

FEUDALIA

Tras un interminable periodo de guerras por fin llega el momento de recoger sus frutos. El Rey ha nombrado a nuevos señores feudales que traerán gloria y prosperidad a los territorios conquistados. Con ese fin, los nobles tendrán que contratar trabajadores y maestros para hacer crecer sus feudos y participar en la construcción de una gloriosa catedral como símbolo de la cercanía del Rey a Dios.

Gestiona bien tus vasallos, consigue los mejores maestros, gasta tus recursos para construir la catedral antes de que llegue el recaudador de impuestos y defiende tu territorio de las incursiones de los demás señores.

¡Conviértete en el más próspero de los nobles de Feudalia!



Vasallos



Maestros básicos

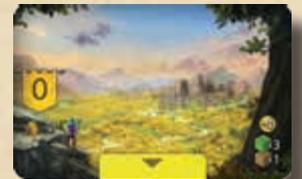


Maestros de la catedral

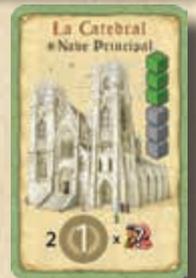
COMPONENTES:

- 267 cartas de personajes.
 - 252 vasallos (18 tipos diferentes).
 - 33 maestros básicos.
 - 12 cartas maestros de la catedral. (3 tipos diferentes)
- 50 cartas grandes.
 - 34 cartas de feudo.
 - 5 cartas de catedral.
 - 8 cartas de tesorería.
 - 3 cartas de variantes.
- 32 cubos de recursos grandes.
- 92 cubos de recursos pequeños.
- 34 tokens de puntos de victoria.
- 8 tokens de puntos negativos.
- 4 marcadores de dinero.
- 1 carta de jugador inicial.
- 1 reglamento y libro de escenarios.

Carta de feudo



Carta de catedral



Carta de tesorería

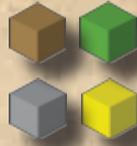


Carta de variantes



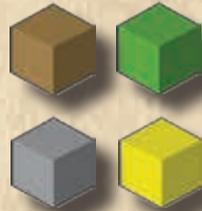
Cubos pequeños
de recursos

marrón: arcilla
verde: madera
gris: piedra
amarillo: trigo



Cubos grandes
de recursos

Cada uno de
ellos vale por 3
pequeños



Tokens de
puntos de
victoria



Tokens de puntos
negativos



Marcador de
dinero



Carta de
jugador inicial

OBJETIVO DEL JUEGO

Feudalia es un juego de construcción de mazos y gestión de recursos de 2 a 4 jugadores que encarnan a los señores feudales al mando de los nuevos territorios. Cada jugador dirige tres feudos, así como a todos sus súbditos que deberá emplear en obtener recursos de sus tierras con los que colaborar en la construcción de la catedral y así aumentar su prestigio entre los nobles. Pero el Rey también quiere su parte y el recaudador de impuestos aparece cada poco tiempo a recaudar en los feudos.

El objetivo del juego es ser el primer jugador en conseguir 10 puntos de victoria (PV). Un jugador recibe puntos principalmente al construir, ya sea mejorando sus feudos o colaborando en las distintas fases de la catedral. Durante su turno, cada jugador juega su mano de vasallos para conseguir dinero y recursos, que luego invierte en contratar nuevos vasallos o hacer construcciones. Los recursos se pueden almacenar en los feudos de un turno para otro, ¡pero cuidado! porque el recaudador de impuestos llega cuando menos lo esperan y recauda la mitad de los recursos almacenados en cada feudo.

PREPARACIÓN DE LA PARTIDA

Feudalia se juega por escenarios. Si es tu primera partida, selecciona el escenario "Partida de aprendizaje" (pag. 21). Si ya has jugado antes, elige el escenario que prefieras.

Con el escenario a la vista, prepara así la partida:

1. Zona de Catedral:

Pon en la mesa las 3 cartas C de la Catedral, con sus respectivos maestros al lado (fondo verde).

Versión borrador, sujeta a cambios.

Coloca junto a ellas las cartas A (Cimientos) y B (Nave principal).

Pon únicamente sobre la carta "Cimientos" tantos $\frac{1}{2}$ como indique, según el número de jugadores.



Ejemplo para 3 jugadores

2. Suministro: Para formar el suministro, sigue las siguientes indicaciones.

- a. Zona de vasallos: Busca los mazos de vasallo indicados en el libro de escenarios y ponlos bocarriba en el centro de la mesa.
- b. Zona de maestros básicos: En la partida de aprendizaje, selecciónalos como indica el escenario. En cualquier otro caso, primero comprueba si hay feudos en juego de los 4 tipos (trigo, madera, arcilla y piedra). Si no hubiera de alguno de ellos, retira del mazo de

maestros los de ese tipo, así como cualquier otro que pueda indicar el escenario.



