

Haakon Hoel Gaarder



VILLAGERS





INTRODUCCIÓN

Eres el fundador de una nueva villa durante la Edad Media, en los años posteriores a una gran plaga. La pérdida de tantas vidas ha creado grandes problemas para los supervivientes. Mucha de la gente de la que dependían sus habitantes para cosas esenciales como la comida, la vivienda o la ropa ha desaparecido. Los artesanos no disponen de materiales, los comerciantes han perdido a sus clientes y muchos han perdido sus granjas y talleres al escapar de la plaga.

Los caminos se llenan de refugiados en busca de un nuevo comienzo. Llegan a ti, esperando poder asentarse en tus tierras y crear un hogar. Tu granja de grano es el punto de partida ideal para una villa, proveyendo comida para mucha gente de forma segura. Debes elegir sabiamente a quien dejas que se instale contigo, puesto que la comida y los recursos son limitados.

Las personas en el camino tienen habilidades valiosas y únicas, pero a su vez dependen de otras personas con habilidades muy específicas para poder trabajar. Las materias primas, herramientas y servicios deben ser provistos por otras personas del camino.

Si eres capaz de encontrar a las personas capaces de trabajar juntas para conseguir un beneficio, mientras incrementas tus reservas de comida y tu capacidad para construir nuevas casas, tu villa será próspera.

Construir una villa se basa en encontrar a gente con habilidades que funcionen bien juntas. De vez en cuando tendrás que elegir a personas que no encajen y adaptarlas. Así es como me convertí en leñador. No era lo que quería, pero está bien.





5 cartas de Plaza de la Villa



5 cartas de Ayuda



5 Fundadores



30 Aldeanos Básicos:
Campesinos, Leñadores y Mineros



6 Aldeanos Iniciales



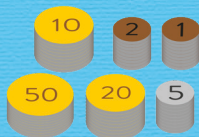
2 cartas de Mercado



1 carta de Jugador Inicial
1 carta de Fin de la Fase
de Reclutamiento



2 cartas de
Resumen de Ronda



95 Monedas



94 Aldeanos Avanzados

MODO SOLITARIO





24 cartas de Evento



1 carta de Condesa
1 carta de Bufón

PREPARACIÓN DE LA PARTIDA

- 1 Busca los 6 Aldeanos Iniciales, marcados con , y colócalos boca arriba en el centro de la mesa. Este será el Camino.
- 2 Forma tres pilas separadas con las cartas de los Aldeanos Básicos (10 Campesinos, 10 Leñadores y 10 Mineros).
- 3 Entrega a cada jugador una carta de Fundadores, que colocará boca arriba por el lado con 2 Oros. Las cartas de Fundadores son el inicio de cada Villa.
- 4 Entrega a cada jugador una Plaza de la Villa y una Carta de Ayuda, que colocará junto a su Villa.
- 5 Cada jugador recibe 8 Oros, formando su Reserva inicial. Coloca el resto del Oro junto al Camino formando el Banco.
- 6 Determina el jugador inicial por el método que prefieras y entrégale la Carta de Jugador Inicial.
- 7 En partidas con 2 o 3 jugadores retira las cartas marcadas con  (Lana y Cuero).



- 8 Baraja el resto de cartas y forma 6 pilas boca abajo cada una con el doble de cartas que jugadores haya en la partida. Por ejemplo en una partida de 5 jugadores formarás 6 pilas de 10 cartas. Alinea estas pilas sobre el Camino.
- 9 Coloca la Primera Carta de Mercado bajo la segunda pila y la Segunda Carta de Mercado bajo la sexta pila. Ahora está completo el Camino.
- 10 De las cartas sobrantes, entrega 5 boca abajo a cada jugador, que formarán su mano inicial.
- 11 Coloca el resto de cartas en una pila junto al Camino, formando la Reserva.

Consulta los cambios de reglas para 2 jugadores en la página 11.

¡La partida está lista para comenzar!

* Oro es el término general usado para el dinero, no importa de que color sean las monedas.

ENTREGA A CADA JUGADOR:

PLAZA DE LA VILLA



CARTA DE AYUDA



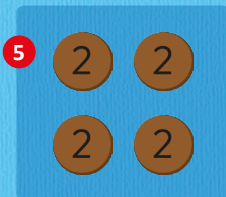
FUNDADORES



VILLA



RESERVA INICIAL



MANO INICIAL



CARTAS DE ALDEANO



Símbolo de Tipo: Indica a cual de los 9 tipos de aldeano pertenece. La mayoría de los aldeanos debe colocarse sobre aldeanos específicos del mismo tipo.

Límite de Apilamiento: Indica cuantos aldeanos, de ser posible, pueden apilarse encima. En este caso solo uno.

Cadena de Producción: Indica sobre qué aldeanos se puede colocar este aldeano o qué aldeanos se pueden colocar sobre él (ver página 12).

Nombre del Aldeano: La ocupación del aldeano.

Símbolo de Oro: Indica cuanto Oro recibe el aldeano en las dos Fases de Mercado. El Oro son puntos de victoria al final de la partida.

Símbolo de Comida: Cada uno de ellos te permite reclutar un aldeano extra en la Fase de Reclutamiento (ver página 8).

Símbolo de Constructor: Cada uno de ellos te permite colocar un aldeano extra en la Fase de Construcción (ver página 12).



Candado: Indica si el aldeano tiene un Candado (ver página 15).

Estandarte: Indicación del tipo de aldeano que solo tienen los aldeanos que pueden colocarse directamente en la mesa sin ningún otro aldeano debajo.

Símbolo de Desbloqueo: Indica el aldeano que desbloquea el Candado de este aldeano (ver página 15).

Símbolo de Plata: Indica cómo te puede proporcionar oro este aldeano durante la Segunda Fase de Mercado (ver página 20).



Símbolo de Llavero: Indica la cantidad de aldeanos que este aldeano puede desbloquear mediante la Mecánica del Candado (ver página 15).

