

REGLAS EN ESPAÑOL

BRIAN BORU

HIGH KING OF IRELAND

BY PEER SYLVESTER

ART BY DEIRDRE DE BARRA

Ireland is awash with would-be kings, power-hungry pretenders, and self-professed rulers.

The provinces are in disarray, and the common folk are paying the price.

The land needs a leader.

En Brian Boru, te esforzará por unir Irlanda bajo tu dominio, asegurando el control mediante el poder, la astucia y el matrimonio. Une fuerzas para rechazar a los invasores vikingos, construye monasterios para ampliar tu influencia y réune apoyos en ciudades y pueblos de todo el país. Para convertirte en Alto Rey de toda Irlanda, tendrás que navegar por una red de alianzas cambiantes, superar a tus enemigos y tomar las riendas de la historia.

NOTAS HISTÓRICAS DEL DISEÑADOR

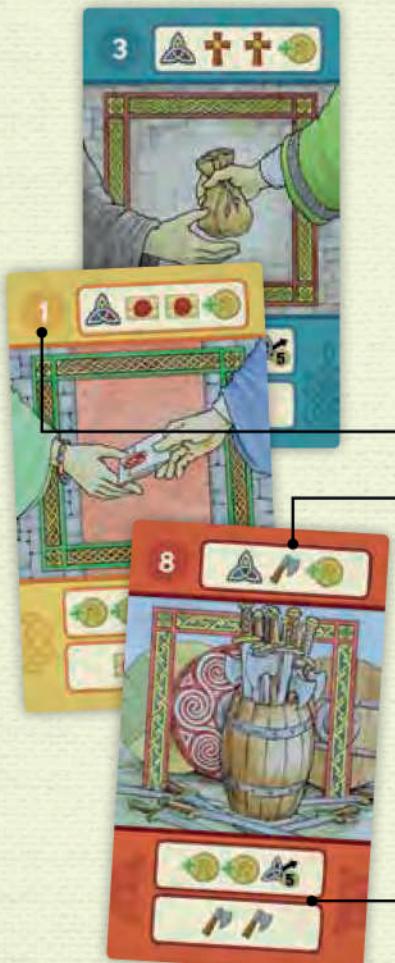
Brian Boru fue un alto rey de Irlanda que vivió alrededor del año 1000 de nuestra era. Se hizo un nombre como guerrero, repeliendo las invasiones vikingas que eran frecuentes en esta época y derrotando a muchos de sus rivales nacionales en el campo de batalla. Pero no fue sólo su dominio de las tácticas militares lo que le valió su estatus de leyenda, ya que también tenía mano para la política. Con habilidad, casó a varios miembros de su familia para forjar importantes alianzas, una práctica que no apruebo ni recomiendo. También reconstruyó muchos monasterios que habían sido asaltados, por lo que se ganó el favor de la iglesia predominante. Murió en 1014 en la batalla de Clontarf contra los daneses, aunque sus fuerzas ganaron la batalla.

Podría pensarse que un juego sobre la obtención de mayorías en las regiones proviene de una visión muy moderna de la democracia o de la teoría de los juegos, pero en realidad ya existía algo similar en la época de Brian Boru. Los irlandeses vivían en clanes. Los miembros privilegiados de cada clan elegían al líder de su consejo de clan, llamado Ri, que en tiempos de guerra gobernaba con poder absoluto. Cada Ri (que equivale a un pueblo en el juego) estaba comprometido con un rey, el Ruiri (no representado en el juego). Por encima del Ruiri se encontraba el gobernante de la región, el Ri Ruirech. Los diferentes Ri Ruirech luchaban a su vez entre sí por el título de Alto Rey de Irlanda. No he utilizado los términos Ri y Ri Ruirech en el juego para evitar confusiones.

A los daneses les gustaba asentarse en los lugares que habían saqueado antes como "vikingos" (término con el que se denominaban a sí mismos cuando estaban en una incursión) e incluso trabajaban con las autoridades locales para ganar poder político y hacían tratos para asegurar que sus nuevos asentamientos quedaran en paz.

Tenga en cuenta que las personas que aparecen en las tarjetas de matrimonio no pretenden representar a la realeza irlandesa o danesa real.

COMPONENTES



25 CARTAS DE ACCIÓN

Color: el color de la carta, que se asocia a determinadas acciones y ciudades del tablero.

Las cartas de batalla (rojas) se utilizan para luchar contra los vikingos.

Las cartas de Iglesia (azul) se utilizan para ganar el favor de la Iglesia.

Las cartas de cortejo (amarillas) se utilizan para concertar matrimonios políticos.