El color de las banderas indica el tipo de feudo (negro indica cualquier tipo)

Tras ello, baraja el mazo de maestros básicos, ponlo bocabajo en la mesa, y saca cinco maestros bocarriba junto al mismo.

3. Zona de juego de cada jugador:

- Cartas de tesorería. Cada jugador elige un color y coge sus 2 cartas de tesorería, que apila de forma que quede visible la cara marcada con las banderas "0" / "1". También coge 1 marcador de dinero que deja junto a ellas.
- Se elige un jugador inicial, que pone la carta de primer jugador bajo sus cartas de tesorería, de forma que se vea a cuántos PV se juega la partida, normalmente 10 puntos.

Nota: La partida se jugará a más de 10 puntos cuando se utilice alguna variante de objetivos que así lo indique en su parte trasera (por ejemplo, las Cruzadas).

Si algún jugador acaba con 3 feudos iguales, puede descartarse de uno y robar de uno en uno feudos del mazo de nivel 0 hasta sacar otro diferente, que debe quedarse.

CONSEJO: Si aún no domináis el juego, podéis hacer que cada jugador comience con un feudo de cereal, y el resto los elegís como se ha descrito anteriormente.



□ Mazo de vasallos: Cada jugador recibe las cartas indicadas en el escenario, separa al Recaudador, y baraja el resto para ponerlas boca abajo en su zona de juego. Éste será su mazo de robo. El recaudador comienza la partida descartado, por lo que cada jugador lo colocará bocarriba en su zona de juego, iniciando así su pila de descartes.

□ Mano inicial de 5 cartas: Cada jugador roba 5 cartas de su mazo.

□ Selección de feudos iniciales. Si el escenario no indica lo contrario, los jugadores eligen los feudos con los que jugar la partida. Para ello sigue los siguientes pasos:

✦ El primer jugador baraja el mazo de feudos de nivel 0, saca 2 feudos y elige 1 que coloca en su zona de juego.

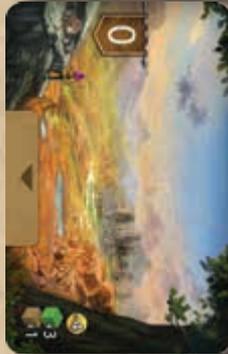
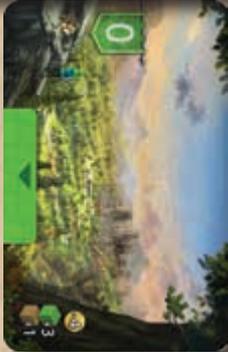
✦ A continuación, pasa el otro feudo al jugador a su izquierda, que toma un segundo feudo del mazo (siempre hay 2 para elegir). Elige uno de los dos, y pasa el restante al siguiente jugador, y así sucesivamente.

✦ Se repite el proceso hasta que todos los jugadores tengan 3 feudos (El feudo restante se devuelve al mazo).





1.



2.

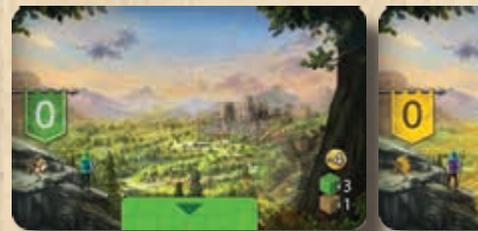
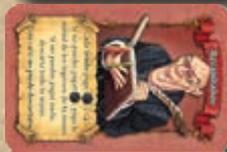
a.



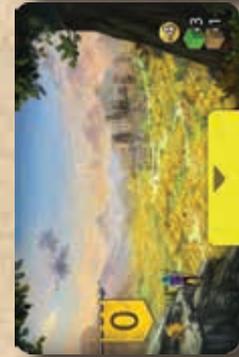
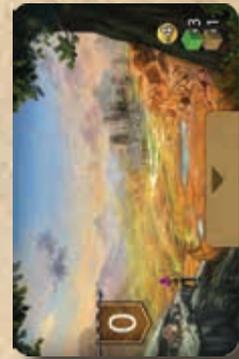
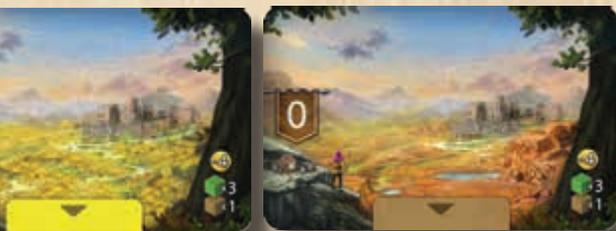
b.



3.



Versión borrador, sujeta a cambios.



