

SÉBASTIEN DUJARDIN - XAVIER GEORGES - ALAIN ORBAN

Trois Dice

Artwork: Alexandre Roche





INTRODUCCIÓN

En este juego descubrirás la ciudad de Troyes durante la Edad Media. En aquella época, la sociedad se dividía en tres estamentos: la nobleza, el pueblo y el clero. El primero era responsable de la protección de las tierras; el segundo, de producir los bienes esenciales para la vida en la ciudad; y el tercero, de conservar la espiritualidad y transmitir el conocimiento.

Aprovecha los 8 días que dura la partida para hacer frente a diversos eventos, abrir tiendas en el Mercado o tomar parte en la construcción de la Catedral. También puedes participar en la construcción de los 3 Edificios de la administración de la ciudad: el Palacio del Conde, el Ayuntamiento y el Obispado.

Al final de la partida, ganará el jugador que tenga más puntos de Victoria.



CONTENIDO

1 taco de hojas de puntuación



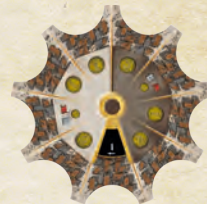
9 fichas de Plaza



3 dados transparentes
y 1 dado negro



1 rueda para montar



8 fichas para la expansión
Banquetes y asaltos



1 reglamento



PREPARACIÓN



- 1 Coloca la **rueda** en el centro de la mesa.
- 2 Coloca las **9 fichas de Plaza** en los huecos del círculo grande de la rueda, al azar y por cualquiera de sus caras.
- 3 Gira el **círculo pequeño** de la rueda de manera que el día número 1 pueda verse a través de la ventana de la zona neutral de la rueda.
- 4 El jugador que haya ganado una partida de Troyes más recientemente será nombrado **heraldo** y tomará los 4 dados. El heraldo es el responsable de los dados durante toda la partida.
- 5 Reparte una **hoja de puntuación** y un lápiz (no incluido) a cada jugador. Cada jugador debe numerar su hoja de puntuación como se indica en la página 3.

Presta atención a las notas importantes que aparecen en los recuadros rojos.

PREPARACIÓN: LA HOJA DE PUNTUACIÓN

3 barrios

1 Nobleza

2 Pueblo

3 Clero

Recordatorio de Catedral

Nombre del jugador

Columna de puntuación final

Puntuación final

3 Edificios de prestigio

- Fortaleza
- Mercado
- Catedral

3 Edificios de la administración

- Palacio del Conde
- Ayuntamiento
- Obispado

3 tipos de Recursos

- Influencia
- Fortuna
- Sabiduría

Los 3 caminos de Ciudadanos. Cada ciudadano que obtengas sumará 1 punto de Victoria al final de la partida.

- Cada barrio se divide en **6 columnas**, cada una de ellas con un dado en blanco en la parte superior. Debes numerar estas columnas antes de comenzar la partida.

Para tu primera partida, **numera cada uno de los 3 barrios** del 1 al 6 y de izquierda a derecha:



Cuando **vuelvas a jugar**, el heraldo deberá:

- ♦ tirar el dado para determinar qué valor estará más a la izquierda; y
- ♦ decidir si al desplazarse hacia la derecha, el orden de los números será creciente o decreciente.

Ejemplo: 4, 5, 6, 1, 2, 3 (creciente) o 4, 3, 2, 1, 6, 5 (decreciente).

También podrás elegir jugar en **modo experto**, en el que el heraldo puede elegir directamente qué número colocar en cada sitio.

- Los números del 1 al 6 deben utilizarse una sola vez por barrio.
- Todos los jugadores deben seguir la misma numeración.
- Los 3 valores de una misma columna deben ser idénticos.



DESARROLLO DE LA PARTIDA

La partida dura 8 días, cada uno de ellos dividido en 2 mitades: mañana y tarde.

Cuando comienza cada mitad del día, el heraldo tira los 4 dados y los coloca en las Plazas correspondientes a la mitad del día actual. Después, tras resolver el evento que marque el dado negro, todos los jugadores eligen a la vez un dado para llevar a cabo una acción. Al final del día, gira el círculo pequeño de la rueda hasta que el número del día siguiente pueda verse a través de la ventana.