Las cartas de realeza (blancas) son comodines y pueden utilizarse para reclamar ciudades de cualquier color.

Valor: el valor de la carta, que determina si tiene éxito o no en una baza.

Acción principal: la acción que la carta te permite realizar cuando se gana una baza. Siempre se trata de obtener control de una ciudad.

Acciones secundarias: son las acciones que la carta te permite cuando pierdes una baza. Elegirás una de las opciones para resolver en su totalidad. Algunas cartas sólo tienen una sola acción secundaria.

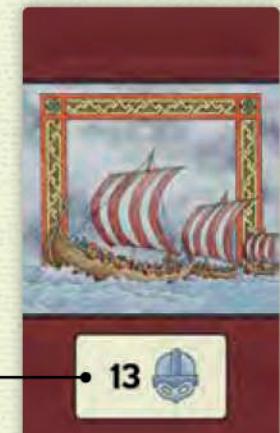


9 CARTAS DE MATRIMONIO

Recompensa: el beneficio que se obtiene al conseguir la carta mediante el matrimonio.

La **Princesa de Dinamarca** es una carta especial de matrimonio de doble cara, que representa una alianza con los vikingos.

Dánische Prinzessin sólo se utiliza si se juega en alemán, en lugar de la Princesa de Dinamarca.



7 TARJETAS DE VIKINGOS

Fuerza de invasión: el número de fichas de asaltantes vikingos colocadas en la zona de batalla durante la fase de preparación.



5 CARTAS DE REFERENCIA



125 DISCOS DE MADERA DE JUGADOR
(25 DE CADA JUGADOR)



16 FICHAS
DE MONASTERIO



60 MONEDAS



10 FICHAS DE CONTROL
VIKINGO



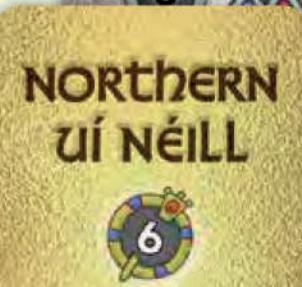
14 FICHAS DE
ASALTANTE VIKINGO



14 FICHAS
RENOMBRE



1 MARCADOR DE
CIUDAD ACTIVA



8 FICHAS DE RECLAMO

Los discos y las fichas no están
pensados para ser limitados

TABLERO

1. Regiones: Irlanda está dividida en ocho regiones. Cada región tiene un umbral y un valor de puntos, que también se muestran en la ficha de reclamación correspondiente.



umbral



Valor en puntos

2. Ciudades: cada ciudad tiene un color, que se asocia con el color de una carta de acción.



Rojo, asociado a las cartas de batalla.



Azul, asociado a las cartas de iglesia.



Amarillo, asociado a las cartas de cortejo.