Símbolo de Letrero: Indica si el aldeano es uno de los 6 aldeanos iniciales colocados boca arriba en el Camino al principio de la partida. Solo tiene importancia durante la preparación.

Dorso de las carta:
Indica a qué tipo pertenece el aldeano. Es útil al reclutar aldeanos boca abajo o si quieres saber qué cartas tienen los otros jugadores en sus manos.



Símbolo de Descarte:
Indica que esta carta se descarta después de jugarla (ver página 17).



REGLAS DE JUEGO

La partida se juega durante un número variable de rondas hasta que se vacían todas las pilas de cartas de aldeano del Camino **A**. Cada ronda se divide en 2 fases:

1. **Fase de Reclutamiento:** los jugadores reclutan aldeanos del Camino.
2. **Fase de Construcción:** los jugadores juegan cartas de aldeano desde su mano a su Villa **B**.

Además hay 2 Fases de Mercado durante la partida, en las que los jugadores ganan Oro **C**. El jugador con más Oro al final de la partida será el ganador.

FASE DE RECLUTAMIENTO

En esta fase los jugadores se turnan para coger (o reclutar) aldeanos del Camino. Pueden coger cualquier aldeano de los que están boca arriba en el Camino o robar la carta superior de cualquier pila.

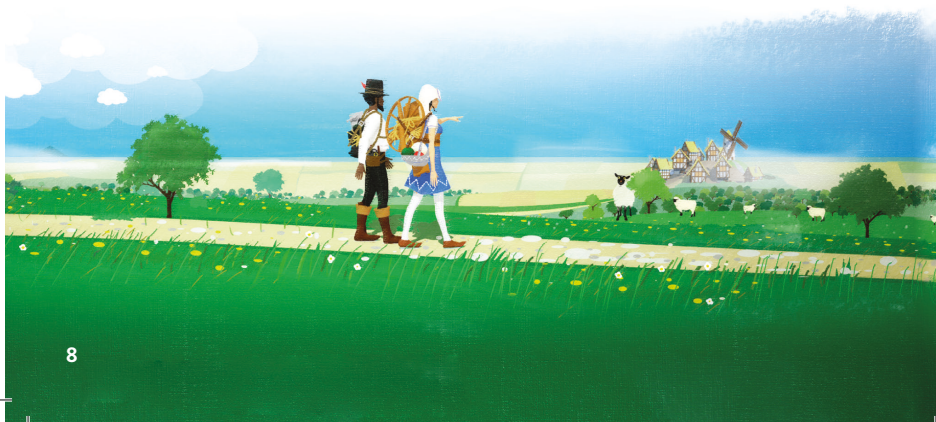
Debes reclutar 2 aldeanos, más 1 por cada símbolo de Comida **D en tu Villa.** Este es tu Límite de Reclutamiento. Si por ejemplo tienes 1 Comida, **debes reclutar 3 aldeanos. Nunca puedes reclutar más de 5 aldeanos, aunque tengas 4 o más Comidas.**

El jugador con la carta de Jugador Inicial será el primero en elegir y reclutar un aldeano. **Siguiendo el sentido de las agujas del reloj los jugadores se turnan para ir reclutando aldeanos de uno en uno.** Los aldeanos reclutados se colocan boca arriba en tu Plaza de la Villa **D**. Sigue reclutando por turnos hasta que tengas tantos aldeanos en tu Plaza de la Villa como tu Límite de Reclutamiento. A continuación coloca todas las cartas reclutadas en tu mano. Cuando todos los jugadores hayan alcanzado su Límite de Reclutamiento, continúa con el siguiente paso, actualizando el Camino.

Si la carta que reclutas tiene una moneda sobre ella, añade la moneda a tu Reserva. Cuando elijas una carta boca arriba, sustitúyela con la carta superior de la pila más a la izquierda **E**.

No muevas las Cartas de Fase de Mercado **F**, estas permanecen en su sitio hasta la Fase de Mercado. **Cuando una pila se vacía, se considera que ya no está en juego.**

Hacia el final de la partida cuando todas las pilas estén vacías, usa cartas de la Reserva para reemplazar las cartas boca arriba del Camino. Los jugadores solo pueden reclutar cartas boca abajo de la parte superior de la Reserva cuando todas las pilas estén vacías. Si tanto la Reserva como todas las pilas se vacían, ya no se pueden reponer cartas.





1 El jugador coge un aldeano del Camino y lo coloca en su Plaza de la Villa. La moneda sobre la carta va a su Reserva.

2 El aldeano es reemplazado por la carta superior de la pila más a la izquierda, que se colocará boca arriba en el hueco dejado en el Camino. Tras ello es el turno del siguiente jugador para reclutar.

PLAZA DE LA VILLA



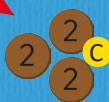
VILLA



3 Como el jugador tiene 1 Comida en su Villa, su Limite de Reclutamiento es 3. Cuando haya cogido la tercera carta, debe añadir las cartas a su mano y dejar de reclutar.



RESERVA



Puedes coger la carta superior de una de las pilas en lugar de un aldeano boca arriba. Si haces esto coge la carta superior y ponla boca arriba en tu Plaza de la Villa para que todos puedan verla.

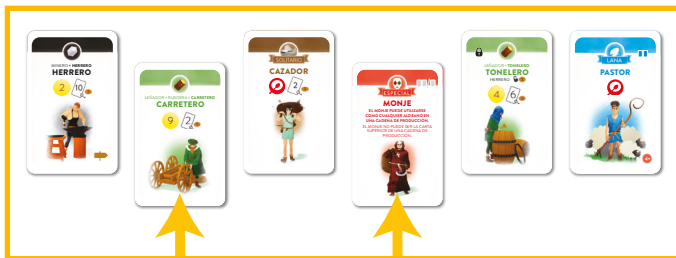
ACTUALIZANDO EL CAMINO

Después de que todos los jugadores hayan terminado de reclutar, haz lo siguiente*:

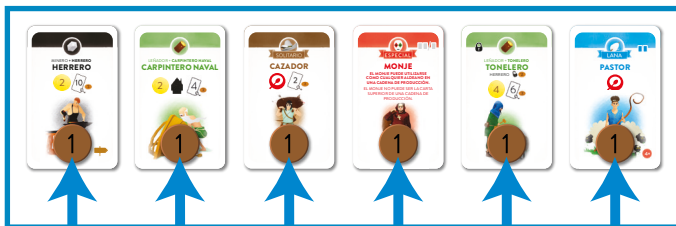
- 1 Descarta los aldeanos del Camino que tengan monedas encima.



