas que reciben, los jugadores se quedan 1 y colocan la carta restante boca abajo debajo del mazo de Cartas de Edificio. Los jugadores ahora recogen sus 3 cartas elegidas para formar su mano inicial de Cartas de Edificio.

Es importante que los jugadores no vean las Cartas de Edificio que tienen en la mano sus oponentes durante toda la partida.

Inicio Variable


Para un juego asimétrico, todos los jugadores deben usar el lado 2 de sus Tableros de Jugador (repartidos al azar o elegidos). Esto le da a cada jugador una habilidad única durante todo el juego. También determina con cuánta cantidad de Plata, Virtud y otros elementos comienzan. Consulta el Apéndice para más información.

13. Elige aleatoriamente un jugador inicial. Este recibe 3 Plata del Suministro. El segundo jugador recibe 4 Plata. Si hay un tercer jugador, recibe 5 Plata, el 4º jugador recibe 6 Plata, y así sucesivamente.

[Consulte el Apéndice para más detalles sobre el Inicio Variable y el Juego en Solitario.](#)

PRIMERA PARTIDA

Cuando juegues por primera vez o estés enseñando a otros, hay 3 conceptos claves que comprender:

- 1. Colocar un Trabajador** - Cada jugador tiene 20 Trabajadores. En cada turno se coloca 1 de estos en el Tablero Principal. Como regla general, cuantas más veces un jugador visite el mismo lugar, más se beneficiará de él. *Por ejemplo, colocar su primer Trabajador en el Bosque le dará al jugador 1 Madera. Colocar a su segundo Trabajador le dará 2 Madera. Su tercer Trabajador le dará 3 Madera, y así sucesivamente.*
- 2. Capturar Trabajadores** - En el Centro Urbano, los jugadores pueden reclutar a locales para capturar grupos de Trabajadores. Los locales secuestran a esos Trabajadores por codiciosos o por estar involucrados en negociaciones turbias. Los Trabajadores capturados se colocan en el Tablero del jugador captor. En un turno posterior, el jugador captor puede llevarlos a la Prisión, ganando 1 Plata por cada Trabajador entregado. El dueño de esos Trabajadores puede visitar la Prisión para liberarlos sin coste alguno. Ésta es la forma principal de recuperar a los Trabajadores durante el juego.
- 3. Virtud**  - Muchas elecciones alterarán las posiciones de los jugadores en el Medidor de Virtud. Terminar el juego con mucha Virtud otorgará Puntos de Victoria, mientras que una Virtud baja causará que los jugadores los pierdan. Sin embargo, ser tortuoso no es del todo malo. Estar en la zona baja del Medidor de Virtud permite a los jugadores escatimar en sus Impuestos durante el juego.

DESARROLLO DE LA PARTIDA

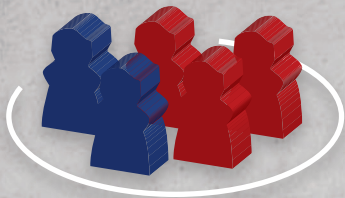
Jugando en sentido horario desde el jugador inicial, cada jugador hará su turno completo. En su turno, los jugadores colocarán a 1 de sus Trabajadores de su Tablero de Jugador en un lugar a su elección del Tablero Principal. Los jugadores continúan turnándose hasta que se hayan completado un número determinado de construcciones. Una vez que esto suceda, todos los jugadores tendrán 1 último turno antes de que el juego termine.

El número de construcciones necesarias para activar el final del juego está determinado por los espacios de Trabajadores en el Ayuntamiento. *Ten en cuenta que algunos espacios solo se utilizan jugando a un número alto de jugadores, esto se muestra con los iconos 3+, 4+ y 5+.*

Regla Especial: Si un jugador comienza su turno sin Trabajadores en su Tablero de Jugador, gastará todo su turno para devolver 1 Trabajador desde el Tablero Principal a su Tablero de Jugador. No podrá colocar a este Trabajador hasta su próximo turno. El Trabajador elegido no puede ser retirado del Ayuntamiento, Mercado Negro, Prisión o el Tablero de jugador de un oponente.

COLOCAR TRABAJADORES

Hay 3 tipos de ubicaciones diferentes donde los jugadores pueden colocar a sus Trabajadores.