1 Tirar los dados

El heraldo **tira los 4 dados** y los coloca de menor a mayor sobre las 4 Plazas correspondientes a la mitad del día actual. Por la mañana, utiliza las Plazas iluminadas de la rueda; por la tarde, utiliza las Plazas oscuras de la rueda. Coloca el dado con el resultado más bajo en la plaza de coste 0. Coloca los demás dados en el sentido de las agujas del reloj, con los resultados en orden creciente.

Si el resultado coincide, coloca siempre el dado negro antes que cualquier otro. Se considerará que su valor es ligeramente inferior.

Si hay varios dados transparentes con el mismo resultado, se colocarán en Plazas colindantes.



Ejemplo: al principio de la mañana, el heraldo tira los 4 dados. El resultado más bajo es un 1, que se coloca en la Plaza de valor 0. El siguiente en colocarse es el dado negro, porque su resultado de valor 3 se considera ligeramente inferior al dado transparente de valor 3. Finalmente, el resultado de valor 6 se coloca en la última Plaza.

Un dado transparente en una Plaza roja será un «dado rojo»; un dado transparente en una Plaza amarilla será un «dado amarillo»; y un dado transparente en una Plaza blanca será un «dado blanco».

2 Resolver el evento

Al comienzo de cada mitad del día, el dado negro destruye la Plaza sobre la que está colocado: quita la Plaza de la rueda y coloca en su lugar el dado negro.

A partir del tercer día, además de destruir la Plaza, el dado negro destruye también un dado de la hoja de puntuación de cada jugador. La ventana de la rueda mostrará un recordatorio de la destrucción. El heraldo anuncia lo siguiente en voz alta:

- ♦ el valor del dado negro, que determina el valor del dado atacado; y
- ♦ el color de la Plaza destruida, que determina el color del dado atacado.

Cada jugador debe **tachar ese dado** en su hoja de puntuación. Si ese dado ya se ha tachado, no habrá que hacer nada más.

Excepción: los jugadores que hayan construido la Fortaleza en la columna atacada no sufrirán la destrucción del dado que esté en esa columna (ver página 7).

Ya no podrás construir Edificios de prestigio o Edificios de la administración de esa columna y de ese color. Como recordatorio, además de tachar el dado, tacha también estos Edificios en caso de que aún no los hayas construido.

Los Edificios que ya estén construidos no podrán destruirse.



Ejemplo: el dado negro, con un valor de 3, ataca la Plaza blanca. Como estamos en el día 4, todos los jugadores tendrán que tachar un dado de su hoja de puntuación: el dado blanco de valor 3. Valentín, que aún no ha construido la Catedral en esa columna, tendrá que tacharla; sin embargo, no tendrá que tachar el Obispado, porque ya lo ha construido en esa columna.

Mañana **1 ▶ 2 ▶ 3 ▶ 4**

3 Llevar a cabo una acción

Todos los jugadores **eligen a la vez un dado** de 1 de las 3 Plazas restantes para llevar a cabo una acción. Deja el dado donde estaba, ya que más de un jugador puede elegir el mismo dado.

Para llevar a cabo 1 de las 3 acciones posibles, debes pagar el coste del dado, que se indica en el segmento del círculo pequeño de la rueda correspondiente al dado elegido.

Nota: para gastar un Recurso, tacha uno de los Recursos que hayas rodeado.



Ejemplo: el dado rojo de valor 1 cuesta 0 de Fortuna; el dado amarillo de valor 3, 1 de Fortuna; y el dado rojo de valor 6, 2 de Fortuna. El dado negro nunca se puede comprar.

- Comienzas el juego con 3 Recursos de cada tipo (símbolos rodeados en tu hoja de puntuación).
- Solo en el caso de que no tengas Recursos suficientes para comprar un dado y no haya dados gratuitos, en lugar de llevar a cabo una opción, obtienes 1 de cada Recurso.