- 2 Reemplaza los aldeanos descartados con nuevas cartas de la Reserva. Si la Reserva está vacía, hazlo con cartas de la pila más a la izquierda del Camino.



- 3 Coloca 1 de Oro en cada aldeano boca arriba del Camino.



- 4 Comienza la Fase de Construcción.

*En partidas a 2 jugadores, esto funciona de manera diferente. Consulta la página siguiente. Esta es la única diferencia entre partidas de 2 jugadores y partidas con un mayor número de jugadores.

ACTUALIZANDO EL CAMINO – PARTIDAS A 2 JUGADORES

Después de que ambos jugadores hayan terminado de reclutar, haz lo siguiente:

- 1 Cada jugador, en orden inverso al del turno, puede elegir colocar 1 Oro del Banco en un aldeano del camino. Está permitido colocar Oro sobre el mismo aldeano o no colocarlo si así lo desea.



- 2 Descarta todos los aldeanos sin monedas sobre ellos.



- 3 Reemplaza los aldeanos descartados con nuevas cartas de la Reserva. Si la Reserva está vacía, reemplázalos con cartas de la pila más a la izquierda del Camino.




- 4 Comienza la Fase de Construcción.

Las cartas con monedas sobre ellas pueden permanecer en el Camino durante varias rondas y se pueden acumular monedas sobre el mismo aldeano.

FASE DE CONSTRUCCIÓN


En esta fase los jugadores se turnan para colocar los aldeanos de su mano en su Villa. Una vez se coloca un aldeano, este ya no se puede mover de nuevo.

Los jugadores colocan 2 aldeanos por defecto, más un aldeano extra por cada Constructor  en su Villa al principio de la Fase de Construcción. Por ejemplo si tienes 2 Constructores en tu Villa puedes colocar 4 aldeanos. A esto se le llama tu Límite de Construcción. **Nunca puedes colocar más de 5 aldeanos, incluso aunque tengas 4 o más Constructores.** Puedes jugar menos aldeanos que tu Límite de Construcción si así lo deseas.

Cada jugador finaliza todas sus acciones en la Fase de Construcción antes de ceder el turno al siguiente jugador.

Al principio de tu Fase de Construcción, **di al resto de jugadores cuantos aldeanos puedes colocar.** Pon todos los aldeanos que vayas a usar sobre tu carta de la Plaza de la Villa, antes de colocarlos en tu Villa. Esto facilita que todo el mundo tenga claro cuantos aldeanos vas a colocar, asegurándose de que no sobrepasas tu Límite de Construcción.

CADENAS DE PRODUCCIÓN

Si un aldeano tiene un texto de Cadena de Producción  en la parte superior de la carta, debe formar parte de una Cadena de Producción al colocarlo. Cualquier aldeano que aparezca antes del nombre del aldeano debe colocarse debajo de este en el orden mostrado. Por ejemplo un Carretero debe colocarse encima de un Leñador y una Ruedera.



Al colocar una carta sobre otra, hazlo de forma que de la carta inferior solo sea visible su nombre. Cuando una carta se cubre con otra, los símbolos por debajo de su nombre de aldeano ya no están en juego. Si por ejemplo cubres unos Fundadores con un Porquero, ya no podrás usar la Comida o el Oro de los Fundadores.

La Cadena de Producción no tiene que finalizarse inmediatamente. Por ejemplo puedes colocar un Leñador y una Ruedera en un turno y colocar el Carretero sobre ellos en un turno posterior. Sin embargo las cartas han de colocarse en orden, así que primero tienes que colocar la primera carta de la cadena, luego la segunda, etc.

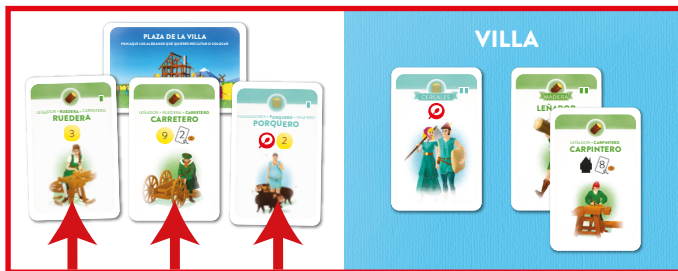
El primer aldeano de la Cadena de Producción puede tener hasta 2 aldeanos encima suyo, creando 2 ramas de la misma Cadena de Producción. Por ejemplo un Leñador puede tener un Carpintero y una Ruedera encima suyo, y la Cadena de Producción de la Ruedera puede extenderse con un Carretero.

Puedes tener 2 o más copias del mismo aldeano en tu Villa si así lo deseas.

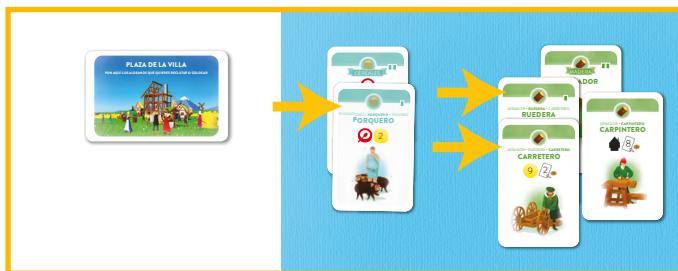
EJEMPLO DE LA FASE DE CONSTRUCCIÓN

El jugador quiere jugar su Carretero. Como muestra el texto de su Cadena de Producción, este debe colocarse encima de un Leñador y de una Ruedera.