La mayoría de las ubicaciones muestran un círculo grande. No hay restricciones en cuanto al número de jugadores diferentes que pueden usar la misma ubicación, ni la cantidad de Trabajadores que puede albergar. *Los jugadores pueden usar la acción de Centro Urbano para capturar de cualquiera de estas localizaciones.*



El Mercado Negro es el único lugar con círculos pequeños. Sólo se puede colocar 1 Trabajador en cada uno de estos espacios. La única forma de retirar a estos Trabajadores es durante el Reinicio del Mercado Negro (explicado en la página 17). *Los jugadores no pueden usar la acción de Centro Urbano para capturar a los Trabajadores del Mercado Negro.*



El Ayuntamiento contiene varios espacios con la forma de un Trabajador. Cuando coloques los Trabajadores aquí, siempre hazlo de izquierda a derecha y de arriba a abajo. Los Trabajadores colocados aquí deben colocarse tumbados. Una vez colocado, el Trabajador permanecerá allí el resto de la partida. *Los jugadores no pueden usar la acción del Centro Urbano para capturar a los Trabajadores del Ayuntamiento.*



La Prisión es otra localización donde poder colocar Trabajadores. Sin embargo, los jugadores no pueden colocar libremente a los Trabajadores en la Prisión durante su turno. Los Trabajadores sólo pueden colocarse aquí utilizando la acción superior de la Prisión, durante el Reinicio del Mercado Negro o mediante algunas acciones de las cartas. *Los jugadores no pueden usar la acción del Centro Urbano para capturar a los Trabajadores de la Prisión.*

*Un aviso para los jugadores nuevos:
Tened en cuenta siempre cuántos Trabajadores tenéis en la Prisión. Tener demasiados Trabajadores allí durante el Reinicio del Mercado Negro puede hacer que perdáis Virtud o ganéis una Carta de Deuda.*

LOCALIZACIONES DEL TABLERO



Cantera, Bosque, Minas y Platería

Estas son las 4 ubicaciones principales para conseguir recursos. Al colocar a los Trabajadores en 1 de estos lugares, los jugadores obtendrán el recurso indicado. Cuánto ganan, está determinado por el número de sus propios Trabajadores presentes, después de colocar 1 Trabajador en la localización.

Por ejemplo, en su turno anterior, el jugador Amarillo colocó su segundo Trabajador en la Cantera, ganando 2 Piedra. Si decide colocar un tercer Trabajador en la Cantera en un turno posterior, obtendría 3 de Piedra.

Ten en cuenta que los Trabajadores oponentes no afectan a la cantidad de recursos que recibirá un jugador (en cualquier ubicación).

Las Minas ofrecen Arcilla u Oro al colocar los Trabajadores allí. Los jugadores no pueden dividir su fuerza de trabajo para recolectar los dos tipos de recurso. Deben ganar Arcilla (1, más 1 por Trabajador) u Oro (1 por cada 2 Trabajadores). *Por ejemplo, si un jugador coloca su quinto Trabajador en las Minas, podría ganar 6 Arcilla o 2 Oro. Ten en cuenta que el primer Trabajador de un jugador sólo puede ganar 2 Arcilla, ya que se requieren al menos 2 Trabajadores para obtener Oro.*

La Platería da 1 Plata, más 1 Plata adicional por cada Trabajador colocado allí.

Por ejemplo, si un jugador coloca su cuarto Trabajador en la Platería, ganaría 5 Plata.

Almacén del Rey

Esta ubicación permite a los jugadores realizar 1 acción por cada Trabajador que tengan allí. Las acciones disponibles son cambiar 2 unidades de los recursos ilustrados (Arcilla, Madera o Piedra) en cualquier combinación por 1 Virtud, o 3 unidades de los recursos ilustrados (Madera o Piedra) en cualquier combinación por 1 Mármol. También hay varios Aprendices que permiten a su propietario realizar otras acciones aquí.

Los jugadores pueden realizar la misma acción varias veces si así lo desean. *Por ejemplo, Amarillo acaba de colocar su quinto Trabajador en el Almacén del Rey y decide cambiar 2 Arcilla por 1 Virtud (1ª acción), luego 1 Madera y 2 Piedra por 1 Mármol (2ª acción). También usa su Aprendiz de Mercader dos veces para pagar un total de 4 Plata por 2 de Oro (3ª y 4ª acción) y su Aprendiz de Comerciante para intercambiar 3 Arcilla por 1 Mármol (5ª acción).*



Taller

El Taller permite a los jugadores contratar 1 Aprendiz o trabajar en nuevos Proyectos de Edificio.