3. Caminos: los caminos conectan algunas ciudades, lo que facilita su expansión desde las ciudades adyacentes.

4. Ranuras de fichas de reclamación: espacios en los que colocar las fichas de reclamación.

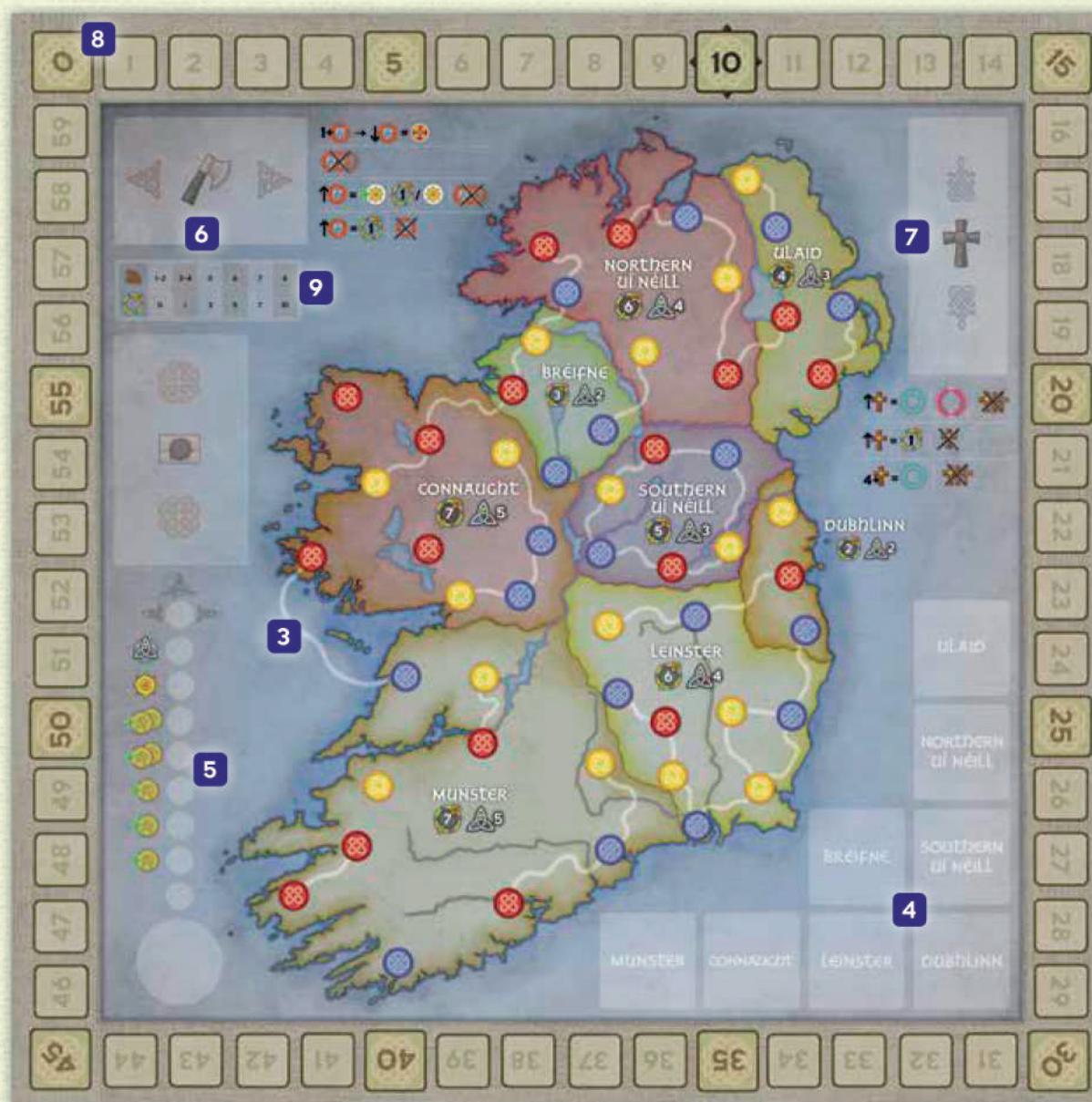
5. Registro de matrimonios: registra tus esfuerzos para concretar alianzas políticas mediante el matrimonio.

6. Área de batalla: registra tus esfuerzos para repeler las incursiones vikingas.

7. Área de la iglesia: registra tus esfuerzos para ganar el favor de la iglesia.

8. Registro de puntuación: registra tus puntos.

9. Tabla de puntuación de la región: un recordatorio de los puntos del final del juego obtenidos por controlar ciudades en múltiples regiones.



setup

- Coloca el tablero en el centro de la mesa.
- Ordena las monedas, las fichas de renombre, las fichas de monasterio, las fichas de asaltante vikingo y las fichas de control vikingo por tipo y colócalas cerca del tablero. Este es **el suministro**.
- Entrega a cada jugador todos los discos de madera de un color. Devuelve a la caja los discos que no utilices.
- Da a cada jugador tres monedas y una ficha de renombre.
- Coloca un disco de tu color en el primer espacio de la pista de matrimonio y otro en el espacio 10 de la pista de puntuación.
- Coloca todas las fichas de reclamo boca abajo en el tablero en sus ranuras indicadas.
- Ordena las cartas de acción, vikingas, de matrimonio y de referencia por tipo, y colócalas cerca del tablero.
- Busca la carta de matrimonio de la Princesa de Dinamarca y colócala junto al registro de matrimonio. Retira la carta Dänische Prinzessin del juego.
- Baraja las demás cartas de matrimonio. A continuación, coloca el siguiente número de cartas de matrimonio boca abajo en un montón sobre la carta de Princesa de Dinamarca, y retira las cartas restantes del juego sin mirarlas.
 Tres jugadores: dos cartas de matrimonio.
 Cuatro o cinco jugadores: tres cartas de matrimonio.
- Baraja las cartas de vikingo. Luego, colócalas boca abajo junto al área de batalla.
- Entrega a cada jugador una carta de referencia. Ten en cuenta que el reverso de la tarjeta está en alemán.
- Coloca las cartas de acción cerca del tablero.
- Determina al azar el jugador inicial y dale el marcador de ciudad activa.
- En el sentido de las agujas del reloj, cada jugador coloca un disco de su color en una ciudad.





CÓMO JUGAR



El juego se desarrolla en una serie de rondas. Después de tres rondas (en una partida de tres jugadores) o cuatro rondas (en una partida de cuatro o cinco jugadores), la partida termina y el jugador con más puntos gana.

