Pacto con el Diablo

REGLAMENTO

Vivimos una época de luces y progreso. Tras el oscurantismo medieval han surgido cuatro reinos, que todavía avanzan con paso inseguro y acostumbrándose al brillo cegador de la prosperidad. Cada reino confía alcanzar la grandeza, pero ¿cuál de ellos lo logrará?

Dos de los reinos están gobernados por unos simples mortales, atrapados entre las ansias de poder y la necesidad de complacer a la Iglesia. Otro reino está en manos de un miembro de una secta secreta que ya ha caído en la tentación. Y el cuarto reino está gobernado por el mismísimo diablo.

Para ganar se necesitan recursos. Y el diablo también necesitará un pedazo de tu alma…

¿Hacemos un pacto?





cge.as/ddu

Vídeotutorial en inglés

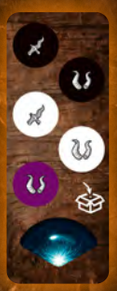
de Matúš Kotry

Componentes

Fichas de repuesto

Conserva esta plancha impresa en la caja por si se perdiera alguno de estos componentes tan importantes.

¡No los retires de la plancha!





1 tablero central con una rueda de producción



4 murallas con un tablero de acciones y un tejado





Recursos valiosos

15 fichas de mármol
15 fichas de vidrio



Recursos básicos

23 fichas de madera
23 fichas de piedra
19 fichas de trigo



1 tablero de la Inquisición de doble capa con una pieza de resumen



4 cofres



54 fichas de moneda



10 fichas de alas de ángel
10 fichas de alas de demonio



12 anillos de votación



6 pedazos de alma mortal (99 % de pureza)



2 pedazos de alma de sectario (un poco mancilladas)



5 fichas de suposición



14 fichas de bufón



80 cartas de edificio (16 para cada ronda)



20 cartas de evento

8 cartas A
12 cartas B



11 cartas de inquisidor

3 amarillas
4 rojas
4 normales



12 cartas de petición

incluidas 4 cartas



4 piezas de logro menor y 4 de logro mayor para cada color



6 fichas de plástico para cada color:

4 fichas de acción
1 indicador de reputación
1 indicador de puntos



4 tarjetas de resumen



8 fichas de indulgencia



4 piezas de cortesano para cada color



2 cubos de plástico para cada color:

1 indicador de deuda
1 indicador de intereses



2 fichas de recordatorio para cada color



2 multitudes enfurecidas (con soportes de cartón)



2 cajas para fichas

Montaje

Monta los cofres tal como se indica

1. Pon el adhesivo de doble cara en los puntos señalados y luego pliega la pieza para crear la mitad inferior del cofre.
2. Inserta el remache más ancho por la tapa del cofre de modo que atraviese la mitad inferior, y luego encájalo dentro del otro remache. ¡Asegúrate de hacerlo del mismo modo con los 4 remaches!



14 adhesivos incluidos



Monta el tablero principal tal como se indica



Monta las murallas de los jugadores tal como se indica

Están pensadas para que se puedan desmontar y almacenar entre partida y partida.



Monta el marcador de reputación tal como se indica



Aplicación para móviles



Consíguelo en el App Store

DISPONIBLE EN Google Play

cge.as/ddd

Créditos

Un juego de Matúš Kotry

Equipo de desarrollo:	Matúš Kotry
	Adam Španěl
	Vít Vodička
	Radek "RBX" Boxan
	Jan Zvoníček
	Jakub Uhlíř
Diseño gráfico:	Radek "RBX" Boxan
Ilustraciones:	David Cochard
	Štěpán Drašťák
	Martin "Skam" Krejčí
	Jan "Arenoth" Vohlídal
	Ladislava Pechová
	Dávid Jablonovský
Desarrollo de la aplicación:	Adam Španěl
Tráiler y gráficos 3D:	Radim "Finder" Pech
	Roman Bednář
Producción:	Vít Vodička
Autor del reglamento:	Jason Holt
Responsable del proyecto:	Jan Zvoníček
Supervisión:	Petr Murmak

De la edición en español

Responsable editorial:	Xavi Garriga
Traducción y adaptación:	Oriol Garcia

Me gustaría dar las gracias al equipo de Praga, Adam, Zvonda, Vítek, Emil, Uhlíček, David y Standa, por la enorme cantidad de partidas que hicieron durante las pruebas y ajustes finales del juego. Y sobre todo a Radek, que además de probar el juego también hizo un trabajo magnífico perfilando los detalles gráficos y técnicos de los componentes.

