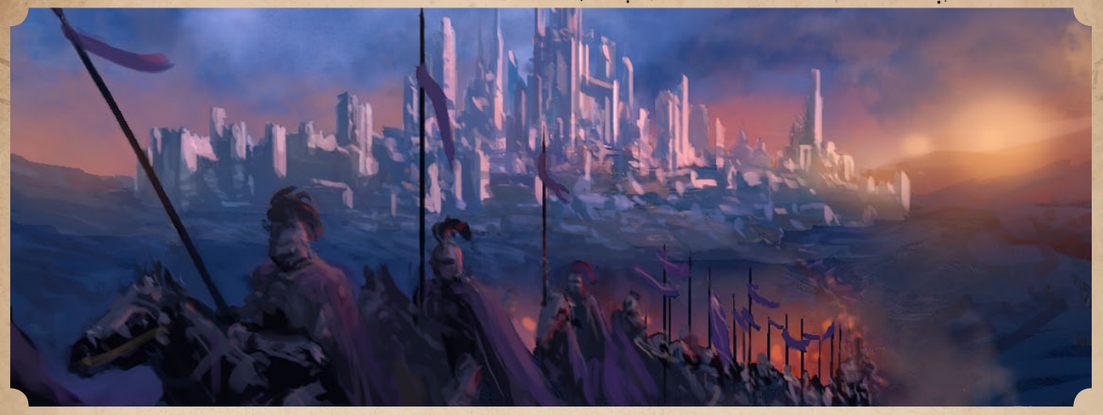


MEDIEVAL REALMS

REGLAS

Bienvenido a

Medieval Realms



Cada jugador asumirá el rol de un rey durante la Edad Media. La prosperidad de cada territorio dependerá de la capacidad que tenga el jugador de derrotar a los otros reinos con audacia e ingenio.

Medieval Realms es un juego de mesa de **2** a **5 jugadores**. La duración de la partida es, aproximadamente, de **60-90 minutos**.

Despliegue Inicial

Se coloca el **tablero de juego** sobre la mesa, y se realizan los siguientes pasos:

1. Todos los **jugadores** pondrán su **ficha de marcador** en la casilla número **0**.
2. Colocar la **ficha de ronda actual** en la casilla número **1** del **contador de rondas**.
3. Barajar el **mazo de eventos**, escogiendo **12** de ellos y colocándolos en el **panel de eventos actuales** del **tablero**.
4. Después, escoger **6 cartas** más de dicho mazo y colocarlas sobre el **panel de eventos futuros** del **tablero**.
5. Dejar el resto de las **cartas de eventos** en el **almacén** (*zona de mazo*).
6. Cada **jugador** seleccionará un **Reino** (*tablero de jugador*) y un **Muro Defensivo** (*pantalla*).
7. Aleatoriamente, dar la **ficha de jugador inicial** a cualquier **jugador**. Dicho **jugador** pondrá su **ficha de ronda** en la casilla número **1** del **contador de orden de onda**. A continuación, los demás jugadores colocarán sus **fichas de ronda** en el **contador de orden de ronda** en el sentido de las agujas del reloj.
8. Dividir todos los **recursos** disponibles en diferentes pilas:

- Fichas de Oro
- Alcaldes
- Fichas de Ciencia
- General
- Fichas de Cultura
- Almirante
- Fichas de Religión
- Fichas de Producción
- Fichas de Materia Prima
- Fichas de Batalla

Capital Inicial de Cada Jugador

*Los siguientes **recursos** se repartirán a cada **jugador**:*

2	2
2	2
3	2
3	

Los siguientes **Líderes del Reino** *se repartirán a cada* **jugador**:

En partidas de **2 jugadores**:

6 Alcaldes, 1 General, 1 Almirante

*Mientras que **4** **alcaldes** se emplearán para generar **recursos** durante la partida, los otros **2** contribuirán en las guerras de una manera especial (ver la sección LA RONDA).*
*El **valor de combate** de estos **2** **alcaldes** especiales es* **+2**.

*En partidas de **3**, **4** y **5 jugadores**:*

4 Alcaldes, 1 General, 1 Almirante

Componentes del Juego

El **juego de mesa** contiene diferentes elementos, como; un **tablero**, **5 tableros de jugador** (*los llamados reinos*) y varios tipos de **cartas**.
Aquí se detallan dichos elementos incluyendo descripción de los mismos:



Tablero

1 Almacén
Lugar donde se coloca el **Mazo de Eventos**.

2 Precios de las Cartas de Eventos Actuales
La primera fila cuesta **1** **ficha de producción**.
La segunda fila cuesta **2** **fichas de producción**.
La tercera fila cuesta **3** **fichas de producción**.