SECUENCIA DE JUEGO

Empezando por el jugador inicial, los jugadores se van turnando para hacer sus acciones.

Cada turno está dividido en tres fases:

- 1) Fase inicial: Enderezar los maestros utilizados y jugar al Recaudador.
- 2) Fase principal: Donde los jugadores harán sus acciones.
- 3) Fase final: Ahorro y reponer la mano de cartas.

Fase inicial

Realiza en orden los siguientes pasos:

•Enderezar: Endereza todos los maestros utilizados. (ver Jugar 1 acción de maestro, pag. 13). Se ejecutan las acciones de los maestros con éste símbolo:



•Recaudador de impuestos: Si tienes el Recaudador en la mano, júégalo. Debe jugarse obligatoriamente en esta fase, y no en ninguna otra.



Las reglas para jugar al Recaudador se encuentran más adelante en la sección "EL RECAUDADOR DE IMPUESTOS" (pag. 15).

Fase principal

En esta fase el jugador puede realizar tantas acciones como quiera o pueda jugar, en el orden que prefiera. La única excepción es que sólo se puede jugar 1 acción de influencia por turno.

Estas son las acciones disponibles:

- 1) Contratar 1 vasallo del suministro (p7).
- 2) Generar ingresos (p8).
- 3) Jugar 1 acción de campo (p9).
- 4) Jugar 1 acción de influencia (p10).
- 5) Mejorar 1 feudo (p10).
- 6) Construir la catedral (p11).
- 7) Contratar 1 maestro del suministro (p12).
- 8) Jugar 1 acción de maestro (p13).



1) Contratar un vasallo del suministro: con esta acción puedes añadir nuevos vasallos a tu equipo para conseguir mejores acciones o recursos. Paga el coste indicado en la carta, con recursos de tus feudos y el dinero de tu tesorería. Si tienes que eliminar una carta para la compra, debe venir de tu mano. La nueva carta de vasallo se coloca en la pila de descarte del jugador. C

A) Coste para contratar.

B) Ingresos.

C) Tipo de vasallo. (Si el icono es dorado, se trata de un especialista).

D) Acciones: Tipo y efectos.



Versión borrador, sujeta a cambios.

Una moneda con un número en negativo indica que debemos hacer retroceder la ficha de dinero de nuestra tesorería ese número de posiciones.

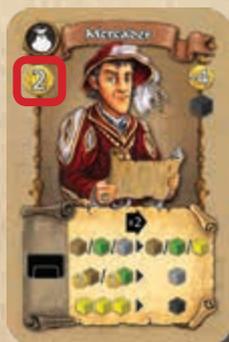
Debemos pagar la cantidad y tipo de cubos de recurso indicados.



Si se indica un icono de tipo de vasallo con una (X), debemos eliminar de la mano una carta de ese tipo (esto representa que estamos "mejorando" un vasallo). La carta eliminada se devuelve a la caja (no estará disponible para que otros la compren).

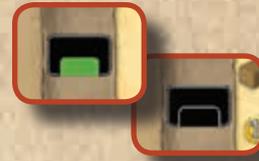
Deben poder satisfacerse todos los costes indicados para realizar la compra.

2) Generar ingresos: Descarta un vasallo de tu mano para recibir tanto dinero como ingresos indique la carta. Avanza el marcador de dinero en la carta de tesorería la cantidad indicada. Deja la carta de vasallo en tu pila de descarte.



3) Jugar una acción de campo: Algunos vasallos necesitan campos libres en tus feudos para poder realizar sus acciones.

Esto viene indicado por el icono:



cuyo color indica en qué tipo de feudo se puede jugar la carta, así como el coste para ejecutarla, si lo hay. Si es de color negro, puede jugarse en cualquier tipo de feudo.

En el lado derecho se describe el/los efecto/s de la carta.



Zona A: Acción de campo. Debes jugarla en un feudo de trigo (amarillo).

Zona B: El feudo produce 3 trigos. Cógelos de la reserva y ponlos en el feudo.



Versión borrador, sujeta a cambios.

El número en la flecha  nos indica cuántas veces podemos repetir la acción este turno, en este caso 2.



Zona A: Acción de campo. Puedes jugarla en feudos de arcilla, trigo y madera gratis, o bien jugarla en un feudo de piedra pagando 1 moneda.

Zona B: El feudo produce 1 recurso del tipo apropiado. Coge un recurso de la reserva del mismo tipo que el feudo y ponlo en él.



Zona B: Cambia recursos. Puedes cambiar recursos hasta 2 veces en ese feudo. Las opciones, según se muestran en la carta, son:

☙ Paga un recurso que no sea trigo, a cambio de un recurso que no sea piedra.

☙ Paga un recurso de madera o de arcilla, más una moneda, a cambio de un recurso de piedra.