Los Aprendices Contratados dan acciones y habilidades adicionales a los jugadores. Para contratar a un Aprendiz, los jugadores primero deben pagar un total de 4 Plata. 2 de estas monedas son Impuestos (*monedas rojas*). Los Impuestos siempre se colocan en el espacio que se encuentra arriba de la Casa de Impuestos. El resto de Plata se coloca de nuevo en el Suministro.

Al colocar su primer Trabajador en el Taller, un jugador solo puede contratar a un Aprendiz de la columna más a la izquierda. Si coloca un segundo Trabajador, podría contratar de la primera o segunda columna. Por lo tanto, si coloca su cuarto Trabajador, puede contratar a cualquiera de los Aprendices disponibles. *Los iconos de Trabajadores situados entre las 2 filas de las Cartas de Aprendiz sirven para recordar esta restricción a los jugadores.*

Hay una forma de contratar Aprendices con menos Trabajadores de los requeridos. Los jugadores pueden colocar 1 Plata en una Carta de Aprendiz para saltarla. Cualquier Plata usada para saltarse una carta siempre debe colocarse en la carta más a la izquierda de una fila, seguida de la siguiente carta en la fila en el caso de quererse saltar más de 1 carta.



Por ejemplo, Azul ha colocado a su segundo Trabajador en el Taller. Quieren al Ratero, pero sólo pueden elegir entre las dos primeras columnas. Decide colocar 1 Plata en el Leñador, lo que le permite contratar cualquier Aprendiz de las primeras 3 columnas de la fila inferior. Finalmente coloca 1 Plata en el Estafador, permitiéndole contratar al Ratero.

LOCALIZACIONES DEL TABLERO

Después de contratar a un Aprendiz, los jugadores deben colocarlo boca arriba frente a ellos. El espacio que ha dejado vacío ese aprendiz en el tablero debe llenarse. Primero, desplaza hacia la izquierda cualquier Carta de Aprendiz (*junto con cualquier moneda que tenga sobre ella*) que se encuentre actualmente a la derecha del espacio vacío. Luego completa el espacio más a la derecha con una carta del mazo de Cartas de Aprendiz.

Hay algunas reglas a tener en cuenta cuando se contrata un Aprendiz:

- Las 2 filas de Aprendices son independientes entre sí, pero actúan de la misma manera.
- Los jugadores no pueden contratar a más de 5 Aprendices. Sin embargo, pueden descartar Aprendices en cualquier momento para liberar espacio para los nuevos. Los Aprendices descartados deben colocarse boca abajo debajo del Mazo de Cartas de Aprendiz.
- Algunos Aprendices muestran a la derecha de su carta un efecto inmediato sobre La Virtud. Cualquier cantidad de Virtud ganada o perdida tiene efecto al contratar al Aprendiz. Descartar un Aprendiz no deshace este efecto.
- Cualquier Plata colocada sobre un Aprendiz irá para el jugador que lo contrate.
- Se pueden colocar varias monedas de Plata en una misma Carta de Aprendiz en el caso de que los jugadores la salten más de una vez.
- Los jugadores pueden contratar a más de 1 Aprendiz del mismo tipo.

Consulta el Apéndice para obtener información sobre cada una de las habilidades de los Aprendices.

La segunda acción disponible en el Taller es la de trabajar en Proyectos de Nuevos Edificios. Al elegir esta acción, el jugador actual roba Cartas de Edificio del Mazo de Cartas de Edificio. El número de Cartas de Edificio que obtienen es siempre 1, más 1 carta adicional por cada 2 Trabajadores que tenga en el Taller.

Por ejemplo, Azul robaría un total de 2 cartas a su mano.

El límite máximo de Cartas de Edificio en mano es de 6. Si un jugador tiene más de 6 al final de su turno, debe elegir descartar cartas hasta llegar al límite de 6. Los Edificios descartados deben colocarse boca abajo debajo del Mazo de Cartas de Edificio.

Consulta el Apéndice para obtener información sobre los efectos de cada Edificio.



Centro Urbano

El Centro Urbano permite a los jugadores reclutar locales para capturar a los Trabajadores de cualquiera de los círculos grandes del Tablero Principal. Por cada Trabajador que un jugador tiene en el Centro Urbano, puede gastar 1 Plata para capturar 1 grupo de Trabajadores (*de un sólo color*) de 1 ubicación (*hasta 2 ubicaciones para partidas de 2 y 3 jugadores*). Ten en cuenta que la Plata de la primera captura se paga como Impuesto (*recuerda que siempre deben colocarse estos Impuestos en el espacio que se encuentra sobre la Casa de Impuestos*).