Tarde **1 ▶ 2 ▶ 3 ▶ 4 ▶ 5**

4 Concluir una mitad del día

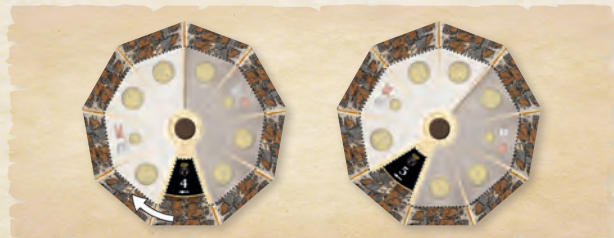
Al final de cada mañana y cada tarde, el heraldo debe dar la vuelta a la Plaza que el dado negro ha destruido antes de devolverla a su hueco en la rueda. Ahora, la Plaza está remodelada y reconstruida. Ya puede comenzar la siguiente mitad del día.



5 Concluir un día

Al final de cada día (no al final de la mañana), además de realizar la Fase 4, el heraldo debe girar el círculo pequeño de la rueda a la siguiente posición en el sentido de las agujas del reloj, de manera que el número del día siguiente pueda verse a través de la ventana.

El juego termina al final de la octava tarde (ver Fin de la partida).





DETALLE DE LAS ACCIONES

I. OBTENER RECURSOS

Cuando elijas un dado para obtener Recursos, rodea un número de Recursos equivalente al valor del dado que hayas elegido, de izquierda a derecha en el camino de su color.



Para la **Influencia** se necesita un dado rojo.

Puedes gastar Influencia con el fin de **alterar el valor** del dado que elijas para llevar a cabo una acción. Cada Influencia que gastes te permitirá alterar su valor en ± 1 .

Nota: los valores no son circulares, por lo que para alterarlo de 1 a 6 (o de 6 a 1) se necesitarán 5 de Influencia. No es posible aumentar el valor de un dado más allá de 6.



Para la **Fortuna** se necesita un dado amarillo.


Puedes gastar Fortuna con el fin de **comprar determinados dados** para llevar a cabo una acción.



Para la **Sabiduría** se necesita un dado blanco.




Puedes gastar 2 de Sabiduría con el fin de **alterar el color** del dado que elijas para llevar a cabo una acción.

Cuando obtienes un Recurso vinculado a un Ciudadano

, obtienes también al Ciudadano rodeándolo en su camino.

Los caminos de Ciudadano



Cada tipo de Ciudadano tiene su propio camino: **caballeros** , **artesanos** , y **sacerdotes** .

Cuando obtengas Ciudadanos, rodéalos de izquierda a derecha. Cada Ciudadano que obtengas sumará 1 punto de Victoria al final de la partida.

Nota: cuando obtengas un Ciudadano de un camino en el que ya los hayas rodeado todos, puedes rodear un Ciudadano de otro camino.



Ejemplo: gastas 1 de Fortuna para usar el dado rojo de valor 5. Entonces, gastas 2 de Sabiduría para alterar el color del dado y cambiarlo de rojo a amarillo. Después, gastas 1 de Influencia para alterar el valor del dado y cambiarlo de 5 a 6. Para terminar, usas tu dado amarillo de valor 6 para obtener 6 de Fortuna y 1 Ciudadano amarillo.

2. CONSTRUIR EDIFICIOS DE PRESTIGIO

Cuando elijas un dado para construir un Edificio de prestigio, dibuja la silueta del Edificio de prestigio que se corresponda con el color y el valor que hayas elegido. El dibujo no tiene que ser muy preciso, siempre que sea reconocible.



Para la **Fortaleza** se necesita un dado rojo.



Tener una Fortaleza en una columna te permitirá **ignorar el efecto de las tiradas del dado negro que ataquen a esa columna** durante la Fase **2 Resolver el evento**. Para que te sea más fácil recordar que estás protegido, dibuja la silueta de las torres alrededor de cada dado de esa columna.

La Fortaleza también te permite obtener inmediatamente al Ciudadano representado en su silueta y, si procede, una bonificación de vínculo.

Bonificación de vínculo



Varios de los Edificios de prestigio y de los Edificios de la administración tienen una bonificación de vínculo representada con un rombo situado entre ellos. Esta bonificación, ya sea en forma de Ciudadano o de Recurso, se obtiene al dibujar todos los edificios que rodean a la bonificación.



Ejemplo: gastas 0 de Fortuna para usar el dado rojo de valor 1 para construir una Fortaleza en la columna 1. Obtienes el Ciudadano rojo representado en la Fortaleza, así como al Ciudadano rojo de la bonificación de vínculo, porque has dibujado las 2 Fortalezas que lo rodean.



Para el **Mercado** se necesita un dado amarillo.