Cada ronda consta de cuatro fases: preparación, reclutamiento, acción y mantenimiento.

En la **fase de preparación**, revelas nuevas cartas de vikingo y de matrimonio.

En la **fase de reclutamiento**, robas cartas para formar tu mano para la fase de acción.

En la **fase de acción**, juegas cartas en las bazas y realizas acciones primarias y secundarias.

En la **fase de mantenimiento**, arreglas matrimonios, luchas contra vikingos, construyes monasterios y reclamas regiones.



FASE DE PREPARACIÓN



Revela la carta superior del mazo de vikingos. Coloca el número de fichas de incursión vikingas indicado por la fuerza de invasión de la carta en el área de batalla del tablero. Descarta esa carta.

A continuación, revela la carta superior del mazo de matrimonio y colócala en la parte superior del registro de matrimonio.

Si no hay más cartas en el mazo de matrimonio, esta es la última ronda del juego.

De este modo, la princesa de Dinamarca es siempre la última carta de matrimonio.

A continuación, pasa a la fase de reclutamiento.



FASE DE DRAFT



Baraja todas las cartas de acción. Reparte las cartas en función del número de jugadores:

Tres jugadores: reparten ocho cartas a cada uno.

Cuatro jugadores: reparte seis cartas a cada uno.

Cinco jugadores: reparte cinco cartas a cada jugador.

Si juegas con **tres o cuatro jugadores**, coloca la carta restante boca abajo cerca del tablero sin mirarla.

De las cartas que te han repartido, elige dos y colócalas boca abajo delante de ti. Éstas formarán tu mano en la fase de acción. Una vez que todos los jugadores hayan seleccionado sus cartas, pasa todas tus cartas restantes al jugador de tu izquierda.

Selecciona dos cartas de las que te han pasado y colócalas boca abajo frente a ti con las dos cartas que ya has seleccionado. De nuevo, una vez que todos los jugadores hayan seleccionado sus cartas, pasa todas las cartas restantes al jugador de tu izquierda.

Repite este proceso hasta que todas las cartas repartidas se hayan colocado boca abajo delante de los jugadores. Cuando te pasen sólo una o dos cartas del jugador de tu derecha, colócalas directamente en tu montón boca abajo.

Coge todas las cartas que tengas delante en tu mano y pasa a la fase de acción.



FASE DE ACCIÓN



La fase de acción se resuelve en una serie de bazas.

Sigue jugando bazas hasta que a cada jugador le quede una carta de acción en la mano.

Entonces se pasa a la fase de mantenimiento, descartando la carta que queda en la mano.

BAZAS

Al comienzo de cada baza, el jugador con el marcador de ciudad activa coloca el marcador en cualquier ciudad del tablero que no tenga un disco. Esta es la ciudad activa.

A continuación, juega una carta de su mano. **La carta debe coincidir con el color de la ciudad o ser una carta real (blanca).**

En el sentido de las agujas del reloj, cada jugador juega una carta de su mano. Puedes jugar cualquier carta, independientemente de su valor o color. No es necesario que coincida con el color o el valor de ninguna carta que ya se haya jugado.

El jugador que haya jugado la carta de mayor valor del mismo color que la ciudad activa gana la baza.
Todos los demás jugadores pierden la baza. Las cartas reales (blancas) son comodines y siempre cuentan con el mismo color que la ciudad activa.

El jugador que ha jugado la carta de menor valor (independientemente del color) realiza ahora una acción indicada en su carta:

Si ha ganado la baza, realiza la **acción principal** de la carta.

La acción principal está en la parte superior de la carta.

Si ha perdido la baza, elige y realiza **una de las acciones secundarias de la carta**.

Las acciones secundarias se encuentran en la parte inferior de la carta. Algunas cartas sólo tienen una acción secundaria.

Las acciones se explican al dorso.

Una vez que han realizado una acción de la carta, colocan la carta en un montón de descarte compartido, y el jugador que jugó la carta con el siguiente valor más bajo realiza una acción de la misma manera.

Una vez que todos los jugadores hayan realizado una acción, la baza habrá terminado.

No se puede mirar en el montón de descarte compartido.

Si a los jugadores les queda una sola carta, la fase de acción termina.

En caso contrario, el jugador que ahora tiene el marcador de ciudad activa comienza una nueva baza.

ACCIONES

Cada acción primaria y secundaria muestra uno o más símbolos. Cuando realizas una acción, debes resolver **todos** los símbolos desde la izquierda o la derecha.

