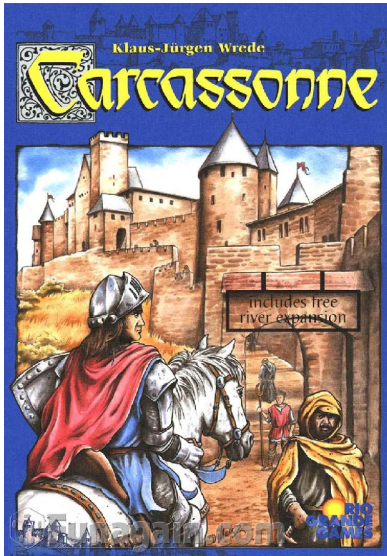




R1



Preparación

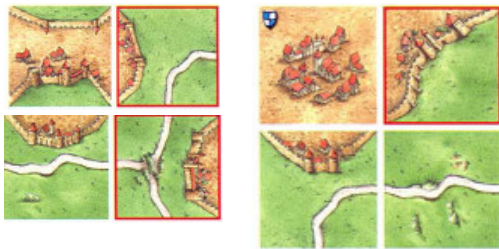
Se coloca el tablero de puntuación a un lado, con una pieza de seguidor de cada jugador. Se coloca al centro de la mesa la ficha inicial (reverso obscuro y que no tiene río), y las demás fichas con el reverso claro se colocan boca abajo sobre la mesa al alcance de todos los jugadores. El jugador inicial coge una pieza, la coloca bocarriba en el lugar que deseé.

Colocación de Piezas

Cuando un jugador coloca una pieza en el tablero debe seguir unas normas:

- Las piezas tienen que colocarse unidas a uno de los lados de las piezas que están en el tablero, nunca en diagonal, ni sueltas.
- Han de seguir el orden lógico del dibujo, es decir, una pieza con camino en uno de sus lados no puede conectarse a otra de ciudad.
- Después de colocar una pieza, el jugador puede colocar un seguidor.

Formas correctas de colocar una pieza



Forma Incorrecta de colocar piezas



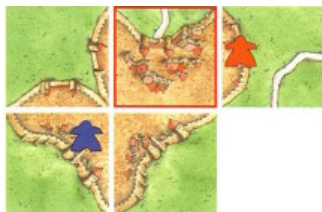
Colocando seguidores:

- **Caballeros:** cuando colocas una pieza de ciudad, puedes colocar un caballero dentro, siempre y cuando la ciudad no esté previamente ocupada.
- **Ladrones:** cuando colocas una pieza de camino, puedes colocar un ladrón en dicho camino. Si no hay ningún seguidor en él.
- **Monjes:** Cuando tomas una carta de monasterio, puedes colocar dentro de éste un monje.
- **Granjeros:** Puedes colocar un granjero en la zona de pasto de cualquier pieza.

Normas para colocar seguidores:

Los seguidores pueden colocarse en 3 zonas de cada pieza: dentro de la ciudad o monasterio, en el camino y en la zona verde (en la granja). No siempre es posible colocar un seguidor en una pieza, ya que cuando hay otro seguidor en tu zona tú no puedes colocar otro (del mismo o diferente color). Las zonas vienen delimitadas por:

- **Las Ciudades:** las murallas del castillo, es posible unirse a una ciudad que ya tiene seguidores, colocando una pieza de ciudad que no este conectada.



El seguidor rojo y el azul no están en contacto, hasta que un jugador no coloca la pieza marcada. Por lo tanto sin la pieza marcada de rojo, es posible "compartir la ciudad", una vez que esta pieza se coloca, la ciudad se cierra y se puntúa (en este caso); puede ocurrir que una ciudad que todavía no se ha cerrado se le vayan agregando varias piezas de los mismos o de otros jugadores, cuando se cierra la ciudad.

- **Los Caminos:** Ocurre lo mismo que con las ciudades, cuando ya hay un seguidor en un camino no se puede colocar otro, salvo que no este en contacto con el primero.



Este camino, ya cerrado, pertenece al jugador rojo, si faltase la ficha de monasterio.