3 Panel de Eventos Actuales
Lugar donde se colocan todos los **eventos actuales** que pueden comprarse.

4 Panel de Eventps Futuros
Incluye todas aquellas **cartas de evento** que rellenarán las casillas vacías del **panel de eventos actuales** al final de cada **ronda**.

5 Contador de Ronda
El lugar del **tablero** donde se contabilizan las **rondas**.

6 Mazo de Descarte
Lugar donde se colocan las **cartas** descartadas.

7 Contador de Puntos de Victoria
El lugar del **tablero** donde se contabilizan los **puntos de victoria**.

8 Contador de Orden de Turno
El lugar del **tablero** donde se tiene en consideración el **orden de turno** de los **jugadores**.

Tablero de Jugador (Reino)



1 Palacete
El lugar del **reino** donde se almacenan los **recursos.**

2 Área de Gestión
El lugar del **reino** donde se generan los **recursos**.

3 Mapa del Reino
El lugar del **reino** donde los **líderes militares** del **reino** (**generales** y **almirantes**) luchan por **recursos** adicionales.

Cartas de Eventos y Símbolos



1 Precios y Colores
Este icono representa los precios que deben pagar los **jugadores** para conseguir las **cartas** en juego, así como el **color de tales cartas**.

2 Efectos
Representa las **acciones** que ocurren cuando las **cartas** se ponen en juego. Se dividen en cuatro tipos distintos:

a. **efecto inmediato** ( )
b. **efecto fin de partida** ( )
c. **efecto repetitivo** ( )
d. **efecto repetitivo de producción** ( )

3 Tipo de Carta
Representa el tipo de **carta** que es.

Efecto Inmediato
El **jugador** activa este **efecto** en el momento en que pone en juego la **carta**.

Efecto Final de Partida
El **jugador** activa este **efecto** al término de la **ronda número 8**.

Efecto Repetitivo
Este **efecto** se activa cada vez que se juega una **carta** de dicho **color**.

Efecto Repetitivo de Producción
Este **efecto** se activa cada **ronda**, cuando todos los **jugadores** retiran sus **muros defensivos** y generan **recursos**.

Persona Honorable

Carta de Mano
Si esta **carta** se activa desde el **Panel de Eventos Actuales**, pasa a formar parte de la **mano del jugador** que la compra.

Cartas de Mayoría
Si esta **carta** se active desde el **Panel de Eventos Actuales**, pasa a formar parte de la **mano** de aquel jugador que tenga más **recursos** del tipo especificado en los costes de la **carta**.

Carta de Subasta
Los **jugadores** deben hacer apuestas para conseguirlas.

Carta
Representa las **cartas**.

Juega una Carta
Algunos **efectos** especiales se activan si se juega una **carta** del **color** detallado.

Coge una Carta
El **jugador** elige una **carta del Panel de Eventos Actuales** y la añade a su **mano**.

Cartas de Color Diferente
Representa cada clase de **carta de color** diferente que posee el **jugador**.

Puntos de Victoria
Muestra cuántos **puntos de victoria** gana el **jugador**.

Puntos de Victoria de Batalla
El **jugador** gana tantos **puntos de victoria** como la suma del **valor de combate** de sus **líderes militares** (**almirantes** y **generales**)

La Ronda

Cada **ronda** consta de los siguientes pasos:

1 Alzamiento del Muro Defensivo

Todos los **jugadores** usarán sus **muros defensivos** para ocultar las estrategias de su **reinos**. Hay que recorder que los **recursos del reino** almacenados en el Palacete se mantendrán delante del **muro defensivo** y permanecerán a la vista de los oponentes.



2 Posicionamiento de los Líderes del Reino

Todos los **jugadores** colocarán simultáneamente y en secreto sus **líderes** sobre el **reino**:

En partidas de 3, 4 y 5 jugadores...
Los **alcaldes** se pondrán sobre el **área de gestión**; es decir, las casillas de la mitad izquierda del **reino**. Cada **alcalde** generará **1 recurso**.
Los **jugadores** pueden colocar tantos **alcaldes** como quieran en la misma **casilla de recurso**, de manera que cada uno generará **1 ficha** de tal **recurso**.