LEÑADOR + RUEDERA + CARRETERO
CARRETERO



- 1 El jugador tiene una Ruedera en su mano y un Leñador ya colocado en su Villa, así que jugar el Carretero no será un problema. Decide jugar a la Ruedera y al Carretero. Como el jugador tiene un Constructor en su Villa, puede jugar una tercera carta. Decide jugar el Porquero, ya que lo puede colocar encima de los Fundadores que tiene en su Villa. El jugador coloca estas 3 cartas en su Plaza de la Villa, para mostrar al resto de jugadores lo que va a hacer.



- 2 El jugador coloca las tres cartas en su Villa. El Porquero va encima de los Fundadores tal y como pide su Cadena de Producción. La Ruedera va encima del Leñador que ya tenía encima al Carpintero, compartiendo ahora su producción de leña. Finalmente el Carretero se coloca encima de la Ruedera.

Los aldeanos que forman el comienzo de la Cadena de Producción como los Fundadores, Leñadores y Pastores pueden tener 2 aldeanos encima de ellos, ramificándose en dos negocios diferentes (o iguales).

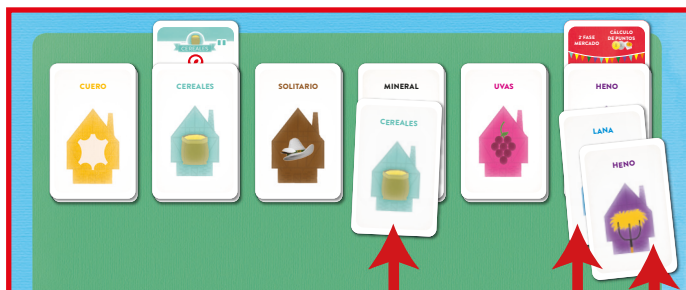


OBTENIENDO ALDEANOS BÁSICOS

Durante la Fase de Construcción también puedes obtener Aldeanos Básicos. Estos son Leñadores, Campesinos y Mineros. Todos los aldeanos con el símbolo de Heno, Mineral y Madera deben colocarse sobre ellos. Para obtener un Aldeano Básico, primero devuelves un aldeano de tu mano a la parte superior de una de las pilas del Camino, luego coges un Aldeano Básico a tu elección y colócalo en tu Villa. Puedes hacer esto **hasta tres veces** por Fase de Construcción. No tienes por qué mostrar a los otros jugadores qué cartas devuelves.

Si todas las pilas del Camino están vacías (como sucederá en la última Fase de Construcción) devuelves los aldeanos a la parte superior de la Reserva en su lugar. Si también estuviera vacía, descarta los aldeanos en su lugar.

Los Aldeanos Básicos no cuentan para tu Límite de Construcción al colocarlos en tu Villa ni tampoco para el Límite de Construcción máximo de 5 aldeanos. No tienen ninguna relación con tu Límite de Construcción.



- 1** El jugador devuelve 3 aldeanos a las pilas de su elección del Camino. Luego coloca 3 aldeanos básicos de su elección en su Villa.



- 2** El jugador realiza a continuación sus 3 Acciones de Construcción, colocando un Herrero sobre un nuevo Minero, un Ganadero sobre uno de los Campesinos y finalmente un Velero. El Velero es un Aldeano Solitario y no se coloca encima de ningún otro aldeano.

CANDADOS

Cuando juegas un aldeano con un Candado **A**, debes primero desbloquearlo. Comprueba si tú o cualquier otro jugador tiene en su Villa un aldeano cuyo nombre coincida con el texto junto al Símbolo de Desbloqueo **B**.



- Si posees a dicho aldeano en tu Villa, coloca 2 Oros del Banco sobre él.
- Si el aldeano está en la Villa de otro jugador, coloca 2 Oros de tu Reserva sobre él.
- Si nadie posee al aldeano requerido, debes pagar 2 Oros al Banco para desbloquear al aldeano que estás colocando.

Si hay disponibles varias copias del aldeano que necesitas, tú eliges a cuál de ellos le pagarás. No puedes elegir pagar al Banco si el aldeano está presente en la Villa de otro jugador. Puedes usar un aldeano que hayas colocado en la Fase de Construcción actual para desbloquear otro aldeano que estés jugando. Mira el ejemplo a continuación.

EJEMPLO DE COMO DESBLOQUEAR ALDEANOS

El jugador va a colocar un Tonelero, un Cervezero y un Pescador en su Villa. Todos ellos tienen Candado.



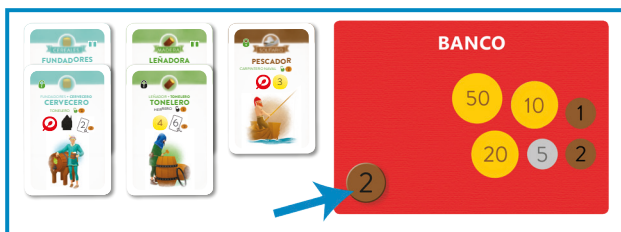
- 1** Primero decide colocar al Tonelero. Necesita un Herrero, así que le paga 2 Oros al Herrero de otro jugador.



- 2** A continuación coloca al Cervecero. Necesita al Tonelero que ya tiene, así que coloca 2 Oros del Banco sobre su Tonelero.



- 3** Finalmente el jugador coloca al Pescador, que requiere pagar a un Carpintero Naval. Como no lo hay en ninguna Villa, el jugador paga 2 Oros de su Reserva al Banco.



EL SÍMBOLO DE LLAVERO

El número en el Símbolo de Llavero **A** indica cuántos aldeanos en el juego deberían pagar a este aldeano para ser desbloqueados.

Por ejemplo el Herrero puede desbloquear potencialmente hasta 10 aldeanos, acumulando de este modo hasta 20 de Oro.

