

The Castles of Burgundy

El Juego de Dados

IDEA DEL JUEGO

Siglo 15 Francia, valle del Loira. Como noble influyente, conduce a tus ducados lo mejor que puedas hacia la prosperidad a través de un comercio y una diplomacia cuidados. Combina los resultados de la tirada de dados ventajosamente y encuentre una estrategia que te lleve a la victoria. Tus opciones son infinitas: intercambia mercancías o cría ganado, construye enormes ciudades o apoya a la iglesia ... ¡Hay muchos caminos hacia el prestigio y la prosperidad!

El jugador que acabe la partida con la mayor cantidad de puntos de victoria gana.

Idea del Juego

Aumenta tu riqueza, influencia y territorio como un noble del siglo XV combinando hábilmente los resultados de las tiradas de dados para tu beneficio, y gana tantos puntos de victoria como sea posible.

El jugador con más puntos de victoria gana el juego.

COMPONENTES DEL JUEGO

1 **bloc de notas** (aprox. 100 pág.
(= 50 x 4 ducado diferente A,
B, C and D))

5 **lápices**

5 **dados** (2x punteados, 2x colores,
1x con reloj de arena)



Antes de comenzar, aquí hay algunas reglas generales. Cada jugador intentará llenar su ducado lo más rápido posible marcando uno a uno sus campos hexagonales con un valor del dado punteado que se lanzó.

Arriba a la izquierda - Círculos de cada bonificación que se gana por *completar* un área de color morado (= monjes). A continuación, están las bonificaciones por rellenar áreas grises (plata), azules (mercancías), naranjas (trabajadores) y verdes (varios). Completar un área amarilla te otorgará el doble de puntos de victoria para esa área. Esto también muestra el resultado del dado que se necesitan para llenar un hexágono de un color particular.

Por ejemplo, solo se pueden seleccionar 1s y 2s para llenar un hexágono violeta. Los hexágonos grises necesitan 3s y 4s y los azules 5s o 6s.

Junto a tu ducado encontrarás la cantidad de puntos de victoria que recibirás si eres el primer (o segundo) jugador en marcar *todos* los hexágonos de ese color.

Por ejemplo, el primer jugador en marcar los siete hexágonos amarillos obtendrá 4 puntos de victoria y el segundo jugador 2.

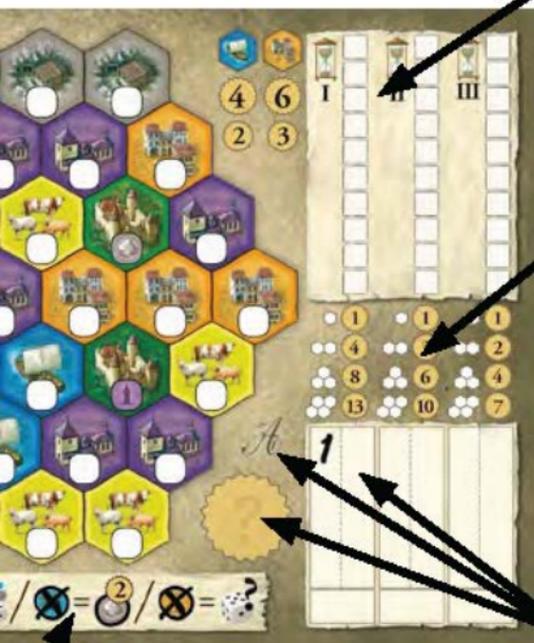
Centro - Tu ducado, consta de 37 hexágonos en una serie de áreas coloreadas de diferentes formas. *Para el ducado A, estos son 3 lechos de ríos (2 hexágonos azules cada uno), 2 minas (2 hexágonos grises cada uno), 4 ciudades (1x4,*



Centro inferior - Muestra lo que obtienes por usar (marcar) una bonificación.

Intenta concentrarte en completar áreas que consistan en uno, dos, tres o cuatro hexágonos vecinos del mismo color. Además de los puntos de victoria, esas áreas también te otorgarán bonificaciones que pueden ser útiles a lo largo de la partida.

1x3 y 2x1 hexágonos naranjas) 4 monasterios (3x2 + 1x1 hexágonos morados), 4 castillos (4x1 hexágonos verdes) y 4 pastos (3x2 + 1x1 hexágonos amarillos).



Por ejemplo, al vender una mercancía, recibirás 1 plata (círculo gris) más 2 puntos de victoria.