Ejemplo:
*Al poner **2** **alcaldes** sobre la **casilla de ciencia**, **1** **alcalde** sobre la **casilla de oro** y **1** **alcalde** en la **casilla de producción**, se obtendrán:*

2 **1** **1**

Los **generales** y los **almirantes** se pondrán sobre las tierras del **mapa del reino**; es decir, las casillas de la mitad derecha del **reino**.



En partidas a 2 jugadores...
4 **alcaldes** se pondrán sobre el **área de gestión**; es decir, las casillas de la mitad izquierda del **reino**. Cada **alcalde** generará **1 recurso**.
Los **jugadores** pueden colocar tantos **alcaldes** como quieran en la misma casilla de recurso, de manera que cada uno generará **1 ficha** de tal **recurso**.
2 **alcaldes** se pondrán sobre las tierras del **mapa del reino** a modo de señuelo; es decir, las casillas de la mitad derecha del **reino**.
Ambos tienen un **valor de combate** de +2.

Sus características distintivas son:
SÓLO pueden colocarse en aquellas tierras que no estén previamente ocupadas por los **líderes militares** del **jugador**.
Su misión es servir como señuelos militares, de manera que el **oponente** del **jugador** no pueda controlar dichas tierras y conseguir sus recompensas (**recursos** adicionales).
A diferencia de los **almirantes** y los **generales**, no consiguen las recompensas ligadas a las tierras en las que se colocan.

Valor de Combate
*El **valor de combate** de **almirantes** es +1.*
*El **valor de combate** de **generales** es +2.*

Los **generales** y los **almirantes** se pondrán sobre las tierras del **mapa del reino**; es decir, las casillas de la mitad derecha del **reino**.

*Debe recordarse que las tierras número **9** y **10** sólo están disponibles en partidas a **5 jugadores**.*

3 Adquirir Recursos



Una vez que todos los **jugadores** hayan colocado sus **líderes** en el **área de gestión** y el **mapa del reino**, retirarán sus **muros defensivos**. Ganarán tantos **recursos** como hayan producido los **líderes** de su **reino** (tanto los **alcaldes** como los **almirantes** y los **generales**) y sus **cartas** activas.

Además cada vez que se retiren los **muros defensivos** los **jugadores** se desafiarán entre sí por el control de las tierras con sus **líderes militares** (**almirantes** y **generales**).

Los **jugadores** comprobarán el **mapa del reino**. Cada vez que las **fuerzas militares de un jugador** venzan a las de un **oponente**, al menos por **1**, en una determinada **tierra** del **mapa** (es decir, una casilla), tomarán el control de la misma y ganarán los **recursos** ligados a ella.
In caso de empate entre dos o más **jugadores**, ninguno de ellos obtendrá el recurso adicional.

Ejemplo:
*En una partida a **2** **jugadores**, las estrategias militares durante una ronda son las siguientes:*

*Inés: Su **general** se encuentra en la **tierra 5**, su **almirante** en la **tierra 3** y sus **2** **alcaldes** "señuelo" en la **tierra 6**.*
*Fermín: Su **general** se encuentra en la **tierra 2**, su **almirante** en la **tierra 1** y sus alcaldes "señuelo" en las **tierras 5** y **4** respectivamente.*

El resultado de ese desafío militar, por tanto, es:
Inés: gana el control de la tierra 3, y consigue su recompensa.
*Dado que el **valor de combate** de su **general** de la **tierra 5** es +2 y el del **alcalde** "señuelo" de Fermín también es +2, no gana la recompensa de la **tierra 5**.*
*Sus **alcaldes** "señuelo" en la **tierra 6** no tienen efecto en última instancia dado que Fermín no co locó ningún **líder militar** en la **tierra 6**.*
*Fermín: por una parte, gana el control de las **tierras 1** y **2** y consigue las recompensas de ambas.*
*Por otra parte, impide que Inés gane el control sobre la **tierra 5** al poner uno de sus **alcaldes** "señuelo" sobre esa casilla de su mapa.*
*Su **alcalde** "señuelo" de la **tierra 4** no tiene efecto en última instancia dado que Inés no colocó ningún **líder militar** en la **tierra 4**.*