JUGANDO ALDEANOS ESPECIALES

También puedes jugar los Aldeanos Especiales rojos durante la **Fase de Construcción** de tu turno. Estos te proporcionan poderosas acciones especiales. Sus reglas están impresas en cada carta.

Los Aldeanos Especiales con el Símbolo de Descarte **A** se descartan inmediatamente después de su uso, **no cuentan para tu Límite de Construcción**. Puedes jugar tantos de ellos como quieras.



Los Aldeanos Especiales que no tengan dicho símbolo, como el Monje, sí que cuentan para tu Límite de Construcción, ya que se colocan en tu Villa cuando los juegas.

No puedes usar Aldeanos Especiales para robar los Fundadores de otro jugador.

EJEMPLO DE ALDEANOS ESPECIALES

El jugador jugará un Monje y una Joyera. Esto hace que alcance su Límite de Construcción de 2 aldeanos. Además jugará un Contrabandista y una Hojalatera. Estos se descartan después de su uso, por lo que no cuentan para su Límite de Construcción.



- 1** El Monje es un tipo de aldeano “comodín” en este juego, así que el jugador lo usa en lugar del Espeleólogo, entre el Prospector y la Joyera.
- 2** Luego usa la Hojalatera para desbloquear el Candado de la Joyera, ya que te deja desbloquear los Candados gratis.
- 3** El jugador también juega el Contrabandista para obtener la mitad del valor de la Joyera, ganando 10 Oros inmediatamente. El Contrabandista también tiene un Candado y el jugador usa la Hojalatera para desbloquearlo gratuitamente. Finalmente el jugador descarta la Hojalatera y el Contrabandista.

FIN DE LA FASE DE CONSTRUCCIÓN

Cuando todos los jugadores hayan terminado su Fase de Construcción, **comprueba si algún jugador no tiene Comida en su Villa**. Los jugadores sin Comida en su Villa tras la Fase de Construcción **deben voltear** su Carta de Fundadores **A** de forma que muestre el lado que tiene una Comida. Una vez volteada no puede volver al lado con Oro en él.



El jugador no tiene Comida en su Villa y debe voltear su carta de Fundadores de forma que muestre el lado que tiene una comida.

Finalmente el jugador con la Carta de Jugador Inicial la pasa al jugador de su izquierda y la Fase de Producción termina. Comienza una nueva Fase de Reclutamiento a menos que se dispare una Fase de Mercado.

PRIMERA FASE DE MERCADO

Cuando las dos pilas más a la izquierda del Camino se vacíen, se produce la **Primera Fase de Mercado** tras la Fase de Construcción de esa ronda. La Carta de Primera Fase de Mercado **B** es el recordatorio*.

En la Primera Fase de Mercado todos los jugadores ganan tanto Oro como indique el Oro impreso en las cartas de su Villa, más el de las monedas colocadas sobre ellas. **No cojas las monedas colocadas en las cartas**, ya que volverán a puntuarse durante la Segunda Fase de Mercado.

Solo cuenta la carta superior de cada Cadena de Producción, los Símbolos de Oro cubiertos por otras cartas no proporcionan Oro.

Cada jugador en orden de turno coge del Banco el Oro que le corresponda y lo pone en su Reserva. Los Símbolos de Plata no proporcionan Oro durante la Primera Fase de Mercado. Cuando todos los jugadores han recaudado su Oro, se termina la Primera Fase de Mercado. Descarta la Carta de Primera Fase de Mercado y empieza la siguiente Fase de Reclutamiento.



Las primeras dos pilas se han vaciado, lo que significa que habrá una Fase de Mercado al final de esta ronda. La Carta de Mercado se gira para recordar a los jugadores que no coloquen cartas sobre ella.

*Lo usual es que la Primera Fase de Mercado ocurra en la ronda en la que aparece la carta, a no ser que los jugadores hayan jugado de un modo muy poco habitual (cogiendo muchas cartas boca abajo de las pilas en lugar de coger las que se ven boca arriba) y por tanto aun queden cartas en la primera pila del camino cuando aparece la carta de Fase de Mercado.

EJEMPLO DE PRIMERA FASE DE MERCADO



Es el turno del jugador en la Fase de Mercado. Todo lo que debe hacer es sumar los números en los Símbolos de Oro visibles en su Villa, más las monedas en sus aldeanos. Ignora al Francmasón, pues su Símbolo de Plata solo se puntúa durante la Segunda Fase de Mercado. Gana un total de 23 Oros. Toma 23 Oros del Banco y los añade a su Reserva. Recuerda que las monedas en los aldeanos no se retiran porque se volverán a puntuar en la Segunda Fase de Mercado.

Conque tu primer mercado, ¿eh? No te excedas tratando de conseguir oro. A menudo es mejor jugar a largo plazo y centrarse en construir y conseguir comida. Logré que mi villa funcionase cuando empecé a ofrecer bebidas gratis. ¿Sabías que el Carpintero Naval también es un buen constructor de casas?



SEGUNDA FASE DE MERCADO

Cuando todas las pilas del Camino se vacían, se realiza la Segunda Fase de Mercado tras la Fase de Construcción de la ronda actual. Se resuelve de la misma manera que la Primera Fase de Mercado, excepto porque esta vez también se puntúan los **Símbolos de Plata**. En esta fase de puntuación final las monedas en los aldeanos pueden puntuarse simplemente moviéndolas a la Reserva de cada jugador. Pero asegúrate de puntuar los Símbolos de Plata antes de mover las monedas, ya que pueden afectar a la puntuación de cartas como el Agente.

SÍMBOLOS DE PLATA

Algunas cartas tienen un Símbolo de Plata **A** en ellas y una descripción de una cantidad condicional de Oro a ganar. Las reglas de cada aldeano están escritas en las propias cartas. **Solo tus propios aldeanos se tienen en cuenta al puntuar.** Un Tendero por ejemplo solo puntúa por las Comidas en tu Villa.