☙ Paga tres recursos de trigo, a cambio de un recurso a tu elección.

Nota: Un cubo de color negro representa un recurso de cualquier tipo, generalmente a elección del jugador que lo paga o recibe.



Zona A: Acción de campo. Puedes jugarla en cualquier feudo (negro).

Zona B: Vende recursos. Puedes cambiar 2 maderas, 2 arcillas o 1 piedra de ese feudo por 3 monedas. Avanza el marcador de dinero 3 posiciones en la tesorería.

Una vez se juega una carta en un campo, ese campo queda ocupado y no se podrá usar durante el resto del turno, incluso aunque se retire la carta del campo por cualquier motivo.

Los recursos relacionados con una acción de campo se deben coger y dejar en el feudo donde se juega el vasallo.

4) Jugar 1 acción de influencia: Algunos vasallos pueden realizar acciones de influencia. Normalmente, sólo se puede realizar 1 acción de influencia por turno. Estas vienen marcadas por el icono



junto al coste de activación, si lo tuviera.

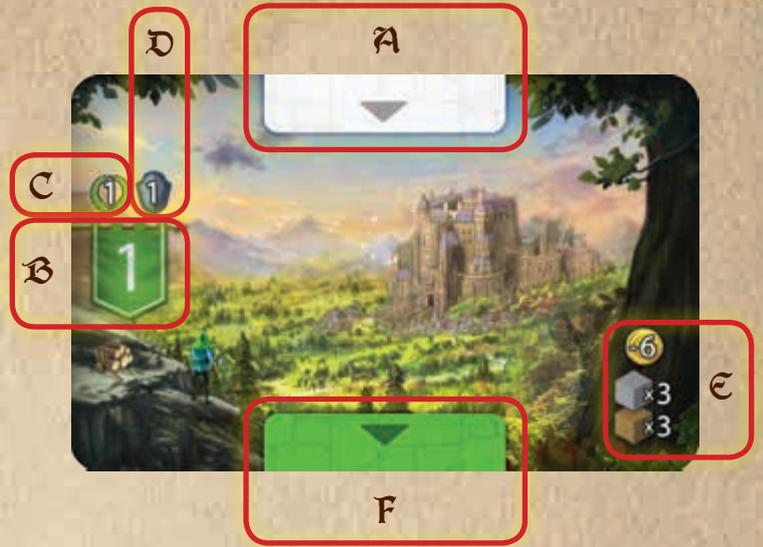
Para jugar una acción de influencia, juega la carta sobre la mesa y paga el coste de activación (si lo hubiera) para ejecutar el efecto.

Los recursos relacionados con una acción de influencia se pueden coger y dejar en cualquier feudo.

Si la carta de influencia tiene el símbolo "+" junto a  te permite hacer otra acción de influencia adicional. Esto puede repetirse siempre que la siguiente acción de influencia jugada también tenga el símbolo "+".



5) Mejorar un feudo: Puedes pagar el coste indicado en una carta de feudo para aumentarle 1 nivel. Toma de tus feudos los recursos necesarios.