Reglas importantes para la captura de Trabajadores:

- Los jugadores pueden capturar hasta en 2 ubicaciones en partidas de 2-3 jugadores (*y en el modo solitario*), pero sólo en 1 ubicación en partidas de 4 o más jugadores.
- Cada captura requiere 1 Trabajador y 1 Plata (*la primera Plata se paga como impuesto*).
- Los jugadores pueden elegir hacer menos capturas de las disponibles teniendo en cuenta el número de sus Trabajadores en el Centro Urbano.
- Los jugadores pueden capturar en el mismo Centro Urbano, incluido el Trabajador que acaban de colocar.
- Los jugadores nunca pueden capturar del Ayuntamiento, Mercado Negro, dentro de la Prisión o del Tablero de otro jugador.

Ejemplo 1: Amarillo acaba de colocar a su segundo Trabajador en el Centro Urbano. Paga 1 Impuesto para capturar a los 3 Trabajadores Rojos del Bosque. Luego paga 1 Plata más para hacer una segunda captura. Si se tratara de un juego de 2 - 3 jugadores, podría capturar en la misma ubicación o en una ubicación diferente. Como en este ejemplo hay al menos 4 jugadores, debe capturar nuevamente en el Bosque. Decide capturar a los Trabajadores Verdes del Bosque.

Ejemplo 2: Rojo ha colocado a su tercer Trabajador en el Centro Urbano. Paga 1 Impuesto y 2 Plata adicionales al Suministro para realizar 3 capturas. Capturan los 3 grupos de Trabajadores de La Platería, incluidos los suyos propios.

Después de capturar a los Trabajadores oponentes, los jugadores deben colocarlos en la parte superior izquierda de su Tablero de Jugador. En un turno posterior, pueden enviarlos a la Prisión para ganar 1 Plata por cada Trabajador entregado. Cuando un jugador captura a sus propios trabajadores, se los vuelve a colocar en su propio suministro.



LOCALIZACIONES DEL TABLERO

Casa de Impuestos

Esta ubicación permite a los jugadores tomar toda la Plata recaudada en la Casa de Impuestos y colocarla en su propio suministro. Sin embargo, esto hará que pierdan 2 Virtud. Los jugadores no pueden colocar un Trabajador aquí si no hay Impuestos para robar.


Por ejemplo, si Rojo ha colocado a un Trabajador en la Casa de Impuestos, robaría las 11 Plata y perdería 2 Virtud.



Recuerda: las monedas rojas indican Impuestos. Cuando se pagan, estos deben ser colocados en el espacio que hay encima de la Casa de Impuestos.



Mercado Negro

 Mientras que algunos creen en el trabajo duro y honorable, otros prefieren tomar un pequeño atajo para seguir adelante. El Mercado Negro tiene 3 espacios para que los jugadores coloquen un Trabajador. Cada espacio está emparejado con una acción debajo de él. Una vez que un Trabajador se coloca en un espacio, no se pueden colocar otros Trabajadores allí.

En este ejemplo las acciones disponibles serían:

1. Paga 1 Plata y pierde 1 Virtud para ganar 1 Mármol y 1 Piedra.
2. Paga 2 Plata y pierde 1 Virtud para:
 - Contratar a cualquier Aprendiz boca arriba (y también ganar Plata en caso de que el Aprendiz tuviera algo), o
 - Robar 5 Cartas de Edificio, quedarse 1 y descartar las otras 4 en la parte inferior del Mazo de las Cartas de Edificio.
3. Pagar 3 Plata y perder 1 Virtud para ganar 1 Oro, 1 Piedra y 2 Madera.

Nota: Los jugadores no roban ni descartan las cartas de Mercado Negro cuando ganan los recursos indicados en estas. Las cartas de Mercado Negro se actualizarán durante el reinicio del Mercado Negro (se explica en la página 17).



Prisión



Esta localización permite a los jugadores realizar 1 acción por cada Trabajador que tengan allí. Las acciones disponibles que los jugadores pueden realizar son:

1. Enviar a todos los Trabajadores capturados de su Tablero de Jugador a la Prisión, ganando 1 Plata por cada uno.
2. Liberar a todos los Trabajadores de su color de la Prisión para volver a colocarlos en su Tablero de Jugador.
3. Pagar 5 Plata (2 Impuestos), o coger 1 Deuda y perder 1 Virtud para liberar a los Trabajadores de su color de los Tableros de otros jugadores, colocándolos nuevamente en su Tablero de Jugador. *Se requiere un mínimo de 1 Trabajador capturado para realizar esta acción.*
4. Pagar 6 Plata (3 Impuestos) para pagar 1 Deuda.