La razón de tener Símbolos de Plata en lugar de Oro es que algunos efectos solo se tienen en cuenta con el Oro y no con la Plata. Un Tallista por ejemplo puntúa el Símbolo de Oro de un Carpintero Naval, pero no el Símbolo de Plata de un Maderero.

Los Símbolos de Oro, Constructor y Comida cubiertos por otras cartas no se tienen en cuenta al puntuar la Plata. Los Símbolos del Tipo de aldeano y los Candados en la parte superior de la carta sí que se tienen en cuenta, incluso cuando no estén en la carta superior de la Cadena de Producción.

Algunas cartas indican que puntúan el **valor impreso** de Oro, no tengas por tanto en cuenta las monedas sobre los aldeanos para este cálculo. Por ejemplo un Tallista puntuando por un Carretero puntuará 9 Oros, incluso aunque el Carretero puede tener hasta 4 Oros adicionales en monedas colocadas sobre su carta.

FINAL DE PARTIDA

La partida se termina después de que se resuelva la Segunda Fase de Mercado. El ganador será el jugador con más Oro en su Reserva. Si hay empate entre varios jugadores, aquel con menos aldeanos en su Villa será el ganador.



EJEMPLO DE PUNTUACIÓN DE LA SEGUNDA FASE DE MERCADO CON PLATA



El jugador tiene 2 Tenderos. Cada uno de ellos le proporciona 3 Oros por cada símbolo de Comida en su Villa, ganando 9 Oros por cada uno. Además hay 4 Oros impresos en las cartas de los aldeanos de su Villa. El jugador coge 22 Oros del Banco (9+9+4). Finalmente las monedas del Carpintero se mueven a su Reserva para incluirse en el recuento final.

Algunas veces no obtendrás ese aldeano que estabas esperando y terminarás vendiendo vino sin embotellar o trozos de oro sin refinar. Pero si tienes la mente abierta, eso no será un problema. No te quedes bloqueado con aldeanos sin ninguna ocupación, ponlos a cortar madera o lo que sea y recluta nuevos e interesantes aldeanos del camino.



MODO EN SOLITARIO

La Condesa es el único miembro vivo de la opresiva Familia Real que solía gobernar estas tierras. Usando su vasta fortuna y su ejército de soldados busca recuperar la gloria de tiempos pasados, con ella como Reina. Usará todo lo disponible en su arsenal para impedir a los aldeanos locales organizarse por su cuenta. Lo que le falta de buena voluntad y habilidades económicas lo suple con sobornos, engaños y violencia.

El Modo en Solitario es la forma de jugar a Villagers con solo un jugador. Utiliza dos mazos de eventos y algunos sencillos cambios en las reglas para simular el jugar contra la malvada Condesa. Tendrás la habilidad de decidir qué aldeano terminará en cada Villa y deberás reaccionar a desastrosos Eventos cada ronda, adaptando tu estrategia en función de ellos.

PREPARACIÓN

Prepara la partida como si fuera a 2 jugadores, excepto:

1. Retira todas las cartas con el tipo "Especial".
2. Habrá 5 cartas en cada pila del Camino en lugar de 4.
3. Coloca la carta del **Bufón** junto a tu Plaza de la Villa.
4. Baraja por separado los Eventos de Invierno y los Eventos de Verano y colócalos en la mesa formando dos pilas boca abajo. Pon el primer Evento de Verano boca arriba junto al Camino. **Esta carta de Evento se pondrá en juego durante la primera ronda de la partida.**
5. Reemplaza un jugador con La Condesa:
 - La Carta de la Condesa es el comienzo de su Villa en lugar de la carta de los Fundadores. Colócala con el lado con 4 Oros boca arriba.
 - La Condesa tiene 1 Oro en su Reserva.
 - La Condesa no tiene mano de cartas.



REGLAS DEL MODO EN SOLITARIO

El modo en Solitario se juega con las reglas de 2 jugadores, pero como solo hay un jugador, aplica los siguientes cambios a las fases del juego:

FASE DE RECLUTAMIENTO

Cuando reclutas una carta del Camino, pon también un aldeano boca arriba del Camino de tu elección en la Villa de la Condesa (La Condesa construye en la Fase de Construcción). Esto se hace antes de añadir nuevas cartas al Camino desde las pilas.

Los aldeanos colocados en la Villa de la Condesa **ignoran las reglas sobre Cadenas de Producción**, cada aldeano se coloca de forma separada.

La Condesa **ignora la mecánica de los Candados** cuando se colocan aldeanos en su Villa. Debes pagar a sus aldeanos para desbloquear cualquier aldeano que juegues con Candado, siguiendo las reglas normales para los Candados. Cuenta como otro jugador a tal fin.

Resuelve el Final de la Fase de Reclutamiento como harías en una partida a 2 jugadores, excepto en que La Condesa no coloca Oro en ningún aldeano del Camino. Si La Condesa por cualquier motivo recibe un aldeano en el que colocaste Oro durante el final de la Fase de Reclutamiento, ella añade ese Oro a su Reserva.

FASE DE EVENTOS

Al finalizar la Fase de Construcción, se resuelve la Fase de Eventos. Si hay una Fase de Mercado en la ronda actual, esta se resuelve después de la Fase de Eventos. Lleva a cabo los siguientes pasos en orden:

1. Resuelve todos los Eventos boca arriba. Aplica los efectos que se indican en las cartas. Puedes resolverlos **en el orden que quieras**. Descarta los Eventos después de resolverlos. Algunos Eventos tienen reglas que se aplican en una fase específica de la partida en lugar de resolverse en la Fase de Eventos. **Estas cartas también se descartan durante esta fase.**

2. Cuando se han resuelto todos los Eventos, la Condesa coge la carta superior de la Reserva y la pone en su Villa. Esto se hace igual que en la Fase de Reclutamiento, ignorando las reglas normales de las Cadenas de Producción y Candados.