Me gustaría dar también las gracias a Mira, Dita y Ondra, el trio de probadoras más entregado que tuve al principio, cuando el juego era especialmente largo y todavía tenía muchos problemas.

Y muchísimas gracias a los siguientes probadores: Bett, Kat, Elwen, Mín, Štěpán, Kreten, Zdenka, Angie, Aleš, Ursus, aTom, Zuzka, Janča, Míra, Klára, Ivča, Hanka, Tomáš, Regi, Tom, Lucia, Uhlík, Roman, Eleni, Alexandra, Nathan, Pája, Adam Nedvídek, Youda, Johnyczech, Ozzy, Pítrs y Falco.

Y, finalmente, gracias a estas personas que probaron el juego en su etapa más temprana: Vlaada, Marcela, Filip, Vlado, Rumun, Chasník y Ondra Skoupý.

Czech Games Edition

© Czech Games Edition
Octubre de 2022
www.CzechGames.com

DEVIR

Distribución:
DEVIR IBERIA S.L.
Rosselló 184
08008 Barcelona
www.devir.com

Preparativos

1 

Sitúa el tablero principal en el centro de la mesa.

Pon la rueda de producción en la posición 1.

2 Los jugadores preparan sus reinos en los cuatro lados del tablero. **Para este juego se necesitan exactamente 4 jugadores.**

- Cada sección del tablero tiene unas condiciones iniciales distintas, así que los jugadores deberían decidir al azar dónde se sientan.



- Las **tarjetas de resumen** tienen un diseño con rombos sobre un escudo que coincide con el diseño que hay junto al icono de o en tu sección del tablero principal. Quédate con la tarjeta de resumen que le corresponda a tu lugar.
- Elige un color y quédate los componentes y tableros de ese color.



- **2A** Pon uno de tus indicadores en el cuadrante inicial de tu **ciclo de intereses**.
- **2B** Pon a tu cortesano alquimista en su espacio.
- **2C** Pon uno de tus indicadores en la casilla 0 de tu **marcador de deuda**.
- **2D** Deja las piezas de cortesano apiladas en el espacio de 2 monedas del tablero principal.

3 Separa las cartas de edificio según el número que tengan en el dorso y mezcla cada set por separado. Crea el mazo de edificios apilando por orden los sets del 2 al 5, de modo que el 5 quede debajo y el 2 encima. De momento, deja el set 1 a un lado.













7 Pon las fichas de monedas y las fichas de trigo, madera, piedra, vidrio y mármol junto al tablero principal formando una reserva compartida a la que puedan llegar todos los jugadores.

4 Separa las cartas de evento en los mazos A y B. Baraja cada mazo por separado y luego pon el mazo A sobre el B para formar el mazo de eventos.