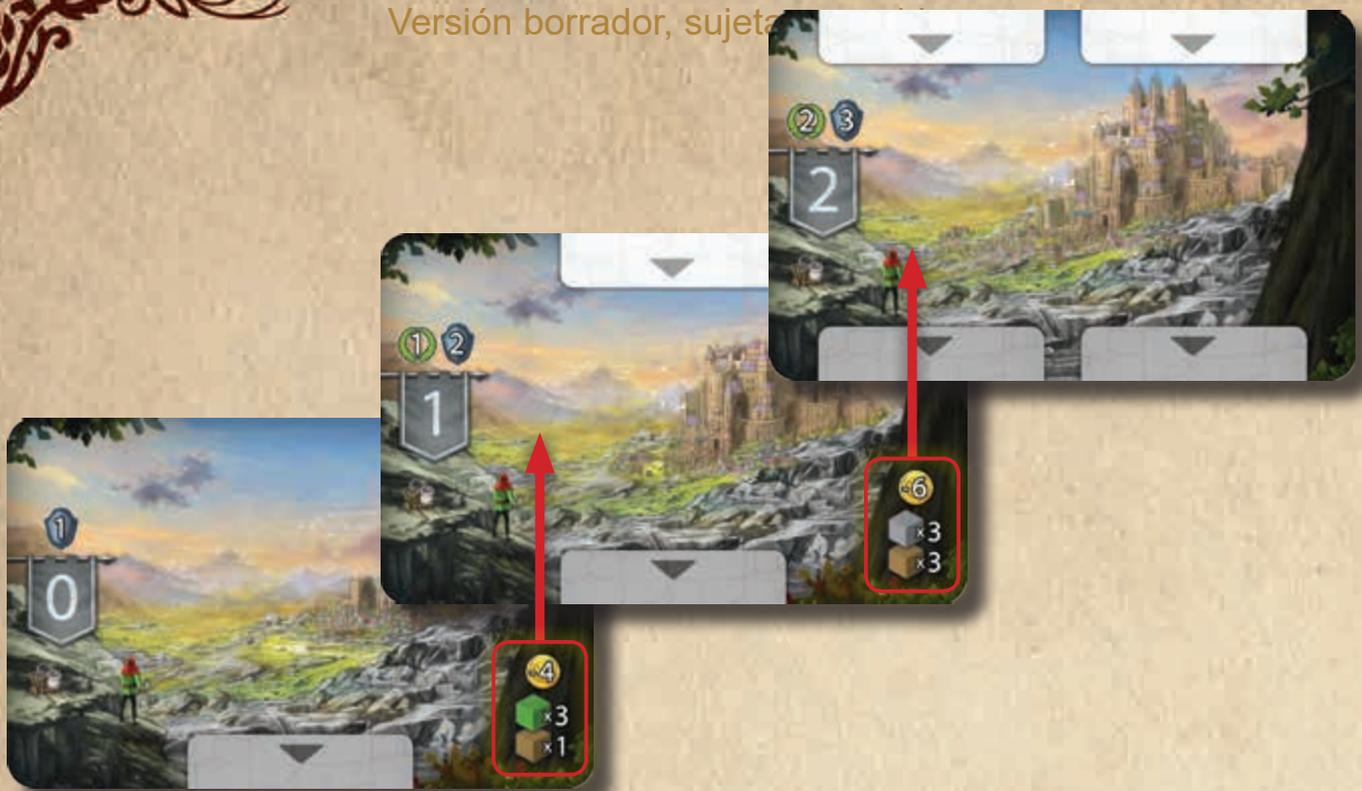
- A) Burgo.
- B) Nivel y tipo del feudo.
- C) PV que otorga.
- D) Defensa (sólo para modo militar).
- E) Coste para subir de nivel.
- F) Campo.

Si estás subiendo de nivel 0 a nivel 1, toma la carta de feudo de nivel 1/nivel 2 correspondiente y sustituye con ella la de nivel 0.

Si estás subiendo de nivel 1 a nivel 2, dale la vuelta a la carta.

En ambos casos, conserva todos los recursos que quedasen en la carta tras pagar el coste.

Nota: Como norma general, y si no se indica lo contrario, todos los costes pueden pagarse con recursos de cualquier feudo, o incluso de varios a la vez.



IMPORTANTE: La carta de tesorería irá cambiando según mejores tus feudos, haciendo cada vez más difícil ahorrar. Al mejorar un feudo, suma los niveles de todos tus feudos. A continuación, comprueba que tu carta de tesorería se corresponda con el resultado; cámbiala si no es así.

6) Construir la catedral:

Esta acción te permitirá ganar puntos de victoria, pagando recursos de tus feudos.

La catedral se construye en 3 fases: primero se sentarán los "Cimientos", después la "Nave principal" y finalmente el "Deán y los canónigos", las "Vidrieras", y las "Platerías". Sólo está activa la carta de la fase actual, que es la única que tendrá tokens de PV sobre ella (los "Cimientos" al principio del juego).

Para obtener los PV disponibles en la carta de catedral activa, hay que pagar el coste indicado en la misma. Coge el token correspondiente de 1/2 PV o 1 PV, según la carta y déjalo junto a tu carta de tesorería. Se puede coger más de uno en el mismo turno, pagando el coste correspondiente.

Cuando se agoten los tokens de 1/2PV en la carta de Cimientos, retírala del juego y coloca en su lugar la carta Nave Principal. Pon sobre ella los PV mostrados (1 PV por jugador).



Suma de los niveles de tus feudos.



Cuando se agoten estos últimos se pasa a la última fase, colocando sobre las tres cartas "C" los PV indicados en las mismas.

En la última fase de la catedral (cartas "C"), tendrás que contratar primero al maestro correspondiente para poder obtener los PV de su carta de catedral (no es necesario esperar a esta fase para contratarlo, aunque sí para obtener los PV). El coste para comprar los PV se indica en la carta de maestro.

7) Contratar 1 maestro: Puedes contratar maestros pagando el coste indicado en su carta, siempre y cuando tengas un burgo libre en alguno de tus feudos del nivel y tipo adecuado.

Antes de contratar un maestro, roba 2 nuevos maestros y ponlos bocarriba junto a los disponibles. Después elige uno para comprarlo y otro para meterlo debajo del mazo. Paga el coste del maestro que quieras comprar con recursos de tus feudos y dinero de tu tesorería.