Por ejemplo, Rojo podría realizar hasta 3 acciones en la Caseta de Guardia. Decide enviar 3 Trabajadores capturados de Amarillo y 2 de Verde desde su Tablero de Jugador a la Prisión, obteniendo un total de 5 Plata. Para su segunda acción, libera a sus 2 Trabajadores de la Prisión y los vuelve a colocar en su Tablero de Jugador. Finalmente decide no hacer nada en su tercera acción.

Los jugadores pueden realizar acciones en cualquier orden que ellos elijan y pueden pagar múltiples Deudas en el mismo turno (*Es importante resolver cada acción de Deuda por separado*).

Ayuntamiento

En el Ayuntamiento los jugadores colocan sus Trabajadores para que construyan un Edificio  desde su mano o para avanzar en la construcción de la Catedral . Cuando colocas los Trabajadores aquí, colócalos tumbados, de izquierda a derecha y de arriba a abajo. Cuando se juega con menos de 5 jugadores, no se usan todas las columnas. *Ten en cuenta que la columna más a la derecha no se usa en este ejemplo de 4 jugadores. Por lo tanto, el siguiente Trabajador que se colocará estará en la segunda fila, a la derecha del Trabajador Azul.*

Construir edificios y avanzar en la construcción de la Catedral se explicará a continuación.




Al pagar una Deuda, los jugadores deben dar la vuelta a la Carta de Deuda, manteniéndola frente a ellos. Esto les otorga inmediatamente 1 Virtud, además de los beneficios adicionales que les otorguen sus Aprendices (*en caso de tenerlos*).



CONSTRUYENDO EDIFICIOS Y LA CATEDRAL

Al colocar un Trabajador en el Ayuntamiento, los jugadores pueden construir un Edificio desde su mano o ayudar en la construcción de la Catedral.

Construyendo un Edificio

 Al construir un Edificio, los jugadores deben mostrar la carta boca arriba en su zona de juego. Cada carta tiene varios costes, requisitos, recompensas y efectos:





Algunos edificios requerirán que los jugadores contraten Aprendices con ciertas habilidades (*Carpintería, Embaldosado y Mampostería*). Para construir un Edificio que muestre uno o más de estos iconos en la parte superior izquierda, los jugadores deberán tener al menos 1 Aprendiz contratado con un símbolo que coincida en frente de ellos.

Nota: Los Aprendices utilizados para construir un Edificio no se descartan.





Todos los Edificios tienen un coste en recursos. Para construir un Edificio, los jugadores deben pagar los recursos indicados a la izquierda de la carta. Todos los recursos gastados se devuelven al Suministro.



Algunos Edificios mostrarán un aumento  o una disminución  de Virtud en el lado derecho de la carta. Los jugadores deben mover su Marcador de Jugador hacia arriba o hacia abajo en el Medidor de Virtud inmediatamente.



Todos los Edificios tendrán un efecto al final del juego  o inmediato . Los efectos de fin de juego se activan justo antes de que tenga lugar la puntuación final. Todos los efectos inmediatos deben activarse una vez que se haya construido el Edificio.

El Pozo no requiere ninguna habilidad de Aprendiz para construirse. Cuesta sólo 2 Madera y 2 Piedra.

Una vez construido, permitirá que el jugador actual gane inmediatamente 4 Arcilla.

Al final del juego, obtendrá 3 VP.




El Torreón requiere las 3 habilidades de Aprendiz, 5 Madera, 2 Piedra y 2 Oro para construirse.

Una vez construido, hará que el jugador actual pierda 2 Virtud. Al final del juego, obtendrá 12 VP, más 1 VP adicional por cada 3 Trabajadores capturados.