5 Pon el tablero de la Inquisición junto al tablero principal.

- 5A Pon un indicador de cada jugador en la casilla 0 del marcador de puntuación.
- 5B Pon un indicador de cada jugador en la casilla inicial del marcador de reputación (la casilla señalada con).
- 5C La **pieza de resumen de la Inquisición** se puede insertar en el tablero de la Inquisición y sirve para recordar algunas fases especiales que tienen lugar en determinadas rondas. Colócala de tal modo que se puedan ver los recordatorios para las rondas 2 y 3.
- 5D Deja todas las fichas de alas de ángel en el espacio que hay encima del marcador de reputación. Deja todas las fichas de alas de demonio en el espacio de debajo.
- 5E Deja las fichas de indulgencia junto al tablero, en la parte superior del marcador de reputación.
- 5F Monta las figuras de la multitud enfurecida y déjalas junto al tablero.
- Dispón a los inquisidores en los **espacios para inquisidores** que hay en el lado derecho del tablero:
  - 5G Pon El asceta en el espacio superior; es el único inquisidor que empieza la partida boca arriba.
  - 5H El fundamentalista y El plebeyo se dejan boca abajo en los dos espacios siguientes. Están señalados con una B y una C en el dorso.
  - 5I Deja la pila de inquisidores invitados junto al tablero de la Inquisición.
  - 5J Mezcla el resto de inquisidores (los cuatro con el sobre rojo) y reparte tres de ellos al azar en los espacios 1, 2 y 3. Devuelve el cuarto a la caja de juego.

Atención: Los efectos de los inquisidores pueden identificarse por el dorso de la carta. Los jugadores pueden mirar el anverso de la carta en cualquier momento para leer el texto que explica con detalle ese efecto.

6 Los jugadores se preparan las murallas de su color.

- 6A Inserta tus **4 piezas de logro menor** en las ranuras de madera que hay junto a las almenas (no importa el orden). Inserta **4 piezas de logro mayor** en las ranuras doradas que hay a la derecha.
- 6B Pon **4 fichas de acción** en las casillas que hay en la esquina derecha de tu **tablero de acciones**.
- 6C Toma los recursos iniciales indicados en la esquina izquierda de tu sección del tablero principal. Deja los recursos ocultos detrás de tu **muralla**:
  - :
  - :
  - :
  - :
- 6D Toma **3 anillos de votación**, cada uno con el color de otro jugador, y déjalos detrás de tu muralla.
- 6E Toma un set de **3 cartas de petición** y déjalas cerca de ti.
- 6F Toma **2 fichas de recordatorio** de tu color.



Los 4 personajes

Los jugadores gobiernan cuatro reinos medievales, y cada uno de ellos busca alcanzar un renacimiento cultural. Pero cada jugador tiene también una identidad oculta: dos son mortales, uno es un sectario y el otro es el diablo.

Todos los jugadores tienen el mismo objetivo: conseguir el máximo de puntos. Pero sus recursos iniciales son distintos y tienen maneras distintas de puntuar.

Cada personaje tiene su propio **cofre**. Al empezar la partida, cada cofre tendrá los recursos iniciales de ese personaje.

Mortales

Los mortales empiezan sin materiales de construcción adicionales en sus cofres. Sin embargo, empiezan con el recurso más valioso de todos: su alma inmortal. El alma está dividida en 3 partes que se pueden vender (pero cuyo valor en el mercado está por determinar). Además, los mortales disponen de medios para adivinar la identidad del sectario y del diablo.

Los cofres de los mortales están marcados (en su interior) con uno de estos iconos: / .

En el cofre de un mortal hay:

- 3 pedazos de su alma inmortal .
- 1 ficha para intentar descubrir al diablo / y 1 ficha para intentar descubrir al sectario / . El color de las fichas coincide con el del icono del mortal.

Sectario

El soberano de uno de los reinos forma parte de una secta secreta y ha recibido unos preciados recursos a cambio de un pedacito de alma. Todavía le quedan dos pedazos más por cambiar, así que el sectario buscará la manera de complacer al diablo.

El cofre del sectario tiene este icono: .

En el cofre del sectario hay:

- 2 pedazos de su alma mancillada con el icono del sectario .
- 1 mármol , 1 vidrio y 1 moneda .
- 1 ficha para intentar descubrir al diablo .