ICONO	ACCIÓN
	Toma el marcador de ciudad activa y coloca un disco en la ciudad activa. Ahora controlas esa ciudad. Este símbolo sólo aparece en la acción primaria
	Coge una moneda de la oferta. Las monedas no están pensadas para ser limitadas.
	Devuelve una moneda al suministro. Si no tienes monedas, en cambio, pierdes dos puntos. Si tampoco tienes puntos, este símbolo no tiene efecto. Esta es la única vez que se gastan puntos en lugar de monedas
	Coge una ficha de renombre del suministro. Las fichas de renombre no están pensadas para ser limitadas.
	Coloca un disco de tu color en la zona de la iglesia. A continuación, puedes gastar cualquier número de monedas para colocar un disco más en la zona de la iglesia por cada dos monedas gastadas. Los discos de color no son limitados.
	Coge una ficha de asaltante vikingo de la zona de batalla. A continuación, puedes gastar cualquier número de monedas para coger un incursor vikingo más de la zona de batalla por cada dos monedas gastadas. Si no hay incursores vikingos en el área de batalla, este símbolo no tiene efecto.
	Mueve tu disco de color un espacio hacia arriba en la pista de matrimonio. A continuación, puedes gastar cualquier número de monedas para subir un espacio más en la pista de matrimonio por cada dos monedas gastadas. Si tu disco se encuentra en el espacio superior de la pista de matrimonio, este símbolo no tiene efecto. Después de resolver completamente tu acción, si tu disco de color está en el mismo espacio que otro disco de color, mueve tu disco hacia abajo hasta que esté en un espacio sin ningún otro disco de color o en el primer espacio de la pista de matrimonio.
	Puedes gastar cinco monedas para expandirte a una nueva ciudad. Primero, elige una ciudad que controles. A continuación, selecciona una ciudad que esté conectada a ella por una carretera y que no tenga discos en ella. Coloca uno de tus discos de color en esa ciudad. Ahora controlas esa ciudad. Sólo puedes expandirte a una ciudad que esté conectada por una carretera a una ciudad que ya controles, sin que haya otras ciudades en medio (controladas o no).
	Retira una ficha de control vikinga del tablero para revelar el disco de color que hay debajo. Esa ciudad pasa a ser controlada por el jugador cuyo disco ha sido revelado.



EJEMPLO DE LA FASE DE ACCIÓN



Deirdre, Kate, Georgios y Peer están en la fase de acción. Acaban de completar una baza.

Al comienzo de la siguiente baza, Deirdre tiene el marcador de ciudad activo, así que lo coloca en una ciudad vacía de Connaught. Como es una ciudad roja, tiene que jugar una carta roja (o blanca). Juega el 11 rojo.



Kate decide que no le importa ganar la baza, así que juega el 2 rojo. Georgios sí quiere ganar la baza, así que juega el 13 blanco.

Finalmente, Peer no tiene las cartas para ganar la baza, así que juega el 17 amarillo.

Georgios gana la baza, ya que ha jugado la carta de mayor valor del color que coincide con el pueblo activo (porque las cartas reales son comodines).



Ahora realizan las acciones en orden numérico ascendente, por lo que Kate va primero. No ha ganado la baza, así que tiene que elegir una de las acciones secundarias de la carta. Elige la acción superior, por lo que se lleva tres monedas. A continuación, tiene la opción de expandirse a una nueva ciudad gastando cinco monedas. Kate decide que quiere hacerlo y, como uno de los pueblos morados de Georgios bloquea la carretera en una dirección, sólo tiene un pueblo al que expandirse. Gasta las monedas y coloca uno de sus discos azules en la ciudad conectada por carretera a una de sus ciudades en Leinster.



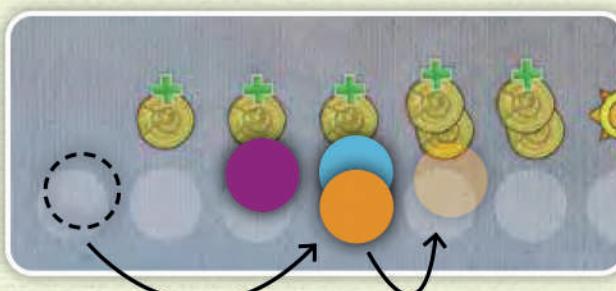
A continuación, Deirdre resuelve la acción secundaria inferior de su carta y coge dos fichas de incursor vikingo de la zona de batalla. Decide gastar cuatro monedas para coger otras dos fichas -para un total de cuatro-, ya que actualmente corre el riesgo de perder una ciudad a manos de los vikingos si se produce una incursión vikinga.



Como Georgios ha ganado la baza, realiza la acción principal de su carta. Coloca uno de sus discos morados en la ciudad activa y toma el marcador de ciudad activa, lo que significa que comenzará la siguiente baza. También toma una moneda.