Tener un Mercado en una columna te permitirá **obtener inmediatamente algo relacionado con esa columna**.

De izquierda a derecha, los beneficios son los siguientes:



Obtienes 3 de Influencia por cada dado rojo que haya disponible.



Obtienes 2 Ciudadanos rojos por cada dado rojo que haya disponible.



Obtienes 3 de Fortuna por cada dado amarillo que haya disponible.



Obtienes 2 Ciudadanos amarillos por cada dado amarillo que haya disponible.



Obtienes 3 de Sabiduría por cada dado blanco que haya disponible.



Obtienes 2 Ciudadanos blancos por cada dado blanco que haya disponible.

Nota: si gastas 2 de Sabiduría para alterar el color del dado que hayas elegido para construir el Mercado, este cambio de color no se tendrá en cuenta para determinar los beneficios derivados de su construcción.



Ejemplo: gastas 1 de Fortuna para usar el dado amarillo de valor 5 para construir el Mercado en la columna 5. Obtienes 6 de Sabiduría porque hay 2 dados blancos disponibles.



DETALLE DE LAS ACCIONES (CONTINUACIÓN)



Para la **Catedral** se necesita un dado blanco.

Tener una Catedral en una columna te permitirá **desbloquear la puntuación final de determinado tipo de Edificio**. El tipo de Edificio que puntuará se indica en la Catedral construida. El personaje asociado a dicho Edificio aparece representado a su derecha. Para desbloquear la puntuación final, escribe inmediatamente el número correspondiente en el círculo que hay a la izquierda de la columna de puntuación final del personaje. Escribe:

- el número 1 cuando tengas tus 2 primeras Catedrales;
- el número 2 cuando tengas las 2 siguientes Catedrales; o
- el número 3 cuando tengas las 2 últimas Catedrales.

Este número indica la cantidad de puntos de Victoria que obtendrás por cada Edificio de ese tipo que hayas dibujado al final de la partida.

De izquierda a derecha, la puntuación final de las Catedrales son las siguientes:



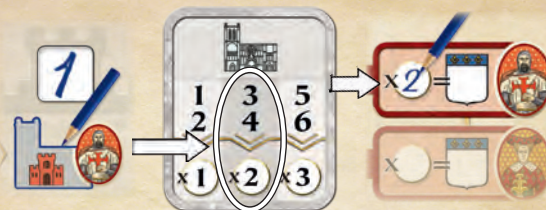
Hugues de Payns: obtienes 1, 2 o 3 puntos de Victoria por cada Fortaleza dibujada en tu hoja de puntuación.



Isabeau de Bavière: obtienes 1, 2 o 3 puntos de Victoria por cada Palacio del conde dibujado en tu hoja de puntuación.



Thibaut II: obtienes 1, 2 o 3 puntos de Victoria por cada Mercado dibujado en tu hoja de puntuación.



Ejemplo: usas un dado blanco de valor 1 para construir la Catedral. Se trata de la tercera Catedral que construyes, por lo que escribes el número 2. Al final de la partida, obtendrás 2 puntos de Victoria por cada Fortaleza que hayas dibujado.



Jeanne de Champagne: obtienes 1, 2 o 3 puntos de Victoria por cada Ayuntamiento dibujado en tu hoja de puntuación.



Urbain IV: obtienes 1, 2 o 3 puntos de Victoria por cada Catedral dibujada en tu hoja de puntuación.



Marie de Champagne: obtienes 1, 2 o 3 puntos de Victoria por cada Obispado dibujado en tu hoja de puntuación.

3. CONSTRUIR EDIFICIOS DE LA ADMINISTRACIÓN

Cuando elijas un dado para construir un Edificio de la administración, dibuja la silueta del Edificio de la administración que se corresponda con el color y el valor que hayas elegido. Entonces, obtienes 2 Ciudadanos del mismo color que el Edificio, y si procede, una bonificación de vínculo (ver página 7).



Para el **Palacio del Conde** se necesita un dado rojo.



Para el **Ayuntamiento** se necesita un dado amarillo.



Para el **Obispado** se necesita un dado blanco.



Ejemplo: gastas 1 de Fortuna con el fin de usar el dado amarillo de valor 5 para construir un Ayuntamiento en la columna 5: obtienes 2 Ciudadanos amarillos.