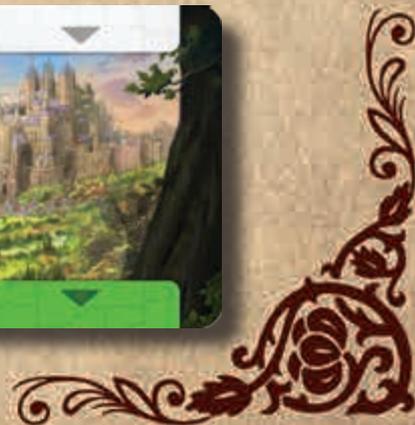
Mira el color del feudo que requiere del maestro, si es negro puedes ponerlo en cualquier burgo libre; si es de algún otro color, debes ponerlo en un burgo libre de un feudo de ese tipo.



Para poder albergar un maestro de la catedral, el burgo debe pertenecer a un feudo de nivel 2.



- A) Coste de compra del maestro.
- B) Tipo y nivel necesario del feudo.
- C) Acción de maestro.



El nuevo maestro se puede utilizar inmediatamente.

Al comprar maestros recuerda que:

- ☼ Debes tener un burgo vacío del tipo y nivel adecuado para albergar al maestro.
- ☼ Puedes recolocar los maestros que quieras en tus feudos, siguiendo las reglas habituales.
- ☼ Puedes despedir a otro maestro para liberar un burgo. El maestro despedido estará disponible junto a los demás maestros y se podrá contratar normalmente (a partir de ese momento habrá más maestros disponibles para comprar hasta el final de la partida).

8) Jugar 1 acción de maestro: Los maestros funcionan igual que los vasallos, pero no se descartan al final del turno.

El efecto de la carta describe cuándo y cómo utilizarla.



Puedes jugar este efecto una única vez en la fase principal. Si lo hay, paga el coste de activación con los recursos del feudo para aplicar este efecto. Gira la carta para indicar que ya se ha utilizado este turno.



Debes aplicar este efecto obligatoriamente en el paso Enderezar de la fase inicial (ver pag. 7).

Si la carta de maestro no muestra el icono  la propia carta indica cuándo y cómo usarla.

IMPORTANTE: Al realizar acciones de campo, de influencia o de maestro, recuerda que:

- ☼ El/los efecto/s se aplican en cuanto se activa la carta y en el orden que aparecen.
- ☼ Hay que resolver todos los efectos antes de poder pasar a otra cosa.
- ☼ Los efectos son obligatorios a no ser que incluyan la palabra "puede".
- ☼ Los efectos son inmediatos, a no ser que tengan  en cuyo caso el efecto dura hasta el final del turno.
- ☼ Si una carta tiene dos efectos diferentes, representados en sendos pergaminos partidos, elige cuál realizar al jugar la carta e ignora el otro.



☼ Si una acción de campo, o de maestro, consume o produce recursos, lo hace en el feudo en el que se ha jugado, a no ser que la carta indique lo contrario.

☼ Si una acción de influencia consume o produce recursos puede hacerlo en cualquier feudo.

Fase final

Durante esta fase no se podrá comprar nada, ni construir, ni ejecutar acciones que no sean azules. Realiza los siguientes pasos por orden:

1) **Servicios a la Corte:** Debes descartar todos los vasallos que no hayas jugado. Esto no incluye al Recaudador, en el caso de que lo hayas robado durante el turno. Ganarás los ingresos mostrados en la carta, con un mínimo de 1 moneda por carta (incluso aunque la carta no de ingresos normalmente).

2) **Ahorro:** Sólo ahorrarás para el siguiente turno una parte del dinero que te haya sobrado. Ajusta el marcador de dinero tal como indique tu carta de tesorería. Cada casilla del track de dinero indica con una moneda pequeña el dinero que ahorras para el siguiente turno.

3) **Reponer la mano.** Roba cartas hasta tener 5 en la mano.

Si tu mazo de robo se agota, forma uno nuevo barajando tu descarte (puedes echar un vistazo a tu pila de descarte antes de hacerlo) y sigue robando.

Haz esto mismo si se agota tu mazo de robo durante cualquier otra fase del turno (en el improbable caso de que se agote tu mazo por segunda vez durante el mismo turno, no vuelvas a formar uno nuevo, no podrás robar más hasta esta fase).

4) **Ajuste de feudos:** Al final del turno tus feudos no pueden tener más de 12 recursos cada uno, independientemente de donde estén (como en el Contable, el Carpintero, etc.). Descarta tantos recursos a tu elección como sea necesario para no superar este límite.



EL RECAUDADOR DE IMPUESTOS

El Rey también quiere su parte, y envía periódicamente al recaudador del reino a visitar los feudos fronterizos, cuyos señores tratan siempre de ocultar sus riquezas.