Por último, Peer resuelve una acción secundaria de su carta. Decide moverse hacia arriba en la pista de matrimonio, avanzando tres espacios. Esto le deja en la misma casilla que Kate. Ahora debe gastar dos monedas para avanzar otro espacio en el registro de matrimonio, o bajar un espacio. Sin embargo, Georgios está en la casilla de abajo, por lo que Peer tendría que bajar otro escalón. En su lugar, decide gastar las dos monedas para subir un peldaño más en el camino del matrimonio, lo que le sitúa un peldaño por delante de Sara.



Como todos los jugadores ya han resuelto sus cartas, la baza termina. A cada uno de ellos le queda una sola carta en la mano, por lo que esas cartas se descartan y el juego continúa en la fase de mantenimiento.

FASE DE MANTENIMIENTO

Resuelve estos cuatro pasos en orden:

- Matrimonio
- Batalla
- Iglesia
- Reclamar regiones

Entonces, si no quedan cartas en el mazo de matrimonio, la partida termina. En caso contrario, pasa a la fase de preparación de la siguiente ronda.



PASO DE MATRIMONIO

Si tu disco está en la casilla más alta del registro de matrimonio, ¡has conseguido una alianza política! No es necesario que estés en el espacio más alto, sólo por encima de los discos de los demás jugadores.

Coge la carta de matrimonio, colócala delante de ti y obtén inmediatamente los beneficios indicados. A continuación, mueve tu disco al primer espacio de la pista de matrimonio.

En el raro caso de que todos los jugadores estén en el primer espacio de la pista de matrimonio, retira la carta de matrimonio del juego y pasa al paso de batalla.

ICONO BENEFICIO



Gana el número de puntos indicado.



Coge una ficha de renombre del suministro. Las fichas de renombre no están pensadas para ser limitadas.



Coloca un disco de color en cualquier ciudad sin disco en la región indicada. Ahora controlas esa ciudad.

Si no hay ciudades sin disco en la región indicada, este símbolo no tiene efecto.

Los matrimonios son alianzas políticas concertadas entre miembros de tu propia casa y otros nobles y miembros de la realeza de Irlanda.

PRINCESA DE DINAMARCA

Arreglar un matrimonio con la Princesa de Dinamarca forja una alianza con los vikingos. Elige inmediatamente uno de los siguientes:



1. Apoyo militar: Coloca la carta de la Princesa de Dinamarca con la cara que indica apoyo militar mostrada. Durante el paso de reclamar regiones, todas las ciudades controladas por los vikingos contarán como si estuvieran controladas por ti.

Además, al final de la partida, todas las ciudades controladas por los vikingos contarán como tujas a efectos de anotar fichas de reclamación boca arriba en el tablero, pero no para anotar el número de regiones en las que controlas ciudades.



2. Establece el comercio: Coloca la carta de la Princesa de Dinamarca con la cara que indica establecer comercio mostrada. Al final de la partida, las ciudades controladas por los vikingos contarán como tujas a efectos de puntuación de cuántas regiones controlas.

Las ciudades controladas por los vikingos no contarán como tujas a efectos de puntuar las fichas de reclamación que estén boca arriba en el tablero.



3. Recházala: Descarta la carta de Princesa de Dinamarca y gana cuatro puntos.

Una vez resuelta la carta de matrimonio, cada jugador obtiene los beneficios indicados en el espacio del registro de matrimonio en el que se encuentra su disco, si lo hay. El jugador que resolvió la carta de matrimonio mueve su disco a la parte inferior del registro de matrimonio, por lo que no obtiene ningún otro beneficio.

ICONO BENEFICIO



Coloca un disco en cualquier ciudad del tablero que no tenga ningún disco. Ahora controlas esa ciudad.



Coge una ficha de renombre de la reserva. Las fichas de renombre no están pensadas para ser limitadas.



Coge una moneda de la reserva. Las monedas no son limitadas.



PASO DE LA BATALLA

Si no hay fichas de incursión vikinga en el área de batalla, ¡los vikingos han sido repelidos! Si no, hay una incursión vikinga.

Si hay al menos una ficha de incursión vikinga en el área de batalla, el jugador con menos fichas de incursión vikinga pierde una ciudad ante los vikingos. El jugador con más fichas de incursión vikinga elige una de las ciudades del jugador perdedor y coloca una ficha de control vikinga sobre uno de los discos de color. Los vikingos pasan a controlar esa ciudad.

Si dos o más jugadores están empatados con el menor número de fichas de incursión vikingas, cada jugador empatado pierde una ciudad a manos de los vikingos.