Ejemplo:
*En una partida a **4** **jugadores**, las estrategias militares durante una ronda son las siguientes:*

*Jaime: Su **general** se encuentra en la **tierra 3** y su **almirante** en la **tierra 1**.*
*Clara: Tanto su **general** como su **almirante** están la **tierra 3**.*
*Miguel: Su **general** se encuentra en la **tierra 3** y su **almirante** en la **tierra 8**.*
*Valeria: Su **general** se encuentra en la **tierra 4** y su **almirante** en la **tierra 8**.*

El resultado de ese desafío militar, por tanto, es:
*Jaime: Por una parte, es derrotado por Clara por el control de la **tierra 3** y no consigue su recompensa.*
*Por otra parte, gana el control de la **tierra 1** y consigue su recompensa.*
*Clara: Gana el control de la **tierra 3** y consigue su recompensa.*
*Miguel: Por una parte, también es derrotado por Clara por el control de la **tierra 3** y no consigue su recompensa.*
*Por otra parte, empata con Valeria por el control de la **tierra 8**. De esta manera, tampoco la recompensa de ésta.*
*Valeria: Por una parte, gana el control de la **tierra 4** y consigue su recompensa.*
*Por otra parte, empata con Miguel por el control de la **tierra 8** y no gana su recompensa.*

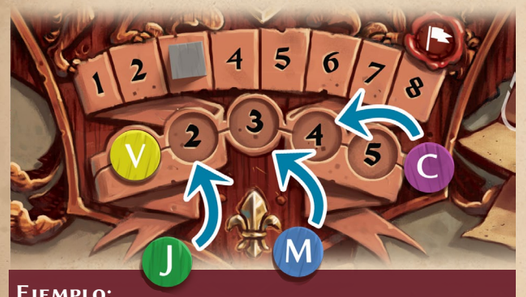
4 Fichas de Producción Adicionales

Todos los jugadores ganan **2 FICHAS DE PRODUCCIÓN** adicionales.



5 Determinar el Jugador Inicial

Se asignará la **FICHA DE JUGADOR INICIAL** al **JUGADOR** con más **FICHAS DE PRODUCCIÓN**, el cual pondrá su ficha en la casilla número **1** del **CONTADOR DE ORDEN DE TURNO**.
En caso de empate, aquel **JUGADOR** que esté sentado más cerca del **JUGADOR INICIAL PREVIO** (en sentido horario), será el nuevo **JUGADOR INICIAL**.
El turno de juego de sus **OPONENTES** se decidirá teniendo en cuenta asimismo las **FICHAS DE PRODUCCIÓN** almacenadas en sus palacetes, y también pondrán sus **FICHAS DE JUGADOR** en las casillas que les correspondan del **CONTADOR DE ORDEN DE TURNO**.



EJEMPLO:

Al final del cuarto paso en una partida a 4 jugadores...
*Jaime tiene **5** **FICHAS DE PRODUCCIÓN**.*
*Clara tiene **2** **FICHAS DE PRODUCCIÓN**.*
*Miguel tiene **5** **FICHAS DE PRODUCCIÓN**.*
*Valeria tiene **6** **FICHAS DE PRODUCCIÓN**.*

*Así, Valeria consigue la **FICHA DE JUGADOR INICIAL** y coloca su **FICHA DE JUGADOR** sobre la casilla número **1** del **CONTADOR DE ORDEN DE TURNO**.*

Después...
*Jaime pone su **FICHA DE JUGADOR** sobre la casilla número **2** del **CONTADOR DE ORDEN DE TURNO**.*
*Esto se debe a que él está sentado más cerca (en sentido de las agujas del reloj) a Valeria, la nueva **JUGADORA INICIAL**.*
*Miguel pone su **FICHA DE JUGADOR** sobre la casilla número **3** del **CONTADOR DE ORDEN DE TURNO**.*
*Clara pone su **FICHA DE JUGADOR** sobre la casilla número **4** del **CONTADOR DE ORDEN DE TURNO**.*

6 Acciones

Todos los **JUGADORES**, empezando por el **JUGADOR INICIAL** y continuando según el **CONTADOR DE ORDEN DE TURNO**, llevarán a cabo las siguientes **ACCIONES**:

1. *Activar **CARTAS** del **PANEL DE EVENTOS ACTUALES***
2. *Jugar una **CARTA DE LA MANO***
3. ***Pasar***

Cuando un **JUGADOR** haya ejecutado una de las **ACCIONES** previamente mencionadas, el siguiente **JUGADOR** según el **ORDEN DE TURNO** hará una acción y así hasta que todos los **JUGADORES** hayan pasado.