Los caminos de Ciudadano: bonificación de camino



El decimoquinto y el vigésimo Ciudadano de cada uno de los 3 caminos de Ciudadano están vinculados a una bonificación.

Cuando rodees al decimoquinto Ciudadano de uno de los caminos, construye inmediatamente uno de los dos Edificios de prestigio representados (Fortaleza, Mercado o Catedral). Dibuja el Edificio de acuerdo con las reglas generales de la acción Construir un Edificio de prestigio.

Cuando rodeas al vigésimo Ciudadano de uno de los caminos, obtienes inmediatamente los 2 Ciudadanos representados.

Los caminos de Ciudadano: bonificación de columna

La bonificación de columna se obtiene cuando se rodea a los 3 Ciudadanos de la tercera, la sexta y la undécima columna.



En ese mismo instante obtienes 1 de cada Recurso.



Inmediatamente, construye el Edificio de la administración que quieras. Dibuja el Edificio en la columna que quieras de acuerdo con las reglas generales de la acción Construir un Edificio de la administración.

Cuando hayas tachado un Edificio de prestigio o de la administración en una columna después de un evento, ya no podrás construir ese Edificio ni podrás obtener ninguna bonificación de vínculo asociada a él.



FIN DE LA PARTIDA

La partida termina al final del octavo día.

Cuenta tus puntos de Victoria:

- Obtienes puntos de Victoria por cada **Catedral** que hayas dibujado. El número escrito en el círculo de la columna de puntuación final determina el número de puntos de Victoria que obtienes (1, 2 o 3 puntos de Victoria) por cada Edificio que hayas dibujado en esa fila. Anota el total de puntos de Victoria obtenidos en el escudo de armas al final de la fila.

Ejemplo: obtienes 1 punto de Victoria por cada Mercado dibujado en tu hoja de puntuación; gracias a Thibaut II, son 4 puntos de Victoria. Obtienes 2 puntos de Victoria por cada Ayuntamiento dibujado en tu hoja de puntuación; gracias a Jeanne de Champagne, son 8 puntos de Victoria. Obtienes 1 punto de Victoria por cada Catedral dibujada en tu hoja de puntuación; gracias a Urbain IV, son 4 puntos de Victoria. Obtienes 2 puntos de Victoria por cada Obispado dibujado en tu hoja de puntuación; gracias a Marie de Champagne, son 4 puntos de Victoria.

- Por cada **par de Recursos iguales** que hayas rodeado, y no tachado, obtienes **1 punto de Victoria**.

Ejemplo: obtienes 1 punto de Victoria por los 2 de Influencia que no has gastado, 1 punto de Victoria por los 2 de Dinero que no has gastado y 2 puntos de Victoria por los 5 de Sabiduría que no has gastado.

- Por cada **Ciudadano** que hayas rodeado en los 3 caminos de Ciudadano, obtienes **1 punto de Victoria**.

Ejemplo: obtienes 30 puntos de Victoria por los Ciudadanos de los 3 caminos. Tu puntuación final es de 54 puntos de Victoria.



Total de Ciudadanos

Recuento total

Total de Recursos y de Catedrales

Gana el jugador que sume más puntos de Victoria en total. En caso de empate, los jugadores empatados compartirán la victoria.



EXPANSIÓN BANQUETES Y ASALTOS

Esta expansión aportará más variedad al juego mediante efectos positivos (Banquetes) y negativos (Asaltos).

Estos vienen en forma de fichas de doble cara.

Preparación

Toma 3 fichas de la expansión al azar. Colócalas con la cara de Banquete hacia arriba junto a las 3 fichas de Plaza cuyas caras frontal y trasera coincidan en color. Devuelve las demás fichas a la caja. No vas a necesitarlas.

Desarrollo de la partida

Cada ficha de Banquete o de Asalto que haya en juego tiene un efecto que se aplicará cuando elijas el dado de la Plaza asociada a ella (excepto si se indica lo contrario; ver más abajo los detalles de estas fichas).

Al comienzo del juego, el efecto de la ficha será siempre positivo (la cara de Banquete).

En el transcurso de la partida, cuando el dado negro destruya la Plaza asociada a la ficha de Banquete, habrá que girar ambas fichas a la vez. De aquí en adelante permanecerá con la cara de Asalto hacia arriba y su efecto será negativo durante el resto de la partida.