Si dos o más jugadores están empatados con el mayor número de fichas de incursión vikinga, el jugador o jugadores que pierdan las ciudades podrán elegir la ciudad que pierdan.

A continuación, devuelve todas las fichas de incursor vikingo de la zona de batalla al suministro y recompensa el botín de batalla.

BOTÍN DE BATALLA

El botín de batalla se recompensa tanto si los vikingos fueron rechazados como si no.

En primer lugar, el jugador con más fichas de incursor vikingo gana una ficha de renombre del suministro. A continuación, gana un punto por cada una de sus fichas de renombre y devuelve todas sus fichas de incursor vikingo al suministro. Si dos o más jugadores están empatados con el mayor número de fichas de saqueador vikingo, no se conceden fichas de renombre ni puntos y no se devuelven fichas de saqueador vikingo. En su lugar, se pasa a la siguiente recompensa.

A continuación, el jugador o los jugadores que **ahora** tengan más fichas de asaltante vikingo ganan un punto cada uno. A continuación, cada uno de ellos devuelve una ficha de asaltante vikingo al suministro.

No recibes ninguna recompensa si no tienes fichas de incursor vikingo.



PASO DE LA IGLESIA

Ahora se te recompensa por tu patrocinio de la iglesia.

En primer lugar, el jugador con más discos en la zona de la iglesia coloca un monasterio alrededor de una ciudad que controle, si puede. Una ciudad no puede tener más de un monasterio. A continuación, el jugador toma el marcador de ciudad activo y recupera todos sus discos de la zona de la iglesia. Si dos o más jugadores están empatados con el mayor número de discos en el área de la iglesia, estos efectos no se resuelven. En su lugar, se pasa a la siguiente recompensa.

A continuación, el jugador o jugadores que **ahora** tienen más discos en la zona de la iglesia ganan un punto cada uno. A continuación, recuperan un disco de la zona de la iglesia.

Finalmente, en el sentido de las agujas del reloj, empezando por el jugador con el marcador de ciudad activo, cada jugador con al menos cuatro discos en la zona de la iglesia coloca un monasterio alrededor de una ciudad que controle, si puede. Cada jugador que haya colocado un monasterio recupera entonces todos sus discos de la zona de la iglesia.



PASO DE RECLAMAR REGIONES

Ahora haces tu reclamación en las regiones donde tienes más ciudades.

Por cada ficha de reclamación **boca abajo** en el tablero, cuenta cuántas ciudades están controladas en la región correspondiente (incluyendo las ciudades controladas por los vikingos). Si el número es igual o superior al número de umbral (indicado en la región y en la ficha), da la vuelta a la ficha de reclamo boca arriba. En caso contrario, déjalo boca abajo.

Por cada ficha de reclamación que esté **boca arriba**, ya sea en el tablero o delante de un jugador, comprueba quién controla más ciudades en la región correspondiente. El jugador con más ciudades en la región toma la ficha de reclamación y la coloca frente a él, boca arriba.

Si dos o más jugadores están empatados en el mayor número de ciudades de una región, la ficha se queda donde está.

Por lo tanto, si un jugador gana una ficha de reclamación, sólo la perderá si otro jugador controla más tarde **más** ciudades que él.



MONASTERIOS

Si una ciudad tiene un monasterio, cuenta como dos ciudades a efectos de voltear las fichas de reclamación boca arriba y reclamar regiones.

LOS VIKINGOS Y LA PRINCESA DE DINAMARCA

Si un jugador ha concertado un matrimonio con la Princesa de Dinamarca y ha elegido el **apoyo militar**, todas las ciudades controladas por los vikingos cuentan como controladas por ese jugador.

En caso contrario, si los vikingos controlan el mayor número de ciudades en una región, deja la ficha de reclamación en el tablero (o devuélvela allí si se la han arrebatado a un jugador).



FINAL



Si no quedan cartas de matrimonio al final de la fase de mantenimiento, el juego termina y se cuentan los resultados finales.

PUNTUACIÓN



El jugador con **más** monedas gana un punto.
Si hay varios jugadores empatados con el mayor número de monedas, no se anotan puntos.



El jugador con el marcador de ciudad activo se anota un punto.



Por cada ficha de renombre que tengas, anota un punto.



Por cada ficha de reclamo que tengas frente a ti, anota el número de puntos que aparezca en la ficha.

Por cada ficha de reclamo que esté boca arriba en el tablero, todos los jugadores empatados con el mayor número de ciudades en esa región anotan la mitad del número de puntos que se muestra en esa ficha, redondeado hacia abajo.

Si tienes la carta de la Princesa de Dinamarca frente a ti con la cara de **apoyo militar** mostrada, las ciudades controladas por los vikingos cuentan como controladas por ti.