Ayudar en la construcción de la Catedral

 En lugar de continuar sus propios proyectos, los jugadores también pueden dedicar algo de tiempo y recursos a la construcción de la Catedral. Para hacer esto, los jugadores deben seguir estos pasos:

1. Paga los recursos indicados a la izquierda de la Catedral de 1 nivel superior de donde se encuentra actualmente tu Marcador de Jugador (*todos los jugadores comienzan por debajo del nivel más bajo*).
2. Descarta 1 carta a tu elección de Edificio de tu mano y colócala boca abajo en la parte inferior del Mazo de Cartas de Edificio.
3. Mueva tu Marcador de Jugador 1 nivel hacia arriba en la Catedral.
4. Revela la carta superior del Mazo de Cartas de Recompensa y obtén sus beneficios. Una vez resuelto, las Cartas de Recompensa se eliminan del juego.

Nota: Si no quedan Cartas de Recompensa en el Mazo, los jugadores sólo ganan 1 Virtud.

Al final del juego, los jugadores obtendrán tantos Puntos de Victoria como el número que se muestra en la bandera amarilla  a la izquierda de su nivel actual en la Catedral.

Por ejemplo, Amarillo actualmente está en la parte inferior de la Catedral. Para avanzar al siguiente nivel, coloca un Trabajador en el Ayuntamiento, paga 1 Oro y descarta 1 Carta de Edificio. Revela la Carta de Recompensa superior, que le otorga 1 Virtud y 1 Oro. Si permanece en este nivel al final del juego obtendrá 2 PV por su trabajo en la Catedral.




Regla importante:

Los jugadores solo pueden avanzar su trabajo en la Catedral si hay un espacio disponible. En este ejemplo, Verde no puede trabajar en la Catedral hasta que Rojo o Azul avancen más.



Nota: El coste que se muestra aquí es de 4 Piedra o Madera en cualquier combinación. Igualmente, el 4º nivel de la Catedral es 8 Piedra o Madera en cualquier combinación.

MEDIDOR DE VIRTUD

La Virtud de cada jugador se registra con su Marcador de Jugador en el Medidor de Virtud. Cada vez que los jugadores ganan Virtud , o pierden Virtud , inmediatamente deben mover su Marcador de Jugador hacia arriba o hacia abajo en el Medidor de Virtud. Dependiendo de la cantidad de Virtud que tengan al final del juego, pueden ganar o perder Puntos de Victoria. Esta cantidad se rige por los números que se muestran en las banderas amarillas  al lado de los niveles del Medidor de Virtud.

Hay una serie de iconos a lo largo del Medidor de Virtud. Sus efectos son los siguientes:



Por cada Virtud que el jugador gane por encima de 14, puede destruir 1 Deuda no pagada que tenga. A diferencia de pagar las Deudas, esta acción no tiene efectos adicionales (*no se gana Virtud ni se activan las habilidades de Aprendiz*). Cualquier Deuda destruida se devuelve al Montón de Cartas de Deuda.



Por cada Virtud que los jugadores pierden por debajo de 0, deben robar una Carta de Deuda. Esta se roba del Mazo de Cartas de Deuda y se coloca con el lado “no pagado” boca arriba frente a ellos.



Una vez que los jugadores tengan 3 o menos Virtud, comienzan a escatimar en sus Impuestos. Por cada icono de “evitar Impuesto” en su nivel actual de Virtud, los jugadores pueden ignorar 1 Impuesto sobre todos los pagos futuros.



Una vez que los jugadores tengan 10 o más Virtud, ya no pueden colocar Trabajadores en el Mercado Negro. Si bajan de 10 Virtud, esto ya no tiene ningún efecto.



Una vez que los jugadores tengan 4 o menos Virtud, ya no pueden trabajar en la Catedral. Si suben por encima de 4 Virtud, esto ya no tiene ningún efecto.




Por ejemplo, Amarillo actualmente tiene 13 Virtud y no puede visitar el Mercado Negro. Si termina el juego aquí, obtendrá 5 PV. En su turno realiza una acción que le otorga una ganancia de 3 Virtud, mueven su Marcador de Jugador 1 espacio en el Medidor de Virtud. Con el exceso de 2 Virtud, destruye 2 Deudas.

Rojo actualmente tiene 11 Virtud. Decide robar de la Casa de Impuestos, perdiendo 2 Virtud. Como ahora tiene menos de 10 Virtud, puede visitar el Mercado Negro en su próximo turno.

Verde actualmente tiene 1 Virtud y no puede trabajar en la Catedral. Si termina el juego aquí, perderá 8 PV. En su turno, coloca un Trabajador en el Taller para contratar un Aprendiz. Debido a su posición en el Medidor de Virtud, ignora ambos Impuestos en esta acción, pagando 2 Plata al suministro.