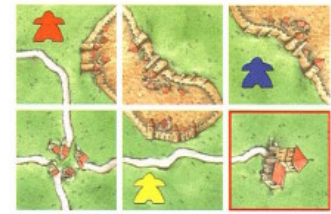


- **Las Granjas:** Para colocar un granjero no puede haber ninguna otra pieza en la zona verde sin delimitar (bien por ciudades, por caminos o por ser zona sin construir).



En este caso los granjeros están correctamente colocados, ya que en el momento de colocar el rojo no están conectados.

En este caso ya no se podrá colocar ningún granjero más.



Puntuación

Dependiendo del tipo de pieza hay diferentes puntuaciones. Después de puntuar los seguidores vuelven a sus dueños.

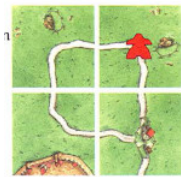
Ciudades: Para puntuar una ciudad terminada (cerrada), se cuentan el número de **piezas** que la componen, y se multiplica x2, si 2 o más seguidores comparten una ciudad se llevan los mismos puntos. Las piezas de escudo valen x2 en una ciudad terminada (cerrada) y 1 en una sin terminar



Esta ciudad se compone de 3 piezas (1 de ellas con escudo), al estar cerrada la puntuación será: $3 \times 2 = 6 + \text{escudo} = 8$ puntos.



Excepción: Cuando se cierra una ciudad de 2 piezas se puntúan sólo 2 puntos. Si tiene escudo se suma 1 punto más.



Caminos: Los caminos puntúan 1 punto por cada pieza de camino (no importa si están cerrados o no). Si hay varios seguidores en un camino todos reciben los mismos puntos.

Monasterios: Los monasterios puntúan cuando se rodean por 9 piezas, o al final de la partida, aunque no estén totalmente rodeados. Se suma un punto por cada pieza que lo rodee (más la del propio monasterio), cuando están cerrados son 9 puntos. En este caso, el jugador amarillo recibe 4 puntos por este monasterio.



Granjas: Al final del juego, cada ciudad cerrada es alimentada por un granjero, para calcular esto se va repasando ciudad por ciudad, y se ve que granjeros la abastecen, el jugador que tenga más granjeros abasteciendo a la ciudad se lleva los 4 puntos (por cada ciudad), hay que tener en cuenta que los granjeros sólo pueden abastecer a ciudades que se encuentren en su zona, es decir, cuyos muros puedan "tocar". Los granjeros no pueden pasar a través de caminos ni castillos.



Esta ciudad es abastecida por el azul



Estas 2 ciudades se comparten con el azul y el rojo, es decir 6 puntos a cada uno.

Fin del Juego

El juego finaliza en el momento en el que se coge la última pieza y se coloca en el tablero. Entonces viene la puntuación final.

Cada pieza de ciudad incompleta vale 1 punto (si tiene escudo otro punto más).

Cada pieza de camino incompleto vale 1 punto.

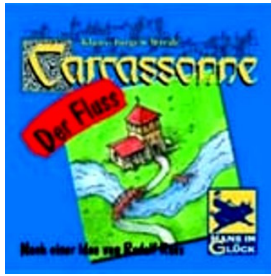
Cada monasterio vale tantos puntos como piezas lo rodeen (más la pieza de monasterio).

Se repasan las ciudades cerradas para determinar que granjeros los abastecen. El granjero que abastece a una ciudad recibe 4 puntos por cada ciudad.

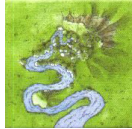
Todos estos puntos se contabilizan en el tablero de puntos. El jugador con más puntos gana.



Diseñador: Rudolf Ross
Fabricante: HANS IM GLÜCK
Jugadores: 2-6
Tiempo: 60 minutos
Año: 2001



Expansión: Río



Pieza de comienzo del río. Se comenzará el juego con ésta pieza.

Pieza de fin del río (lago). Cuando todas las piezas del río se coloquen en la mesa, el jugador actual colocará esta pieza.



El resto de las piezas se colocan en un montón bocabajo, serán las primeras en colocarse. Las piezas de río se juegan como piezas normales y los seguidores son colocados como en un juego normal, con una excepción: una pieza de río no puede colocarse de manera que el río haga una vuelta en U. Los seguidores no pueden colocarse sobre los ríos. Una vez que las 10 piezas de río han sido jugadas, el jugador siguiente debe jugar la pieza con el lago (que antes se había separado) y luego el juego continúa con las piezas normales.