Acciones 1 – Activar Cartas del Panel de Eventos Actuales

Hay **3** tipos de **CARTAS** en **Medieval Realms**:

Cartas de Mano

Para que un **JUGADOR** active una **CARTA DE MANO**, debe comprarla usando **FICHAS DE PRODUCCIÓN**.
Su precio está indicado sobre las casillas del **PANEL DE EVENTOS ACTUALES**:



- ***1** **FICHA DE PRODUCCIÓN** – **CARTAS** de mano de las casillas **1** a **4***
- ***2** **FICHAS DE PRODUCCIÓN** – **CARTAS** de mano de las casillas **5** a **8***
- ***3** **FICHAS DE PRODUCCIÓN** – **CARTAS** de mano de las casillas **9** a **12***

Las **CARTAS** de mano no se pueden activar si un **JUGADOR** no tiene suficientes **RECURSOS** específicos en el **PALACETE** de su **REINO**.

Después, el **JUGADOR** tiene que poner dicha **CARTA** en su **MANO**.
Todas las **MANOS** de **JUGADOR** deben estar visibles para los **OPONENTES**, de manera que han de colocarse delante de los **REINOS**.

La mano de un **JUGADOR** estará compuesta por no más de **4 CARTAS**, y nunca incluirá **CARTAS** del mismo **COLOR** de sello.



Así, el JUGADOR no podrá activar una CARTA en las circunstancias siguientes:

1. *Si ya tiene **4** **CARTAS** en su **MANO***
2. *Si no tiene suficientes **FICHAS DE PRODUCCIÓN***
3. *Si ya tiene una **CARTA** del mismo **COLOR** en su **MANO***

Cartas de Mayoría

Para que un **JUGADOR** active una **CARTA DE MANO**, debe comprarla usando **FICHAS DE PRODUCCIÓN**.
Su precio está indicado sobre las casillas del **PANEL DE EVENTOS ACTUALES**.



Estas **CARTAS** indican el tipo de **RECURSO** que se tiene en consideración. Así, las ganará aquel **JUGADOR** que tenga el mayor número de recursos específicos en el **PALACETE** de su **REINO**.

Debe recordarse que las **CARTAS DE MAYORÍA** no podrán ser adquiridas si la **MANO DEL JUGADOR** consiste ya en **4 CARTAS** o si éste ya tiene otra **CARTA** con el mismo **COLOR** de sello.
De este modo, **JUGADORES** con menos **RECURSOS** específicos en su **REINO** que ese **OPONENTE** que "debería llevársela" pueden conseguir **CARTAS DE MAYORÍA**.
En caso de empate, el jugador que active la carta de mayoría en juego la adquirirá.
Si dicho **JUGADOR** ya tiene **4 CARTAS** en mano, se la llevará el **JUGADOR** empatado que esté sentado más cerca del **JUGADOR INICIAL** según el **CONTADOR DE ORDEN DE TURNO**.

Si ningún **JUGADOR** puede adquirir la **CARTA DE MAYORÍA**, debe descartarse.



Cartas de Subasta

Son las únicas **CARTAS** que no requieren de **FICHAS DE PRODUCCIÓN** para ser activadas.

El **JUGADOR** que active esta clase de **CARTAS** será quien puje de inicio para llevársela, empleando el tipo de **RECURSO** indicado por la **CARTA**:



FICHAS DE ORO** para los **LÍDERES
FICHAS DE BATALLA** para los **TERRITORIOS

En sentido horario, el resto de los **JUGADORES** podrán pujar más alto o pasar. La puja continuará hasta que todos los **JUGADORES** salvo uno hayan pasado.
Dicho **JUGADOR** ganará la subasta y pagará tantos **RECURSOS** como hubiese apostado, devolviéndolos a la **PILA DE RECURSOS** común.
A continuación colocará esta **CARTA DE SUBASTA** al lado derecho de su **REINO** y activará los **EFECTOS INMEDIATOS** que la misma implique.