REINICIO DEL MERCADO NEGRO

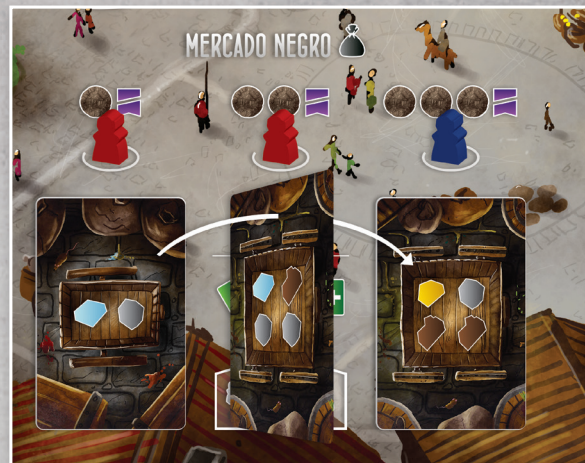
 Si bien el Rey a veces puede parecer ajeno a todo lo que sucede en su reino, ocasionalmente ordenará inspecciones para asegurarse de que todos los trabajadores se responsabilicen de sus acciones.

Hay 2 formas en las que se activa el Reinicio del Mercado Negro:

1. Los 3 espacios en el Mercado Negro están ocupados por Trabajadores.
2. Se coloca un trabajador en uno de los espacios de la izquierda de las dos filas de abajo del Ayuntamiento.

Independientemente de cómo se active el Reinicio del Mercado Negro, primero se debe resolver la acción que lo ha causado. Después de hacerlo, se deben seguir los siguientes pasos:

1. Todos los Trabajadores que estén actualmente en el Mercado Negro son trasladados a la Prisión.
2. La Carta superior del Mercado Pequeño (*izquierda*) se da la vuelta y se coloca en la parte superior del Mercado Grande (*derecha*).
3. Los jugadores con cualquier Aprendiz que se active durante el Reinicio del Mercado Negro pueden realizar sus acciones en cualquier orden elegido.
4. Todos los jugadores con 3 o más Trabajadores en Prisión pierden 1 Virtud.
5. El jugador, o jugadores con la mayor cantidad de Trabajadores en Prisión, roban 1 Carta de Deuda, colocándola por la cara “no pagado” boca arriba frente a ellos.



Por ejemplo, Rojo acaba de colocar un Trabajador en el Mercado Negro. Como los 3 espacios están ocupados, esto causará un Reinicio en el Mercado Negro al final de su turno. Tanto los Trabajadores Rojos como el Trabajador Azul son enviados a la Prisión y las Cartas del Mercado Negro se actualizan. Azul usa su habilidad de Guardiania de Puerta para liberar a 2 de sus 3 Trabajadores de la Prisión. Ningún jugador tiene 3 Trabajadores en Prisión, por lo que nadie pierde Virtud. Sin embargo, ahora Amarillo y Rojo están empatados por tener la mayor cantidad de Trabajadores en Prisión (2 cada uno). Por lo tanto, cada uno recibe 1 Carta de Deuda.

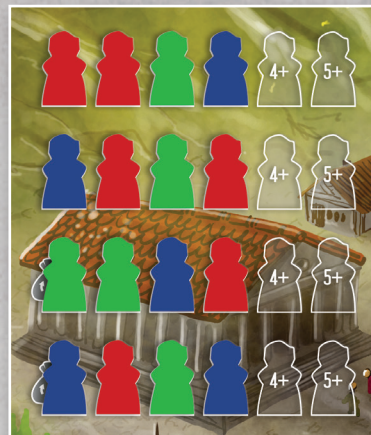
Si en algún momento no quedan cartas en el Mazo del Mercado Pequeño para dar la vuelta durante el reinicio, toma todas las cartas del Montón del Mercado Grande y barájalas para formar un nuevo mazo de Mercado Pequeño.

FIN DEL JUEGO

Cuando se coloque el último Trabajador en el Ayuntamiento se activa el final del juego. El jugador actual termina su turno, luego cada jugador (incluido el jugador actual) tendrán 1 último turno antes de que finalice el juego (1 ronda final).

Las 2 columnas de la derecha del Ayuntamiento no se usan en este ejemplo de 3 jugadores. Por lo tanto, cuando Azul haya colocado el último Trabajador en el Ayuntamiento (abajo a la derecha), esto activa el final del juego. Todos los jugadores, incluido Azul, tendrán 1 último turno antes de que se realice el recuento de puntos.