Diablo

El diablo ha decidido honrar este rincón de mundo con una pequeña visita (bueno, "honrar" tal vez no sea la mejor palabra aquí) y ha asumido la forma de uno de los gobernantes de los cuatro reinos (¿por qué iba a asumir la forma de un campesino pudiendo ser un rey?). Además, se ha traído consigo varias riquezas que le sobraban para cambiarlas por las almas de los demás jugadores. Pero mientras haya adoptado esta forma, el diablo es vulnerable y tendrá que andarse con ojo con la Inquisición.

El cofre del diablo está señalado con este icono: .

En el cofre del diablo hay:

- 1 mármol , 1 vidrio , 1 madera , 1 piedra , 1 trigo y 8 monedas .
- No hay ningún pedazo de alma.

Un consejo: Asegúrate de que todos los jugadores vean todos los cofres. Los jugadores deben saber reconocer cuál es su personaje al principio de la partida y tendrán que saber reconocer los cofres de los demás personajes durante la fase de tratos. Haz que los jugadores examinen todos los cofres antes de cerrarlos de modo que todos estén familiarizados con ellos.

Repartir los cofres

Cuando hayas preparado los cofres, ciérralos y mézclalos.

Cuando la pila de cofres esté bien mezclada, escanea los cofres con la **aplicación**.

Cómo se usa la aplicación

cge.as/ddd

La identidad de cada personaje se mantiene en secreto gracias a la aplicación ***Deal with the Devil Companion App***. Esta aplicación es gratuita y se puede descargar en el enlace que hay debajo del código QR de la izquierda (o simplemente escaneando el código QR).

Este juego necesita un dispositivo que tenga la aplicación instalada. Al iniciar la aplicación, selecciona **Nueva partida**.

La aplicación indicará que ha llegado el momento de repartir los personajes. Deja el dispositivo de escaneo encima de la mesa de modo que puedas ver bien la pantalla. Toma un cofre y sitúalo sobre la cámara frontal del dispositivo. La pantalla debería adoptar el color de un jugador; dale el cofre al jugador con ese color.

Un consejo: Es poco probable que los jugadores puedan distinguir los cofres en función de su código QR pero, por si acaso, sujeta siempre el cofre de modo que no se pueda ver su código QR (únicamente la aplicación debe poder hacerlo).

Deja tu cofre detrás de la muralla y ábrelo para saber qué personaje encarnarás en esta partida. **¡Tu identidad debe mantenerse en secreto!** Retira el contenido del cofre y déjalo detrás de la muralla. Deja el cofre vacío a tu alcance; lo necesitarás para hacer tratos durante la partida.

Consejos para escanear los cofres

1. Sujeta el cofre unos 15 cm por encima del dispositivo (equivalente a la longitud de la mano).
2. Mantén el cofre en horizontal y sin moverlo durante un momentito (por favor).
3. Encáralo hacia la cámara frontal del dispositivo (y no hacia la pantalla).
4. Incrementa el brillo de la pantalla y apaga las luces del techo si hiciera falta.

Resumen de la ronda

Una partida dura 5 rondas, que se contabilizan en la rueda de producción. Cada ronda tiene 6 fases:

1. **Producción**
2. **Cartas**
3. **Tratos**
4. **Acciones**
5. **Intereses**
6. **Reputación**

Las rondas 2 y 3 también tienen una fase **7. Caza de brujas**.

Las rondas 3 y 5 terminan con **8. Inquisición**.

En cualquier fase los jugadores pueden comprar o vender recursos y pedir préstamos (tal como se explica en la página siguiente). Sin embargo, solo podrán amortizar un préstamo en las fases 1, 2 y 8.

Fase de Producción

Cada ronda empieza con la Producción. Cada jugador dispone de **4 espacios de producción** que empiezan en el nivel 1. Los espacios generan los recursos que se indican en la **rueda de producción**, que varían para cada jugador y que cambian a cada ronda.



A Recursos valiosos

El **vidrio** y el **mármol** son recursos valiosos. Ocupan 2 espacios de producción. Producirás una cantidad igual a la cifra inferior que hubiera en los dos espacios (ver p. 12). En la primera ronda producirás o bien 1 vidrio o bien 1 mármol, en función de la sección del tablero que te corresponda.