Arriba a la derecha - Se marca el progreso del juego en estas tres columnas de tiempo (I, II y III). Cuando el dado de reloj de arena se lanza, marca tantas casillas como sean necesarias. Una vez que se completa una columna, la fase actual finaliza. La partida termina después de tres fases.

Centro derecha - Muestra la cantidad de puntos de victoria que recibirás cada vez que completes un área coloreada (que consiste en 1, 2, 3 o 4 hexágonos). Cuanto más rápido lo hagas, más puntos de victoria obtendrás.

Por ejemplo, completar un área de 3 hexágonos durante la fase 1 te otorgará 8 puntos de victoria, pero solo 6 puntos en la fase 2 y 4 puntos en la fase 3.

Abajo a la derecha - Usa estas columnas para sumar los puntos de victoria de cada fase. Hay espacio para ingresar los tres subtotales y una gran estrella para el resultado final, así como también la letra del ducado.

PREPARACIÓN DE LA PARTIDA

Cada jugador coge **una página** del bloc de notas (= su ducado) y **un lápiz**.

(Se recomienda que los nuevos jugadores comiencen con el ducado A. Luego, tu grupo de juego puede decidir jugar también con los ducados B, C o D. ¡Todos los jugadores juegan siempre con el mismo ducado!)

El dueño del juego toma los 5 dados. Para el resto de la partida, ese jugador lanzará los dados. No se pasan después de cada tirada.

Antes de comenzar la partida, cada jugador debe marcar uno de sus cuatro castillos (hexágono verde) en su ducado, coloreando su casilla (*ver ilustración*). Luego, rodea en un círculo la bonificación correspondiente en el lado izquierdo de la página (al lado del hexágono verde). Comienzas la partida con esta bonificación (*ver ilustración*). Cada jugador ahora posee un bono, ya sea un monje (morado), plata (gris), mercancía (azul) o trabajador (naranja).

Atención: Los jugadores eligen sus castillos iniciales al mismo tiempo, es decir, ningún jugador sabe lo que los demás jugadores han elegido. Varios jugadores pueden comenzar con el mismo castillo.

Nota: Marcar el hexágono final de un área coloreada otorga puntos de victoria, por lo que tu primer punto de victoria por el castillo inicial ya ha sido registrado en la primera columna de puntos de victoria en la esquina inferior derecha de tu ducado.

Preparación

Cada jugador toma **1 ducado** (= página) **1 lápiz**

Un jugador lanza los 5 dados para el resto de la partida.

Cada jugador marca **un castillo de inicio** y **obtiene la bonificación oportuna.**



Este jugador elige el castillo con el cuadrado azul como castillo inicial, por lo que comienza el juego con un bonus de mercancía.

DESARROLLO DE LA PARTIDA

La partida consta de tres fases (I, II y III). Cada fase consta de múltiples rondas de lanzamiento de dados (*mínimo 5 y máximo 10 rondas*). El lanzamiento de dados funciona así:

Primero, el dueño del juego tira los 5 dados, luego marca la cantidad de relojes de arena obtenidos (1 o 2) en la columna de tiempo de la fase actual, de arriba a abajo (*ver la ilustración*). Si se saca el reloj de arena doble (azul), hay que anunciarlo (*ver la sección "Mercancías"*).

Nota: Cualquier otro jugador puede marcar los relojes de arena, pero no es necesario.



Entonces, todos los jugadores usan los resultados de los 4 dados restantes, ¡al mismo tiempo! Cada jugador construye con una combinación de exactamente un dado punteado y un dado de color para marcar exactamente *un* hexágono adicional en su ducado al ingresar el valor del dado numérico. Ese hexágono debe estar siempre al lado de un hexágono que ya haya sido marcado (al comienzo del juego, el hexágono debe estar al lado del castillo inicial).

Nota: Si un jugador no puede construir con una combinación adecuada, obtendrá un trabajador en su lugar. (Haz un círculo alrededor de un trabajador no utilizado al lado del hexágono naranja en el lado izquierdo de la página).



Atención: Los jugadores eligen sus combinaciones sin tocar los dados. Cada jugador es libre de elegir cualquiera de los 4 dados.

Desarrollo de la Partida

La partida consta de 3 fases de lanzamiento de dados (5-10 rondas por fase).

Primero, marca el número obtenido de relojes de arena ...