DEBE RECORDARSE QUE:

*El **JUGADOR** solo puede pujar con los **RECURSOS** almacenados en sus **PALACETES**.*
*Cuando un **JUGADOR** haya pasado en la subasta no podrá volver a pujar por la **CARTA DE SUBASTA** en juego.*
*Sólo el **JUGADOR** que gana la subasta deberá pagar los **RECURSOS** apostados.*

Los **RECURSOS** son ilimitados; si durante una partida alguna clase de ellos se acaba, se puede emplear cualquier otra **FICHA** para reemplazarlos.

Acciones 2 – Jugar una Carta de la Mano

Los **jugadores** pueden hacerlo pagando tantos **recursos** como indique la carta que elijan.
A continuación colocarán esa **carta** al lado de su **reino** (a la derecha) y activarán los **efectos inmediatos** que implique la misma.

*Debe recordarse que cuando una **carta** forma parte de la **mano del jugador** no puede descartarse.*

Acciones 3 – Pasar

Los **jugadores** podrán pasar en cualquier momento si no quieren realizar más **acciones** durante la **ronda** en curso.

Así, cuando un **jugador** pasa, ha de esperar a la siguiente **ronda** para volver a realizar una **acción**. La única excepción a esta norma son las pujas de **cartas** de subasta activadas por un **oponente**.

Cuando un **jugador** haya ejecutado una de las **acciones** previamente mencionadas, el siguiente **jugador** según el **orden de turno** hará una **acción** y así hasta que todos los **jugadores** hayan pasado.

7 Fin de Ronda

Una vez que todos los **jugadores** hayan pasado, deben:



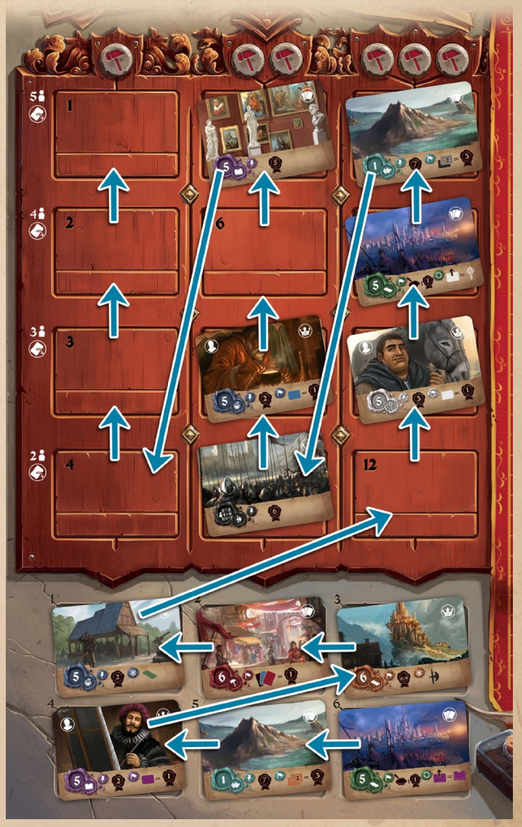
Retirar las **cartas** del **panel de eventos actuales** del **tablero**.
Dependiendo del número de **jugadores**, deben descartarse...

- 5 👤 : la **carta** de la casilla **1**
- 4 👤 : las **cartas** de las casillas **1** y **2**
- 3 👤 : las **cartas** de las casillas **1** a **3**
- 2 👤 : las **cartas** de las casillas **1** a **4**

Desplazar el resto de las **cartas** del **panel de eventos actuales** hasta que todos los huecos vacíos se hayan rellenado.



Rellenar las otras casillas utilizando las **cartas** del **panel de eventos futuros**.
Después, se deben rellenar los huecos vacíos tanto del **panel de eventos actuales** como del **panel de eventos futuros** con las **cartas** del **mazo de eventos**.



Mover la ficha de **ronda** hacia delante una casilla.
¡La siguiente **ronda** dará comienzo!

Resumen Rápido de la Ronda

1. Todos los **jugadores** colocan sus **muros defensivos** por delante de sus **reinos**, dejando a la vista solamente los **palacetes**.
2. Todos los **jugadores** colocan sus **alcaldes** en las **áreas de gestión** y sus **líderes militares** (**generales** y **almirantes**) en el **mapa del reino**.
3. Todos los **jugadores** retiran simultáneamente los **muros defensivos**. Conseguirán distintos **recursos** en función de la localización de sus **alcaldes**.