B Recursos básicos

La **madera**, la **piedra** y el **trigo** son recursos básicos. A cada recurso básico que hay en la rueda le corresponde 1 espacio de producción.

C Monedas

Tu reino también produce 2 **monedas**. Esta cifra puede incrementar mejorando los espacios centrales de producción (ver p. 12).

EJEMPLO: Los espacios de producción que aparecen en la imagen superior corresponden al jugador que se sienta en la posición ◇. Ese jugador recibe 1 vidrio, 1 trigo, 1 piedra y 2 monedas. En tu tarjeta de resumen se indica la producción de cada ronda.

Fase de Cartas

Tras la fase de Producción, los jugadores roban **edificios** y **eventos**.

En la ronda 1 la fase de cartas se resuelve así:

1. Divide el mazo de edificios 1 en las pilas A, B, C y D. Mezcla cada pila por separado y reparte un edificio de cada pila a cada jugador.
2. Cada jugador roba 1 carta de evento.

En las rondas posteriores la fase de cartas incluye estas fases:

1. Descarta todos los edificios que tengas en la mano menos uno.
2. Roba 4 edificios.
3. Roba 1 carta de evento.
4. Elige 2 de los edificios que acabas de robar y pásalos en la dirección indicada en el dorso de las cartas (a la izquierda en las rondas pares y a la derecha en las impares). Recibirás 2 edificios de otro jugador.
5. Todos los jugadores tienen una última oportunidad para amortizar total o parcialmente su deuda.

Algunas observaciones:

- En la ronda 1 robarás edificios del mazo 1, en la ronda 2 vendrán del mazo 2, etc.
- En las rondas 1 y 2 robarás eventos A. En las rondas 3, 4 y 5 robarás eventos B.
- Al pasar los edificios, solo pasarás y recibirás edificios del mazo de ronda actual.
- Al terminar la fase tendrás 4 edificios de la ronda actual en la mano y 1 edificio de una de las rondas anteriores. También tendrás 1 carta de evento (o tal vez 2, si no jugaste ninguna en la ronda anterior).

No dejes que los demás jugadores vean tus cartas de edificio ni de evento hasta que no las juegues (durante la fase de acciones). La fase de cartas solo afecta a los edificios de tu mano (y no a los que ya hubieras jugado en rondas anteriores).

En cualquier fase

Comprar y vender recursos

La principal función de las monedas es ayudarte a conseguir los recursos que necesitas.

- Puede comprar 1 madera, 1 piedra o 1 trigo pagando 3 monedas.
- Puedes comprar 1 vidrio o 1 mármol pagando 5 monedas.

También es posible vender recursos para conseguir monedas.

- Cada madera, piedra o trigo que vendas te aportará 1 moneda.
- Cada vidrio o mármol que vendas te aportará 2 monedas.



En el interior del tejado tienes un recordatorio.

Los recursos se pueden comprar y vender en cualquier fase, pero en la fase de tratos puede que otro jugador te haga una oferta más interesante.

Préstamos

Si no dispones de suficiente dinero no es problema: puedes pedir un préstamo. Avanza tu indicador de deuda en el marcador y recibe el dinero indicado de la reserva. No puedes tener una deuda superior a 10.



EJEMPLO: Esta jugadora tiene una deuda de 3. Puede aumentar su deuda hasta 8 y con ello conseguir 5 monedas, que dejará detrás de su muralla. En este ejemplo, sin embargo, necesita 1 vidrio para construir un edificio, así que inmediatamente se gasta las monedas para conseguir el vidrio y luego se gasta el vidrio para terminar el edificio. ¡Casi parece que el vidrio le haya salido gratis! (pero luego veremos lo que le sucede durante la fase de intereses).