... entonces cada jugador construye con una combinación de 1 dado de color más 1 dado punteado y marca el hexágono respectivo en su ducado.



Una vez que todos los jugadores marcaron su hexágono, el dueño repite el proceso. Lanza los 5 dados y marca la cantidad de relojes de arena obtenidos, luego todos los jugadores eligen sus combinaciones.

Nota: Si solo queda un único espacio de reloj de arena en la columna de tiempo actual y el dueño obtiene el reloj de arena doble, solo se marcará ese último espacio. No empieces la siguiente columna. El doble reloj de arena aún provocará una venta de mercancías (ver más abajo).

Juega la segunda y tercera fases de la misma manera. Luego, la partida termina y se determina el ganador



Hexágono de monasterio:

Para marcar un hexágono de monasterio, los jugadores necesitan un dado de color que

muestre una cara **morada** más un dado punteado con **1** o **2**. Si esa combinación fue obtenida, apunta 1 o 2 (respectivamente) en el pequeño espacio cuadrado del hexágono de monasterio seleccionado.



Si este era el hexágono disponible *final* de un área de monasterio, el jugador recibe la bonificación respectiva, es decir, dibuja un círculo alrededor de uno de los círculos de monje morado disponibles en la esquina superior izquierda de su ducado, al lado del hexágono morado. Además, ingresa la cantidad correspondiente de puntos de victoria en la esquina inferior derecha de la página del ducado (dependiendo del tamaño y la fase) (ver el ejemplo en la página 8).



Hexágonos de mina y río:

Estos hexágonos están marcados de la misma manera que

los hexágonos del monasterio, pero para las minas necesitas una combinación de gris y 3 o 4, y para los ríos



Todas las rondas subsiguientes de lanzamiento de dados funcionan del mismo modo, hasta que finaliza la fase actual.

La segunda y tercera fases funcionan de la misma manera.

Los monasterios solo se pueden marcar combinando **morado** con 1 o 2.

El hexágono final de un área del monasterio: puntos de victoria + 1 monje



Para aclararlo: Solo obtienes una bonificación cuando marcas el hexágono final de un área coloreada. En el caso de áreas de un hexágono (como un castillo) obtienes el bono inmediatamente

Las minas solo pueden marcarse combinando **gris** con un 3 o 4 y los ríos combinando **azul** con un 5 o 6.

necesitas una combinación de **azul** y 5 o 6.



La bonificación por completar una mina o completar un área de río es la cantidad correspondiente de puntos de victoria más una plata (= círculo gris) o una mercancía (= círculo azul).



Hexágono de ciudad:

Para marcar un hexágono de ciudad, los jugadores deben usar una combinación de **naranja** más **cualquier número**. Sin embargo, ¡los números siguientes deben ser diferente de los números que ya se han anotado en esa área de ciudad en *particular*! En otras palabras: todos los hexágonos en un área de ciudad concreta deben tener números *diferentes*. (Cada área de ciudad tiene su propia numeración independiente).

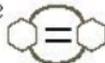


Por una ciudad completa, obtienes la cantidad respectiva de puntos de victoria, más un trabajador (= círculo naranja).



Hexágono de castillo:

Para marcar un hexágono de castillo, los jugadores pueden usar una combinación de **verde** y **cualquier número**. Sin embargo, ese número ya *debe* haber sido marcado en un hexágono *adyacente* de ese castillo.



La bonificación es de 1 punto de victoria, más un monje, una plata, una mercancía o un trabajador, dependiendo del color de la casilla de ese castillo. Rodea con un círculo la bonificación apropiada al lado del hexágono verde, no al lado de uno de los colores extra (ver ejemplo en la página 8).

Hexágono final de una mina o un río: puntos de victoria

+1 plata /
+1 mercancía



Las ciudades se marcan combinando **naranja** con *diferentes* números.

Hexágono final de un área de ciudad: puntos de victoria + 1 trabajador



Los castillos se marcan combinando **verde** con un número "adyacente".

La bonificación dependerá del castillo marcado: 1 punto de victoria + 1 monje / 1 plata / 1 mercancía / 1 trabajador





Hexágonos de pastos:

Para marcar un hexágono de pasto, usa una combinación de **amarillo** más

cualquier número. Sin embargo, todos los números en esta área de pasto deben ser el mismo número. (Cada área de pasto tiene su propia numeración independiente). La ventaja de completar un área de pasto es duplicar la cantidad de puntos de victoria (ver ejemplo a continuación).