Dependiendo del valor de Oro o Plata del aldeano, se roba un número de cartas de Evento:

- Si el aldeano tiene un valor de Oro de 10 o más, roba 1 carta de Evento.
- Si el aldeano tiene un valor de Oro de entre 1 y 9, roba 2 cartas de Evento.
- Si el aldeano tiene un valor de Oro de 0, roba 3 cartas de Evento.

Si el aldeano tiene un Símbolo de Plata, calcula su valor de Oro actual y roba cartas de Evento según la regla anterior. Ejemplo: Si el aldeano es un Mulero y en la villa de La Condesa hay en estos momentos 6 Símbolos de Mineral, valiendo el Mulero 9 Oros, se robarán 2 cartas de Evento.



EJEMPLO DE RECLUTAMIENTO EN SOLITARIO

VILLA DE LA CONDESA



El jugador recluta un aldeano, luego pone un aldeano boca arriba del Camino en la Villa de la Condesa. Tras esto, dos nuevas cartas se roban desde la pila más a la izquierda del Camino. Como el jugador tiene 1 Comida, este proceso debe hacerse 3 veces esta ronda.



VILLA DEL JUGADOR



EJEMPLO DE FINAL DE LA FASE DE EVENTOS



La Condesa recibe un Trufero al final de la Fase de Eventos. Su valor es de 8 Oros, así que se roban 2 nuevas cartas de Evento.

CAMBIANDO DE EVENTOS DE VERANO A EVENTOS DE INVIERNO

Los Eventos se roban boca arriba del mazo de Eventos de Verano hasta que se resuelva la Primera Fase de Mercado. Tras ello, los Eventos se roban del mazo de Eventos de Invierno.

EL BUFÓN

El Bufón pertenece al jugador y puede jugarse en cualquier momento. Como se describe en su carta, permite descartar un Evento inmediatamente. No puede usarse para descartar un Evento que ya se ha resuelto o que está a mitad de ser resuelto (por ejemplo cuando La Condesa recibe una carta boca abajo por el efecto del evento Reclutamiento, no puedes descartar el Evento tras haber visto esa carta). El Bufón se descarta tras su uso, así que solo puede usarse una vez. El Bufón no está en la mano del jugador y no puede cambiarse por un Aldeano Básico.

FASES DE MERCADO

La Condesa puntúa igual que un jugador durante las Fases de Mercado (incluyendo los Símbolos de Plata en la Segunda Fase de Mercado). El Oro en la Carta de la Condesa se incluye en la puntuación.

LA RONDA FINAL

En la ronda final, cuando se active la Segunda Fase de Mercado (al final de la partida), la Condesa no pone la carta superior de la Reserva en su Villa.

GANANDO LA PARTIDA

Ganas la partida si tienes más Oro que la Condesa en tu Reserva al final de la partida.

MODO APRENDIZAJE

Para una partida más sencilla (recomendable si juegas por primera vez), haz los siguientes cambios:

1. Roba solo 1 Evento cada ronda, sin tener en cuenta qué aldeano recibe La Condesa al final de la Fase de Eventos.
2. Voltea la carta de La Condesa por el lado que no muestra Oro en él.
3. Retira la carta de Evento "Fuiste tú" de los Eventos de Invierno.

MODO DIFÍCIL

Para una experiencia de juego más desafiante, haz los siguientes cambios:

1. Roba 2 cartas de Evento al principio de la partida en lugar de 1.
2. Retira el Bufón de la partida.
3. Retira el Evento "Fuiste tú" de los Eventos de Invierno.
4. Dale 10 Oros a La Condesa en lugar de 1.

REGLAS ADICIONALES PARA EL MODO EN SOLITARIO

Si quieres que tu partida en solitario comience cuanto antes, puedes saltarte las reglas de esta página y simplemente ponerte a jugar, luego podrás consultarlas mientras juegas la partida.

QUEDARSE SIN EVENTOS

Si en algún momento no quedan Eventos que robar en un mazo (Verano o Invierno) baraja los Eventos descartados y crea un nuevo mazo con ellos.

EVENTOS EN OTRAS FASES

La mayoría de eventos no hacen nada hasta que se resuelven durante la Fase de Eventos. El texto de dichos eventos empieza con la palabra Evento en negrita. Otros eventos afectan a fases específicas del juego, indicadas en negrita en la propia carta. Estos eventos tienen un efecto que permanece en juego durante la fase especificada de la siguiente ronda. El evento "Ratas", por ejemplo, afecta a la próxima Fase de Reclutamiento. Si robas uno de estos eventos al comenzar la partida, se aplicará durante la primera ronda.

EVENTOS QUE AFECTAN AL CAMINO

Algunos Eventos permiten que La Condesa coja aldeanos del Camino. Si es una carta boca arriba, reemplázala con una de la pila más a la izquierda del Camino como harías en la Fase de Reclutamiento. Las cartas adquiridas del Camino en la Fase de Eventos pueden activar las Fases de Mercado (y el final de la partida).

ALDEANOS DE LA PARTE SUPERIOR

Algunos eventos hacen referencia a los aldeanos de la parte superior. Estos son los aldeanos sin otro aldeano encima de ellos. Esto incluye a los aldeanos sin otra carta debajo de ellos, como por ejemplo los del tipo Solitario.

ALDEANOS CON MONEDAS

A veces La Condesa te robará aldeanos de tu villa. Si tienen monedas sobre ellos, éstos irán a tu Reserva.

LOS FUNDADORES

Los Fundadores no pueden retirarse de tu villa mediante Eventos.

QUEDARSE SIN ORO

Muchos eventos te hacen pagar Oro al Banco o a La Condesa. Si no tienes suficiente Oro para pagar, simplemente paga todo lo que puedas.

ACLARACIONES

Agente: El Agente puntúa tanto Oro como monedas haya sobre uno de tus aldeanos, a tu elección.