Puedes pedir un préstamo durante cualquier fase, pero solo podrás amortizar tu deuda en determinadas fases:

- Fase de producción
- Fase de cartas
- Fase de la Inquisición (que sólo sucede en las rondas 3 y 5)

Para amortizar parte de la deuda solo tienes que devolver las monedas que quieras a la reserva y reducir tu deuda según la cantidad devuelta.

Fase de Tratos

En esta fase usarás tu cofre para proponer un trato a los demás jugadores. Con la ayuda de la aplicación las ofertas de los jugadores se distribuirán al azar. En esta fase todo se realiza en secreto: nadie sabe lo que ofreces; no sabes quién verá tu oferta; y no sabrás quien hizo la oferta que recibas.

Hacer una oferta

Puedes ofrecer recursos y monedas, en la combinación que prefieras. Pon las fichas en tu cofre sin que los demás jugadores lo vean. Después sitúa el indicador para que muestre lo que pides:

- **Los mortales** pueden pedir de 2 a 7 monedas.
- **El diablo** puede pedir 1 o 2 pedazos de alma.
- **El sectario** puede pedir de 2 a 6 monedas o 1 pedazo de alma.

No estás obligado a ofrecer nada si no quieres. Ten en cuenta que **no se pueden ofrecer pedazos de alma** (tendrás que esperar a que el diablo o el sectario lo pidan).





EJEMPLO: El sectario ofrece 2 piedras a cambio de 4 monedas.

Un consejo: Cuando los jugadores hagan su primera oferta, recuérdales que solo pueden ofrecer recursos o monedas. Ofrecer monedas solo tiene sentido si pides un pedazo de alma. Si preguntas si puedes ofrecer un pedazo de alma, es posible que estés revelando tu identidad. Fíjate que las fichas que puedes ofrecer vienen indicadas en el interior del cofre.

Distribuir las ofertas



Cuando todos hayan preparado sus ofertas, mezcla los cofres. Asegúrate de que la aplicación señala la fase y ronda apropiadas y luego escanea cada cofre. La aplicación te indicará a quién hay que darle cada cofre, asegurándose de que nadie reciba su propia oferta.

Valorar la oferta

Recibirás un cofre que pertenecía a otro jugador. Ábrelo detrás de la muralla. De inmediato sabrás si es la oferta de un mortal, del sectario o del diablo, pero no sabrás qué jugador hizo la oferta.

Aquí tendrás 2 opciones:

- **Aceptar la oferta –** Si te gusta la oferta, retira todo lo que haya en el cofre y pon dentro las monedas o pedazos de alma que te piden. Asegúrate bien de poner la cantidad correcta. Recuerda que puedes pedir un préstamo si andas corto de dinero.
- **Rechazar la oferta –** Si no quieres pagar el coste de la oferta, déjalo todo donde estaba y cierra el cofre.

Como puedes ver, la oferta o bien se toma o bien se deja. No puedes quedarte solo parte de lo ofrecido y pagar solo parte de lo que te piden.

Segunda oferta



Cuando todos los jugadores hayan aceptado o rechazado sus ofertas, mezcla los cofres de nuevo y usa la aplicación para volverlos a repartir: recibirás una segunda oferta de un jugador distinto.

Alguien más ya habrá visto esta oferta, y si la ha aceptado en el interior del cofre habrá el pago que aparece en el indicador (o monedas o un pedazo de alma). Si recibes un cofre así, solo tendrás que volverlo a cerrar; no puedes hacer nada con él. En cambio, si recibes una oferta que sigue estando disponible, podrás aceptarla o rechazarla.

Atención: Si el jugador que te precedía ha aceptado la oferta, no podrás modificar lo que haya pagado de ningún modo. Concretamente, **el sectario no puede sustituir un pedazo de alma mortal por un pedazo de su alma.**

Devolver los cofres

Cuando haya terminado la segunda ronda de ofertas, vuelve a mezclar los cofres. Asegúrate de que la aplicación muestre el paso correcto y luego escanea los cofres. La aplicación te indicará a quién pertenece cada cofre. Devuelve los cofres a los jugadores.