Es importante tener en cuenta que, en la ronda final, los jugadores aún pueden colocar a sus Trabajadores en el Ayuntamiento. Estos Trabajadores se deben colocar al lado del Ayuntamiento.



PUNTUACIÓN DE FINAL DE PARTIDA

Una vez que el juego haya finalizado, los jugadores deben resolver de inmediato cualquier efecto de final de juego que tengan sus Edificios construidos. Ten en cuenta que todas las habilidades de Aprendiz y los efectos del tablero permanecen activos durante este tiempo. Por ejemplo, si un jugador debe obtener Virtud por encima del tope del Medidor de Virtud, podría usarlo para destruir sus Deudas no pagadas.

Cada jugador debe sumar sus puntos de las siguientes áreas:

-  Gana PV por todos los Edificios construidos, incluyendo sus beneficios de fin de partida.
-  Gana PV por el nivel alcanzado en la construcción de la Catedral.
-  Gana o pierde PV por la posición final en el Medidor de Virtud.
-  Pierde 2 PV por cada Deuda no pagada.
-  Gana 1 PV por cada Oro y 1 PV por cada Mármol en su Tablero de Jugador.
-  Gana 1 PV por cada grupo de 10 Plata en su Tablero de Jugador.
-  Pierde 1 PV por cada 2 Trabajadores en Prisión (1 Trabajador por sí solo no tiene ningún efecto).

PUNTUACIÓN DE FINAL DE PARTIDA

El jugador con la puntuación total más alta es el ganador. En caso de empate, el jugador con la Virtud más alta es el ganador. Si aún así continúa el empate, el jugador empatado con la mayor cantidad de Plata restante es el ganador. Si todavía sigue el empate, todos los jugadores empatados comparten la victoria.

Por ejemplo, Rojo obtendría un total de 38 PV por lo siguiente:



4 Edificios, Nivel 3 en la Catedral, 12 Virtud, 2 Deudas no pagadas, 2 Oro, 1 Mármol, 6 Plata y 3 Trabajadores en Prisión.

(+4 PV)

Azul obtendría un total de 40 PV por lo siguiente:



5 Edificios, Nivel 2 en la Catedral, 6 Virtud, 0 Deudas no pagadas, 1 Oro, 22 Plata y 4 Trabajadores en Prisión.

(+1 PV)

(+2 PV)

Impuesto

Las monedas Rojas indican Impuesto. Cuando se paguen, estas deben ser colocadas en el espacio que se encuentra sobre la Casa de Impuestos. Todas las otras monedas (*no Impuesto*) se pagan al Suministro.

Reinicio del Mercado Negro

Se activa cuando un tercer Trabajador se coloca en el Mercado Negro, o cuando un Trabajador se coloca en cualquiera de los espacios más a la izquierda en las 2 filas inferiores del Ayuntamiento. Acuérdate de enviar a todos los Trabajadores del Mercado Negro a la Prisión y actualizar las Cartas del Mercado Negro. Los jugadores con 3 o más Trabajadores en Prisión pierden 1 Virtud. El jugador o los jugadores con la mayor cantidad de Trabajadores en Prisión ganan 1 Carta de Deuda.



PREPARACIÓN ESTÁNDAR RÁPIDA

1. Coloca todas las Cartas de Mercado Negro en el espacio izquierdo.
2. Cartas de Recompensa = 2 por jugador, más 1.
3. Coloca todas las Cartas de Deuda, Cartas Multiplicadoras y Recursos fuera del Tablero Principal.
4. Baraja y revela 8 Cartas de Aprendiz.
5. Baraja y coloca Cartas de Edificio en el Taller.
6. Coloca 4 Plata sobre la Casa de Impuestos.
7. Todos los jugadores comienzan con 7 Virtud y 20 Trabajadores.
8. Reparte 4 Cartas de Edificio a cada jugador. Todos los jugadores se quedan con una carta y pasan el resto a su izquierda.
Repite esto hasta que hayan elegido 3 cartas cada uno.
9. El jugador inicial recibe 3 Plata. Todos los demás jugadores reciben 1 Plata más que el jugador a su derecha.

RECURSOS / CARTAS POR TRABAJADOR

					...
Platería 	2	3	4	5	...
Minas 	2	3	4	5	...
Bosque 	1	2	3	4	...
Cantera 	1	2	3	4	...
Taller 	1	2	2	3	...
Minas 	0	1	1	2	...