Los **pastos** se marcan combinando **amarillo** con números **idénticos**.

Hexágono final de un área de pasto:
puntos de victoria x 2

Este jugador tiene muchas opciones para usar los dados lanzados. Por ejemplo, pueden marcar un trabajador y luego usar **amarillo** + 3 para completar el área de pasto en la esquina inferior derecha de su ducado **A**. Ganaría 3 puntos de victoria (por completar un área de 2 hexágonos en la 2da fase), más 3 puntos de victoria adicionales por el pasto dando un total de 6 puntos de victoria.

Otra opción sería guardar el trabajador para más adelante y apuntar un 4 o 6 en uno de los hexágonos en el pasto superior **B**.

No puede usar el **naranja** porque no tiene un hexágono de ciudad disponible que esté adyacente a un hexágono ya marcado. La única opción sería marcar uno de sus dos monjes para usar el **azul** (junto con 6) **C** / **D** o gris (junto con 4) **E**.



The board shows a central cluster of hexagons. The top row has a purple hexagon with 'E' and a blue hexagon with '3'. The middle row has a yellow hexagon with 'B' and an orange hexagon with '5'. The bottom row has a blue hexagon with 'C', a purple hexagon with '2', and an orange hexagon with '5'. The bottom-most row has a green hexagon with 'D', a purple hexagon with '2', and a yellow hexagon with 'A' and '3'. There are also several orange hexagons with numbers like '1', '2', '3', '4', '5', '6' scattered around. To the left are worker cards with numbers 1, 2, 3, 4, 5, 6. To the right is a scoring table with columns I, II, III and rows for different colors and numbers.

I	XXXXXX	XXXXXX	XXXXXX
II	XXXXXX	XXXXXX	XXXXXX
III	XXXXXX	XXXXXX	XXXXXX
1	1	1	1
2	4	5	2
3	8	6	1
4	13	10	7
5	11	13	
6	1	1	
7	2		
8			
9	13		

Legend: $\otimes = 2$ / $\otimes = 2 \times$ / $\otimes = 2$ / $\otimes = ?$

Cómo usar las bonificaciones (consulta también el área inferior de tu página de ducado para un resumen)

Los jugadores solo pueden *usar hasta un bonus* durante una ronda *completa* (es decir, hasta dos combinaciones de dado diferentes), ¡*nunca* más!



Monje: Usa un monje marcando un espacio morado previamente rodeado con un círculo (ya sea al lado del hexágono verde).

Usar un monje permite cambiar el *color* de un dado a *cualquier otro color* para construir una combinación útil con un valor de dado punteado.

Atención: Realmente no cambias el color del dado; ¡*otros* jugadores solo pueden usar los colores obtenidos! *La misma regla se aplica al usar un bono de trabajador.*



Plata: Al marcar una plata, a la que se le ha hecho un círculo previamente, puedes usar una combinación de dado diferente para marcar un segundo hexágono durante el mismo turno.

Atención: No puedes usar los *mismos dos* dados que combinaste para marcar tu primer hexágono. Debes usar al menos otro dado.



Ejemplo 1: El jugador marca un hexágono de ciudad con un 2, luego paga una plata y marca un segundo hexágono de ciudad con un 4.



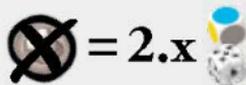
Ejemplo 2: El jugador marca un hexágono de pasto con un 1, luego paga una plata para marcar otro hexágono de pasto usando el otro 1. (¡Esto no es una violación de reglas ya que se usan dos 1s diferentes! Podrían hacer lo mismo si ambos dados de color mostraran amarillo).



Bonificaciones

Cada jugador solo puede usar hasta 1 bonificación por turno.

Para aclararlo: Esta regla asegura que no se pueda cambiar tanto un color como un valor de dado punteado en la misma ronda. Tampoco podrás marcar un segundo hexágono si necesitas cambiar un dado para hacerlo, o si ya usaste un bono en tu primer turno.



 **Mercancía:** Si el dueño al tirar el dado de reloj de arena y saca el *doble* (símbolo azul) al comienzo de una ronda, *cada* jugador puede

vender (= marcar) todos sus espacios azules que tengan un círculo (= mercancías). Por *cada* mercancía marcada se gana 1 plata (haciendo un círculo alrededor de un espacio al lado del hexágono *gris*), más 2 puntos de victoria que se anotan en la columna de puntos de victoria.