Abre tu cofre detrás de la muralla. Si aceptaron tu oferta (sin saber quién lo hizo), en el cofre habrá las monedas o pedazos de alma que pedías. Si nadie aceptó tu oferta, tu oferta seguirá allí. En cualquier caso, saca las fichas y guárdalas detrás de la muralla.



Si alguien aceptó tu oferta pero se equivocó en el pago, no te preocupes: utiliza el botón de Retroceder de la aplicación para redistribuir los cofres y corregir cualquier error.

Cómo hacer una buena oferta

Tal como se explica en la página anterior, el juego da la posibilidad de comprar recursos básicos pagando 3 monedas o recursos valiosos pagando 5. Tu oferta debería pedir menos en comparación. A fin de cuentas, ¿por qué te iban a pagar 3 monedas a cambio de 1 madera pudiendo conseguir la madera de la reserva sin ayudar a un rival?

He aquí algunos ejemplos de ofertas aceptables:

- 1 madera a cambio de 2 monedas
- 1 vidrio a cambio de 4 monedas
- 1 piedra y 1 trigo a cambio de 5 monedas

Si vas a pedir pedazos de alma, ten en cuenta que todos los jugadores querrán tener algún pedazo para la Inquisición. Si eres el diablo o el sectario, considera entregar al menos 1 recurso valioso y 1 recurso básico a cambio de un pedazo de alma (y hay situaciones donde puede que incluso valga la pena ofrecer mucho más).

También te recomendamos que, si es la primera que juegas en el papel del diablo, no pidas más de 1 pedazo de alma a la vez, al menos durante las primeras rondas.



Puedes decir los recursos que te gustaría encontrar en una oferta, y puedes poner una de estas cartas boca arriba frente a ti para que los demás jugadores tengan presente lo que necesitas.

Fase de Acciones



La fase de acciones sirve para **construir edificios**, **jugar eventos** e intentar conseguir **logros**.

Empezarás la fase de acciones ocultando tu tablero de acciones bajo el tejado.

Planifica en secreto lo siguiente:

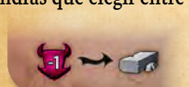
- Si jugarás tu carta de evento.
- Qué mitad de la carta de evento usarás.
- Dónde usarás tus fichas de acción.
- Qué edificios construirás (si construyes alguno).

Todos los jugadores muestran sus planes y realizan los pasos indicados en su tablero de acciones.

Planificar el evento

Al empezar la fase de acciones tendrás como mínimo 1 carta de evento. Si tuvieras 2, descártate para quedarte con 1.

Ahora que tienes 1 carta de evento, puedes decidir si la juegas o no. Si decides jugarla, tendrás que elegir entre dos opciones:



A la **izquierda** tendrás la opción de conseguir riquezas, pero afectará **negativamente** tu reputación con la Iglesia.



A la **derecha** tendrás la opción de gastar riquezas y a cambio incidir **positivamente** en tu reputación.

Tu reputación no refleja en realidad si tu personaje ha sido bueno o malo. Más bien representa la reacción de la Iglesia y de la sociedad medieval en general. En este juego (y puede que hayas visto algo parecido en la vida real) incluso el diablo puede ser popular.

Si crees que todas las acciones que mejoran tu reputación en este juego también son las moralmente correctas en la vida real, ¡enhorabuena! Seguro que encajarías de perlas en la sociedad medieval.

Si decides jugar el evento, ponlo en el centro de tu tablero de acciones. Luego desplázalo a la izquierda si quieres usar la opción izquierda o a la derecha si quieres usar la opción derecha.



EJEMPLO: Este jugador ha decidido usar la opción izquierda del evento.

Planificar las fichas de acción

Dispones de 4 **fichas de acción** que podrás gastarte en las acciones señaladas en tu tablero de acciones. Tú decides cuántas usas.

Tus 2 primeras fichas no cuestan nada, pero si usas más de 2 tendrás que gastarte trigo.