Banquete



Cara de Banquete: puedes gastar 1 de Influencia para alterar el valor de este dado en ± 2 (en lugar de en ± 1).

Cara de Asalto: no puedes gastar Influencia para alterar el valor de este dado.

Asalto



Banquete



Cara de Banquete: puedes gastar 1 de Sabiduría (en lugar de 2) para alterar el color de este dado.

Cara de Asalto: no puedes gastar Sabiduría para alterar el color de este dado.

Asalto



Cara de Banquete: este dado es gratuito.

Cara de Asalto: este dado cuesta 1 de Fortuna más que lo que indica la rueda.



Cara de Banquete: si utilizas este dado para construir una Fortaleza, obtienes 1 Ciudadano rojo adicional y 1 Ciudadano amarillo o blanco adicional.

Cara de Asalto: este dado cuesta 1 de Influencia más que lo que indica la rueda.



Cara de Banquete: si utilizas este dado para construir una Catedral, obtienes 1 Recurso de cada tipo.

Cara de Asalto: este dado cuesta 1 de Sabiduría más que lo que indica la rueda.



Cara de Banquete: si utilizas este dado para construir un Mercado, calcula lo que obtienes como si hubiera un dado adicional del color que necesites disponible.

Cara de Asalto: no puedes utilizar este dado para construir un Edificio de prestigio.



Cara de Banquete: si utilizas este dado para construir un Edificio de la administración, obtienes 1 Ciudadano adicional del color del edificio que construyas.

Cara de Asalto: este dado tiene valor 0. Puede gastar Influencia de la manera habitual para alterar su valor.



Cara de Banquete: si el dado negro ataca esta Plaza, no surtirá efecto. Puedes tratar este dado negro como si fuera transparente (adoptará el color de la Plaza sobre la que esté). Al final de la mitad del día en el que el dado negro esté, gira la ficha hacia su cara de Asalto.

Cara de Asalto: trata un dado transparente que haya en esta Plaza como si fuera un dado negro. La Plaza queda destruida y (desde el tercer día) se destruye uno de los dados de tu hoja de puntuación.



HAZAÑAS

Al final de cada partida, comprueba si has conseguido alguna de las siguientes hazañas. Si es el caso, escribe tus iniciales en la casilla correspondiente a cada hazaña. Puedes intentar conseguir las hazañas tú solo o con la ayuda de todos los jugadores que jueguen con tu Troyes Dice.

JUEGA 3 PARTIDAS DE TROYES DICE:

- EN SOLITARIO
- CON MÁS JUGADORES
- CON LA EXPANSIÓN **BANQUETES Y ASALTOS**

TERMINA UN PARTIDA CON

45 PV , 55 PV , 65 PV

- TERMINA UNA PARTIDA DE VARIOS JUGADORES CON MÁS DE 60 PUNTOS DE VICTORIA
- TERMINA UNA PARTIDA CON 18 PUNTOS DE VICTORIA OBTENIDOS GRACIAS A UN SOLO PERSONAJE
- TERMINA UNA PARTIDA CON 40 CIUDADANOS COMO MÍNIMO

TERMINA UNA PARTIDA HABIENDO DIBUJADO TODOS LOS EDIFICIOS DE PRESTIGIO DE UNA DE LAS FILAS



TERMINA UNA PARTIDA HABIENDO DIBUJADO TODOS LOS EDIFICIOS DE LA ADMINISTRACIÓN DE UNA DE LAS FILAS



TERMINA UNA PARTIDA HABIENDO RODEADO TODOS LOS RECURSOS DE UNO DE LOS CAMINOS



TERMINA UNA PARTIDA HABIENDO RODEADO TODOS LOS CIUDADANOS DE UNO DE LOS CAMINOS



· Diseño: Sébastien Dujardin, Xavier Georges, y Alain Orban

· Ilustración y gráficos: alexandre-roche.com y Good Heidi

· Diseño y desarrollo del reglamento: Pearl Games

· Traducción del reglamento al español: Carlos de la Torre · Revisión de la traducción: Aurora C. Mena

Agradecimientos

Los diseñadores quieren dar las gracias a todos los que han ayudado a que este proyecto salga a la luz.