Después, han de comprobar sus **mapas del reino** para ver quiénes consiguen los **recursos** ligados a las **tierras**. Ganarán también aquellos **recursos** incluidos en las **cartas** que tengan "**efecto de producción repetitivo**"

4. Todos los **jugadores** ganan **2** **fichas de producción** adicionales.
5. El **jugador** con más **fichas de producción** en su **palacete** consigue la ficha de **jugador inicial**.
6. Todos los **jugadores**, comenzando por el **jugador inicial** y continuando en función del **contador de orden de turno**, llevarán a cabo las siguientes **acciones**:

Acciones

1. *Activar **cartas** del **Panel de Eventos Actuales***
2. *Jugar una **carta de la mano***
3. ***Pasar***

7. Terminar la **ronda**, una vez que todos los **jugadores** hayan **pasado**.

Fin de Partida

La **partida** termina al final de la **ronda 8**.

Cuando la **última ronda termina**, los **jugadores** habrán de seguir distintos pasos:

1 End of Game Effects

Activar todos los **efectos de fin de partida** de sus **cartas**.

2 Bonus Victory Points

Sumar **1** **punto de victoria** adicional por cada **3** **recursos** almacenados en sus **palacetes**, redondeando siempre a la baja.

El **jugador** que tenga más **puntos de victoria** ganará la partida.
En caso de empate, se tendrán en consideración para determinar el **ganador** los siguientes criterios, en orden descendente de importancia:



If there is a tie:

1. *El **reino** con más **cartas**.*
2. *El **reino** con más **castillos**.*
3. *El **reino** con más **líderes**.*
4. *El **jugador inicial** o aquél que esté sentado más cerca del mismo, según el **Contador de Orden de Turno**.*

Descripción de las Cartas

Medieval Realms contiene varios tipos de **cartas** diferentes, cuyas descripciones se detellan a continuación:



Cartas de Castillo, Sello Naranja, Cartas de Mayoría
Cuestan **6** **fichas de materias primas**.
efecto fin de partida: Al **final** de la **partida**, el jugador gana tantos **puntos de victoria** como la suma de los **valores de combate** de sus **líderes**.
efecto de producción repetitivo: Al **jugador** gana **1** **punto de batalla** adicional.



Cartas de Mercado, Sello Rojo, Cartas de Mano
Cuestan **6** **fichas de producción**.
efecto fin de partida: al final de la partida, el jugador gana 1 Punto de Victoria por cada carta de color diferente que tenga.



Cartas de Líderes del Reino, Sello Amarillo, Cartas de Subasta
Cuestan tantas **fichas de oro** como haya pagado el **jugador** que gane la subasta.
efecto inmediato: El **jugador** gana instantáneamente un líder del **reino** adicional (**alcalde**, **almirante** o **general**, en función de la **carta**).



Cartas de Ciudad, Sello Verde, Cartas de Mano
Cuestan **5** **fichas de materias primas**.
efecto fin de partida: Al **final** de la **partida**, el jugador gana **1** **punto de victoria** por cada **alcalde** de su **reino**.
efecto de repetitivo: Cada vez que el **jugador** juegue otra **carta** con el mismo **color de sello**, ganará **1** **ficha de recurso** específico.



Cartas de Isla, Sello Turquesa, Cartas de Mano
Cuestan **1** **ficha de almirante**.
efecto inmediato: El **jugador** gana instantáneamente **7pPuntos de victoria**.
efecto fin de partida: Al **final** de la **partida**, el **jugador** gana **3** **puntos de victoria** si cumplen la condición mencionada.



Cartas de Territorio, Sello Gris, Cartas de Subasta
Cuestan tantas **fichas de batalla** como haya pagado el **jugador** que gane la subasta.
efecto inmediato: El **jugador** gana instantáneamente **5** **fichas del recurso** especificado.



Cartas de Guerra, Sello Naranja, Cartas de Mayoría
Cuestan varias **fichas de punto de batalla**, según el número de **jugadores**...
En partidas a **5** **jugadores**, se necesitan **5** **fichas de punto de batalla**
En partidas a **4** **jugadores**, se necesitan **6** **fichas de punto de batalla**
En partidas a **5** **jugadores**, se necesitan **5** **fichas de punto de batalla**
En partidas a **2** y **3** **jugadores**, se necesitan **7** **fichas de punto de batalla**
efecto inmediato: El **jugador** gana instantáneamente **6** **puntos de victoria**.