Si tienes al Recaudador en la mano al principio de la fase inicial (por haberlo robado en el turno anterior), debes jugarlo obligatoriamente antes de comenzar la fase principal.

Al jugarlo, cada feudo debe pagar la mitad de sus recursos, redondeando hacia abajo.

Ejemplo: Luis tiene 5 cubos de recursos en su primer feudo, 2 en el segundo y 1 en el tercero cuando le toca jugar la carta del Recaudador. Debe pagar 2 cubos a su elección de su primer feudo, 1 del segundo, y ninguno del tercero.



jugando la fase principal.

Si no tienes al menos 2  en alguno de tus feudos para pagar al Recaudador, suma los ingresos de los vasallos en tu mano, y descarta cartas por valor de la mitad, redondeando hacia abajo.

Ejemplo: Marta sólo tiene 1 cubo en su primer feudo, otro en el segundo, y ninguno en el tercero. Como al redondear hacia abajo en cada feudo no pagaría ningún cubo en total, debe pagar con ingresos de sus cartas de la mano. Además del Recaudador, le tocaron un Mercader (2 ingresos), un Cura (sin ingresos), y 2 Siervos (1 ingreso cada uno), que hacen un total de 4 ingresos. Debe descartar cartas por valor de 2 ingresos, y decide descartarse del Mercader (también podría haberse descartado de los 2 Siervos).

En el raro caso de que tampoco tengas al menos 2 monedas de ingresos en la mano, descarta tu mano de cartas completa.

En cualquier caso, cuando acabes, descarta al Recaudador y continúa

IMPORTANTE: Es obligatorio jugar al Recaudador en la fase inicial. Si por cualquier motivo se roba durante la fase principal no lo juegues ni lo descartes al final del turno, hay que guardarlo hasta la siguiente fase inicial. El Recaudador no se puede descartar bajo ninguna circunstancia si no es jugándolo; si el efecto de una carta te indica que lo descartes, descarta otra carta en su lugar.

NOTA: El Recaudador siempre se jugará una vez por cada vuelta que de tu mazo de vasallos. Por tanto, cuantas más cartas tengas en el mismo, menos a menudo lo tendrás que jugar

FIN DE LA PARTIDA

Cuando un jugador acaba su turno con 10 puntos o más, el resto de jugadores juegan sus turnos hasta completar la ronda. En ese momento, si el jugador con más puntos tiene al menos 1PV más que el siguiente, ese jugador gana la partida. Si no es así, se sigue jugando hasta que un jugador tenga al menos 1 PV más que el resto.

Nota: Recuerda que si se está utilizando alguna variante de objetivos (como las Cruzadas si juegas en modo militar), puede que sea necesario alcanzar más de 10 puntos para llegar al fin de la partida (esto se indicaría en la trasera de la carta de variante).

Si hubiera un empate por el primer puesto (superando en 1PV al siguiente), solo los jugadores empatados continúan jugando. Primero examinan todas sus cartas y cuentan cuántos nobles  tienen. Si algún jugador tiene al menos 2 nobles más que el resto de empatados, gana la partida. Si no es así se continúa jugando normalmente, robando una nueva mano de cartas. Recuerda que cada  vale por dos.

Ejemplo: Alberto es jugador inicial en una partida a 10 puntos (sin variantes), y termina su turno con 9 puntos. Tras él juegan Marta y Luis, que tienen ambos 9 puntos también. Marta consigue 1 punto más con su Maestro Platero, lo que provoca que alcance los 10 puntos, objetivo de la partida, pero queda por jugar Luis para acabar la ronda.

Podrían suceder cualquiera de las siguientes opciones:

✦ Si Luis no consigue ningún punto más en este turno, Marta habrá ganado la partida, ya que le saca al menos un 1 punto al siguiente.

✦ Si Luis consigue $\frac{1}{2}$ punto, todos los jugadores seguirán jugando, ya que Marta sólo le sacaría una ventaja de medio punto al siguiente.

✦ Si Luis consigue 1 punto completo, empataría con Marta, y ambos le sacarían 1 punto a Alberto, por lo que Alberto quedaría ya eliminado y sólo seguirían jugando ellos dos. En este caso, primero comprobarían si desempatan con nobles. Si no es así, seguirán ellos dos jugando hasta que uno saque al otro 1 punto completo, o bien 2 nobles de ventaja.

Si el jugador inicial queda fuera de la partida, le pasa la carta de primer jugador al siguiente en orden de turno que siga jugando.

El juego solo puede terminar en empate en el raro caso de que todos los feudos estén en nivel 2, la catedral está construida completamente y no queden cartas de noble bocarrriba por contratar.