Aprendiz: El Aprendiz puede intercambiar su posición con cualquier otro aldeano de cualquier Villa que esté cubierto por otra carta de su Cadena de Producción. Puede usarse en tu Villa o en la Villa de otro jugador. La carta con la que se intercambia debes colocarla en tu Villa inmediatamente, siguiendo las reglas normales para colocar aldeanos. Usar al Aprendiz solo consume una acción de Construcción, no dos. El Aprendiz no puede usarse para robar los Fundadores de otro jugador (como se indica en las reglas de Aldeanos Especiales), pero puedes usarlo con tus propios Fundadores si tienen al menos una carta encima de ellos. Si lo haces, puedes elegir de que lado colocarlos.

Hojalatera: La Hojalatera puede desbloquear varias cartas incluso si las desbloquean personajes diferentes. No importa si tú u otro jugador tenéis a los aldeanos requeridos, la Hojalatera puede desbloquear aldeanos de forma gratuita siempre que los juegues durante la misma Fase de Construcción. Los jugadores son libres de usar la Hojalatera con unos aldeanos y no usarlo con otros (por ejemplo para poner monedas en tus propios aldeanos).

Monje: El Monje puede usarse como cualquier aldeano, mientras no sea la carta superior de una Cadena de Producción. Esto significa que siempre deberá colocarse al mismo tiempo que otro aldeano, con el Monje debajo, tomando el papel de uno de los aldeanos de la Cadena de Producción. La Cadena de Producción en la que lo uses debe tener el resto de cartas en el orden correcto. Puedes usar 2 Monjes en la misma Cadena de Producción.

Monjes y Aprendices: Ninguno de ellos actúa como las cartas que reemplazan, son simples aldeanos sin símbolos impresos en ellos, excepto el de su Tipo, que es el Especial. Su propósito es colocarlos debajo de otros aldeanos. El siguiente aldeano en la Cadena de Producción siempre tiene que estar encima del Monje o el Aprendiz. Si por cualquier razón un Monje o un Aprendiz pasan a ser la carta superior de una Cadena de Producción, se devuelven a la mano del jugador en cuya aldea estuvieran.

Si un Monje o un Aprendiz son la carta inferior de una Cadena de Producción, pueden tener hasta 2 cartas encima. Estas deben ser del mismo tipo.

Mulero, Moza de Cuadra, Maderero, Sacerdote: Estos cuentan su propio símbolo de Tipo cuando puntúan. Algunos aldeanos tienen dos Símbolos de Tipo, lo que los hace más valiosos para la puntuación de estos aldeanos.

Tallista: Este aldeano puntúa el valor total de todos los Símbolos de Oro en tus aldeanos del tipo Madera. Si por ejemplo tienes un Carretero y un Tonelero, tu Tallista te hará ganar 13 Oros.

Vendedor Ambulante: El Vendedor Ambulante te da 3 Oros por cada 2 Símbolos de Oro, no cada 2 Oros. Si por ejemplo los Símbolos de Oro de tu Villa están en 2 Joyeras, dándote 20 Oros cada uno, un Vendedor Ambulante solo puntuará 3 Oros.

CRÉDITOS EDICIÓN ORIGINAL

Autor, Ilustrador y Dirección Artística:
Haakon Hoel Gaarder

Desarrollo y Publicación:

David J. Clarke



SINISTER FISH GAMES LTD 2019
Todos los derechos reservados

www.sinisterfish.com

CRÉDITOS EDICIÓN ESPAÑOLA

Traducción:
Jaime Paramio, Miguel Juan Rama
y Enrique Ramos

Maquetación:
Abel Sanchiz

Jefe de Proyecto:
Jorge Ruiz

Primera Edición en Castellano 2019
Arrakis Games SL.

Facebook
Arrakis Games

Twitter
@arrakigames

www.arrakigames.com

arrakigames@gmail.com



**FRACTAL
JUEGOS**

www.fractaljuegos.com

RESUMEN DE LA RONDA

FASE DE RECLUTAMIENTO

Los jugadores se alternan para reclutar a los aldeanos uno por uno, de forma obligatoria, hasta que alcanzan su Límite de Reclutamiento máximo (2 + 1 por comida, máximo 5).

FASE DE CONSTRUCCIÓN

Cada jugador finaliza todas sus acciones de construcción antes de ceder el turno:

- Coloca Aldeanos en la Villa, hasta su Límite de Construcción (2 + 1 por cada Constructor, máximo 5). Puede colocar menos aldeanos que su Límite. Los candados deben desbloquearse (ver página 15).
- Juega Aldeanos Especiales. Los que se descartan no cuentan para su Límite de Construcción.
- Puede adquirir Aldeanos Básicos, hasta un máximo de 3 (ver página 14). Estos aldeanos no cuentan para su Límite de Construcción.

Al final de la fase de Construcción, el jugador a la izquierda del Jugador Inicial se convierte en el nuevo Jugador Inicial.

FASES DE MERCADO

Cuando se activa una fase de Mercado, se resuelve justo después de la fase de Construcción:

- Cuando se agotan las dos primeras pilas del Camino, se produce la primera fase de Mercado. Se cuenta el oro de cada Villa (impreso o colocado como moneda). La Plata no se cuenta.
- Cuando se agotan todas las pilas del Camino, se produce la segunda fase de Mercado. Se cuenta el oro y la plata de cada Villa (impreso o colocado como moneda).

TIPOS DE SÍMBOLOS



Madera, Heno y Mineral: Todos los aldeanos con estos símbolos son parte de cadenas de producción que comienzan con aldeanos básicos. Representan casi la mitad de los aldeanos del juego.



Uvas, Lana y Cuero: Hay solo unos pocos aldeanos con estos símbolos y sus cadenas de producción comienzan con aldeanos del Camino, y no con aldeanos básicos.



Cereales: Las cadenas de producción de estos Aldeanos salen de los Fundadores. ¡Recuerda que los Fundadores solo pueden formar dos cadenas de aldeanos!



Solitario: Estos aldeanos no forman cadenas de producción y se pueden colocar solos.



Especial: Estos aldeanos tienen reglas especiales. Los que se descartan no cuentan para el límite de Construcción.