Las fichas de reclamación boca abajo no puntuán



Anota puntos según la siguiente tabla, en función del número de regiones **diferentes** en las que controles al menos una ciudad.

Si tienes la carta de la Princesa de Dinamarca frente a ti con la cara de establecer comercio las ciudades controladas por los vikingos cuentan como controladas por ti.

NÚMERO DE REGIONES	1–2	3–4	5	6	7	8
PUNTOS	0	1	3	5	7	10

El jugador con más puntos gana.

Si hay un empate en el número de puntos, el jugador empatado con más fichas de reclamación gana.

Si todavía hay un empate, el jugador empatado con más cartas de matrimonio gana.

Si todavía hay un empate, los jugadores empatados comparten la victoria.





Traducido con traductor automático por [Tiratu.com](https://www.tiratu.com) de forma desinteresada

Game Design: Peer Sylvester

Game Development: Filip Hartelius and Anthony Howgego

Illustration: Deirdre de Barra

Graphic Design: James Hunter

First published in Great Britain in 2021 by OSPREY GAMES

Bloomsbury Publishing Plc

Kemp House, Chawley Park, Cumnor Hill, Oxford OX2 9PH, UK

29 Earlsfort Terrace, Dublin 2, Ireland

1385 Broadway, 5th Floor, New York, NY 10018, USA

OSPREY GAMES is a trademark of Osprey Publishing Ltd

© Peer Sylvester, 2021. This edition © 2021 Osprey Publishing Ltd

All rights reserved.

www.ospreygames.co.uk

For more information or replacement parts, email info@ospreygames.co.uk

21 22 23 24 25 10 9 8 7 6 5 4 3 2 1

HOJA DE REFERENCIA

FASE DE MANTENIMIENTO



FASE DE MATRIMONIO

1. **El más alto de la pista:** toma la tarjeta de matrimonio y se mueve al fondo de la pista.
2. **Todos los demás jugadores:** obtienen la recompensa indicada en el espacio de la pista.



FASE DE BATALLA

1. **Incursores vikingos en el área de batalla:** el jugador con menos incursores vikingos pierde la ciudad a los vikingos. El jugador con más incursores vikingos elige qué ciudad.
2. **Elimina a todos los incursores vikingos del área de batalla.**
3. **La mayoría de las fichas de incursión vikinga:** gana un renombre, anota un punto por cada renombre, y devuelve todos los incursores vikingos. Omite si hay empate.
4. **Más fichas de incursión vikinga después del paso 3:** gana un punto y devuelve un incursor vikingo. Todos los jugadores empatados obtienen esta recompensa.



FASE DE IGLESIA

1. **La mayoría de los discos en el área de la iglesia:** coloca el monasterio, toma el marcador de ciudad activa y recupera todos los discos. Omite si se empata.
2. **La mayoría de los discos en el área de la iglesia después del paso 1:** gana un punto y recupera un disco. Todos los jugadores empatados ganan esta recompensa.
3. **Cuatro o más discos en la zona de la iglesia:** coloca el monasterio y recupera todos los discos.



FASE DE RECLAMAR REGIONES

1. **Cada ficha de reclamación boca abajo:** dale la vuelta si el número de ciudades en esa región alcanza el umbral.
2. **Cada ficha de reclamación boca arriba:** dásela al jugador con más ciudades en esa región. Si hay empate, la ficha se queda donde está.

Las ciudades con **monasterios** cuentan como dos ciudades.

DISTRIBUCIÓN DE LAS CARTAS

1	4	7	10	14	17	23
2	5	8	11	15	18	24
3	6	9	12	16	19	25
13	20	21	22			

SÍMBOLOS

ICONO	ACCIÓN
	Toma el control de la ciudad activa.
	Gana una moneda.
	Pagar una moneda. Si no tienes monedas, pierde dos puntos.
	Gana un renombre.
	Gana el número de puntos indicado.
	Coloca un disco en la zona de la iglesia. Gasta dos monedas por disco para colocar más discos.
	Coge un incursor vikingo de la zona de batalla. Gasta dos monedas por ficha para coger más fichas.
	Mueve un espacio hacia arriba en la pista de matrimonio. Gasta dos monedas por espacio para mover más espacios. No puedes terminar en el mismo espacio que otro disco. Si el espacio está ocupado, baja al siguiente espacio vacío.
	Puedes gastar cinco monedas para controlar una ciudad inmediatamente conectada por carretera a otra ciudad que controles.
	Retira una ficha de control vikingo.
	Toma el control de cualquier ciudad.
	Toma el control de cualquier ciudad en el área indicada. Leinster