Cartas de Persona Honorable, Cartas de Mayoría
Se dividen en 3 clases...
Artistas (sello violeta): Cuestan **5** **fichas de cultura**.
Misioneros (sello blanco): Cuestan **5** **fichas de religión**.
Científicos (sello azul): Cuestan **5** **fichas de ciencia**.
efecto inmediato: El **jugador** gana instantáneamente **2** **puntos de victoria**.
efecto fin de partida: Al **final** de la **partida**, el **jugador** gana **1** **punto de victoria** por cada **carta** de **color** diferente que tenga.



Cartas de Desarrollo Científico, Sello Azul, Cartas de Mano
Cuestan **5** **fichas de Ciencia**.
efecto inmediato: El **jugador** gana instantáneamente **2** **Puntos de Victoria**.
efecto de producción repetitivo: El **jugador** gana **1** **Punto de Ciencia** adicional.



Cartas de Galería de Arte y Catedral, Cartas de Mano
Cuestan **5** de los **fichas de recursos** mostrados.
efecto inmediato: El **jugador** gana instantáneamente **5** **puntos de victoria**.



Cartas de Diezmo, Sello Blanco, Cartas de Mano
Cuestan **5** **fichas de religión**.
efecto inmediato: El **jugador** gana instantáneamente **2** **puntos de victoria**.
Además, el **jugador** elige un tipo de **recurso** específico y gana **5** **fichas** del mismo.



Cartas de Inquisición, Sello Blanco, Cartas de Mano
Cuestan **5** **fichas de religión**.
efecto inmediato: El **jugador** gana instantáneamente **1** **ficha de general**.



Cartas de Pólvora, Universidad y Puerto, Sello Azul, Cartas de Mano
Cuestan **5** **fichas de ciencia**.
efecto inmediato: El **jugador** gana instantáneamente un **líder del reino** adicional (**alcalde**, **almirante** o **general**, en función de la **carta**).



Credis

Un juego de Lost Games
Diseño de juego: **Carlos Michán**
Ilustración: **Daniel Rosa, Fran Fdez, Philipp Ach**
Diseño gráfico: **Philipp Ach**

Game test and aditional developing: Bárbara Mata, Alfredo Michán, Adela Amado, Enrique Holguín, Irina Gumeniuk, José Picos, Francisco Gonzalez, Jaime Navas, Lea Dallier, Daniel Morales, Sergio Morales, Soi Nuñez, Javier Benitez, Joni Rua, Daniel Rosa, Fran fdez.

Round Overview

1. Place the **Defensive Wall** before the book in your **Realm**.

2. Place your **Mayors** on the **Managment Zone** and your **Generals** ( )and **Admirals** ( ) on the **Realms Map**.

3. Withdraw the **Defensive Wall**.
Get **Resources** depending on the placement of your **Mayors** ( ) and check the **Realm's Map** of each **Player** to see which one gets **Resources** from there.

4. All **Players** get awarded with **2 Goods Tokens** ( ).

5. The **Player** with the most **Goods Tokens** ( ) get the **Initial Player Token**.

6. All **Players**, clock-wise and beginning by the **Initial Player**, will execute one of the following **Actions**:

Actions

1. ***Activate** a **Card** from the **Current Events Pannel**.*
2. *Bring a **Card** from their **Hand** into **Play***
3. ***Passing***

7. Ending the **Round**, once all **Players** have **Passed**.

Card Symbol Overview

- EFECTO INMEDIATO
- EFECTO FINAL DE PARTIDA
- EFECTO REPETITIVO
- EFECTO REPETITIVO DE PRODUCCIÓN
- PERSONA HONORABLE
- CARTA DE MANO
- CARTA DE SUBASTA
- CARTAS DE MAYORÍA
- CARTA
- JUEGA UNA CARTA
- COGE UNA CARTA
- CARTAS DE COLOR DIFERENTE
- PUNKTOS DE VICTORIA
- PUNKTOS DE VICTORIA DE BATALLA

Resources and Leader Tokens

- FICHAS DE PRODUCCIÓN
- FICHAS DE CIENCIA
- FICHAS DE CULTURA
- FICHAS DE RELIGIÓN
- FICHAS DE ORO
- FICHAS DE MATERIA PRIMA
- FICHAS DE BATALLA
- ALCALDES
- GENERAL
- ALMIRANTE