LIBRO DE ESCENARIOS

Feudalia es un juego de personajes. Tan importantes son, que cambiando el conjunto de personajes disponibles puede cambiar mucho la experiencia de juego y las posibles estrategias para ganar. A esta combinación de personajes (y en algunos casos, otras reglas adicionales) se le llama "escenario".

En este libro encontrarás varios escenarios prefijados que modulan la experiencia de juego de distintos modos.

Antes de empezar a jugar, elegid el escenario que os apetezca. Fijaos en su complejidad y otras características, como el nivel de interacción entre jugadores.

Complejidad:

Interacción:

Escenario 1: Partida de Aprendizaje

Utiliza este escenario en tu primera partida o si quieres enseñar el juego a un grupo de jugadores novatos. En él, los jugadores comienzan con varios vasallos mejorados en su mano, lo que acelera el inicio de la partida.

Mazo inicial de 16 cartas: 1 Recaudador, 1 Señor Feudal, 7 Siervos, 1 Cura, 3 Mercaderes, 2 Segadores y 1 Leñador.



Reglas especiales:

"Selección de feudos iniciales": En lugar de usar la regla general, reparte a cada jugador los tres mismos tipos de feudo: uno de trigo, otro de adobe y otro de madera.

Consejo: Tus Mercaderes serán indispensables para conseguir la piedra que necesitarás según avance la partida, mientras que el Abad, el Pastor o la Seductora los necesitarás para aumentar tus ingresos.

Complejidad: 
Interacción: 

Escenario 2: Sobreproducción

El reino está pasando por una época de bonanza, los campos rebosan de trigo y cebada, y los bosques están exuberantes y repletos de animales. Los señores feudales buscan a los mejores especialistas para aumentar aún más la producción, pero deberán ser sabios administrando esta gran abundancia, o será el Recaudador quien saque provecho de sus esfuerzos.

Mazo inicial de 10 cartas: 1 Recaudador, 1 Cura, 1 Mercader, 6 Siervos, 1 Trabajador mejorado a elegir (entre Segador, Leñador, Amasador o Picapedrero)



Todos los
maestros básicos.
(pon 5 boca arriba
al inicio de la
partida)

Vasallos estándar:



Vasallos específicos del
escenario:



Complejidad:

Interacción:

Escenario 3: El Procurador Infatigable

Con la llegada de los nuevos nobles florece el comercio en los nuevos feudos. Los procuradores recorren los campos ayudando a los señores feudales a conseguir preciados recursos. Mientras, labriegos y eclesiásticos trabajan incansables para generar la riqueza necesaria para poder conseguir los materiales para la construcción de la catedral.

Mazo inicial de 10 cartas: 1 Recaudador, 1 Cura, 1 Mercader, 6 Siervos, 1 Trabajador mejorado a elegir (entre Segador, Leñador, Amasador o Picapedrero).



Todos los maestros básicos. (pon 5 boca arriba al inicio de la partida)

Vasallos estándar:



Vasallos específicos del escenario:



Complejidad: ○○○○○
Interacción: ♣♣♣♣

Escenario 4: Negocios Sucios

Algo se está cociendo en los bajos fondos del reino. En las más lúgubres tabernas se reúne la peor calaña de los vasallos del Rey, tramando y conspirando sobre la mejor manera de hacer fortuna bajo los nuevos regentes, aprovechando el masivo peregrinaje de incautos creyentes que vienen a ver la construcción de la nueva catedral.

Mazo inicial de 10 cartas: 1 Recaudador, 1 Cura, 1 Mercader, 6 Siervos, 1 Trabajador mejorado a elegir (entre Segador, Leñador, Amasador o Picapedrero).



Todos los maestros básicos. (pon 5 boca arriba al inicio de la partida)

Vasallos estándar:



Vasallos específicos del escenario:



Complejidad: ●●●●●

Interacción: ????

Escenario 5: Listos para todo

Utiliza este escenario sólo cuando todos los jugadores dominen el juego, ya que los vasallos específicos se seleccionarán aleatoriamente, y esto puede generar combinaciones menos equilibradas y por tanto difíciles de aprovechar.



Todos los maestros básicos.

(pon 5 boca arriba al inicio de la partida)

Vasallos estándar:



Vasallos específicos del escenario:

Se seleccionarán al azar cinco vasallos específicos de la partida: un religioso mejorado y otros cuatro vasallos, siguiendo las siguientes reglas:

Selección del religioso mejorado:

Coge una carta de cada uno de los vasallos religiosos mejorados (), barájalas y saca una al azar.

Selección del resto de vasallos:

Coge una carta de cada vasallo, barájalas y sácalos al azar.

Una vez hayas seleccionados los cinco vasallos específicos, pon en juego los mazos completos de cada uno de ellos y devuelve el resto a la caja.

Variantes de Objetivos:

Decidid con cuántas variantes de objetivos queréis jugar, y seleccionadlas al azar.