Atención: Vender mercancías *no* cuenta cómo usar un bono. La regla de una bonificación por ronda se aplica durante el *siguiente* paso, cuando los jugadores construyen con sus combinaciones.

 **Trabajador:** Funcionan de forma similar a los monjes. Al marcar a un trabajador se puede cambiar un *valor del dado punteado* al que se quiera.

Puntos de victoria adicionales por completar los colores Cuando un jugador marca el hexágono final de un color concreto en su ducado (*por ejemplo, el 4º hexágono gris o el 6º hexágono azul*), lo anuncian públicamente *al final* de la ronda actual.

Ese jugador gana puntos de victoria adicionales según los hexágonos pequeños oportunos y los agrega a su columna de puntos de victoria. Luego, *todos los jugadores* marcan ese número como recordatorio de que ya se han reclamado estos puntos de victoria.



Atención: Si varios jugadores logran marcar el hexágono final de un color particular durante la misma ronda, *todos* ganan la cantidad *total* de puntos de victoria.



Si eres el **primer** (respecto al **segundo**) jugador en marcar el hexágono final de un color en particular, obtienes puntos de victoria adicionales.

Si varios jugadores logran completar un color durante el mismo turno, todos obtienen la cantidad total de puntos extra.

Los puntos por el segundo lugar *permanecen disponibles*, es decir, los jugadores que completan ese color en una ronda posterior aún pueden obtener esos puntos. Si los puntos de victoria del segundo lugar han sido reclamados por un jugador (o varios), todos los jugadores marcan ese número también. Ningún otro jugador obtendrá puntos extra por ese color nunca más.

FINAL DE LA PARTIDA

La partida termina en la fase 3, después de completar la ronda final de lanzar dados. Esa es la ronda en la que se marca el último cuadro de reloj de arena de la tercera columna de tiempo. Cada jugador suma los subtotales de cada fase y luego anota la cantidad total en el espacio de la gran estrella.

Quien tenga más puntos de victoria gana la partida. Si hay un empate, el jugador con la mayoría de los bonos restantes (espacios en círculo que no han sido marcados) gana. Si todavía hay un empate, la partida termina con varios ganadores.

VARIANTES

Todos diferentes (hasta 4 jugadores)

En esta variante, cada jugador comienza la partida con un castillo de inicio diferente. El dueño del juego elige primero, luego todos los demás jugadores eligen su castillo de inicio en orden de turno.

Final de la Partida

El jugador con más puntos de victoria gana el juego.

Variante 1: Todos los jugadores comienzan la partida con un castillo de inicio diferente..

Todos iguales

También se puede aceptar que todos los jugadores comiencen el juego con el mismo castillo inicial. Se elige en grupo Si no se logra un acuerdo sobre un castillo de inicio concreto, el dueño del juego lo elige.

Uno y solo

En esta variante de jugador solitario, intentas ganar tantos puntos de victoria como sea posible. Cada fase consta de 8 rondas. *(Se sigue lanzando el dado de reloj de arena para habilitar la venta de mercancías).*

En las fases 1 y 2, ganas la mayor cantidad de puntos de victoria adicionales por completar un color. En la fase 3, ganas la cantidad más baja. *¿Conseguirás más de 50 puntos de victoria? Bien hecho. ¿Más de 60? ¡Excelente! ¿70 o más puntos? ¡Increíble!*

Muchas gracias a los muchos jugadores de prueba por su entusiasmo y comentarios, especialmente los grupos de jugadores de Bad Aibling, Bödefeld, Gengenbach, Grassau, Karlsruhe, Oberhof, Reutte, and Siegsdorf.

Para preguntas o comentarios, contáctenos:

alea | Steinbichlweg 1 | 83233 Bernau am Chiemsee

Fon: 08051- 970720

E-Mail: info@aleaspiele.de | www.aleaspiele.de

Traducción: David el Mago

© 2016 Christoph Toussaint © 2017 Ravensburger Spieleverlag

Variante 2: todos los jugadores comienzan el juego con el mismo castillo inicial.

VARIANTE EN SOLITARIO

8 rondas por fase.

Puntos de victoria adicionales por colores completados: Mayor cantidad en las fases 1 y 2, menor cantidad en la fase 3.



235702