Estas son las acciones disponibles:

2. Usar el edificio 1.
3. Usar el edificio 2.
4. Construir un edificio.
5. Usar su acción (si la tuviera).
6. Construir un segundo edificio.
7. Usar su acción (si la tuviera).
8. Contratar a un cortesano.



Un consejo: La jugadora verde planifica 3 acciones y pone 1 trigo aquí para acordarse de que luego tendrá que pagar la tercera acción.



En la ronda 1 puedes ignorar estos 2 espacios porque todavía no habrás construido ningún edificio.

Los edificios son el principal propósito de la fase de acciones. En la página siguiente te explicamos cómo funcionan.

Edificios

Para planificar un edificio, pon la carta que desees construir en uno de los dos espacios para edificios y **ponle encima una ficha de acción**. Es posible planificar la construcción de hasta 2 edificios durante la fase de acciones.



Fíjate que los edificios cubren la mitad de la carta de evento, pero no pasa nada porque no cubren la mitad de la carta que decidas usar.



Cuando planifiques un edificio, asegúrate de poder pagar el **coste** (los recursos indicados en el borde izquierdo de la carta). Puedes poner los recursos necesarios sobre la carta en el momento de planificar para acordarte de lo que tendrás que gastarte cuando se desvelen tus planes.

No pasa nada por planificar un edificio que de momento no puedas pagar pero, en ese caso, tendrás que contar con una manera de conseguir esos recursos antes de que llegue el momento de construirlo. Recuerda que está permitido comprar recursos en cualquier momento y que es posible conseguir monedas vendiendo recursos o adquiriendo un préstamo (ver p. 7).

Los edificios tienen distintos tipos de efectos:

Los **efectos permanentes** tienen lugar durante una fase concreta de la ronda, indicada por el icono que hay en la esquina superior derecha.



» **Fase de producción**

» **Fase de acciones**

» **Fase de intereses**

» **Fase de reputación**

» **Fase de la Inquisición**

» **Recuento final**



Los **efectos inmediatos** tienen lugar en cuanto construyes el edificio, antes de realizar tu siguiente acción en esa fase.



Los **efectos de una acción** se pueden planificar y usar con las fichas de acción.

Planificar el uso de edificios con acción

A diferencia de los otros edificios, el efecto de un edificio con acción se tiene que planificar con una ficha de acción.

Construir y usar inmediatamente



Para planificar el uso de un edificio inmediatamente después de construirlo, pon una ficha de acción en este espacio.

Usar un edificio con acción de una ronda anterior



Estos 2 espacios que hay en el borde del tablero son para los edificios con acción que hayas construido. En la mayoría de partidas tendrás bastante con 2 espacios. Sin embargo, si tuvieras más de 2 edificios con acción, elige cuáles quieres poner aquí. Puedes cambiarlos en cualquier momento de la planificación antes de desvelar tus planes. Poner un edificio aquí no significa que vayas a usarlo; simplemente significa que podrías hacerlo (si colocas una ficha en el espacio correspondiente de tu tablero de acciones).



Pon una ficha aquí para planificar el uso del edificio con acción 1.

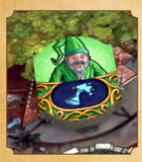
Planificar la contratación de un cortesano

Al principio de la partida dispondrás de 3 cortesanos que podrás contratar.





Pon una ficha de acción en este espacio si planificas contratar a un cortesano. ¡También deberás tener previsto el pago! Esta acción cuesta 2 monedas la primera vez que contrates a un cortesano. Deja los cortesanos contratados detrás de tu muralla (junto con tus recursos) hasta el momento de usarlos. Una vez usados, los cortesanos se dejan en el espacio de las 3 monedas. Como era de esperar, contratar a un cortesano que esté en ese espacio cuesta 3 monedas. Los cortesanos se pueden usar y volver a contratar tantas veces como se quiera.



Tu cortesano alquimista no empieza la partida en el espacio de las 2 monedas, así que al principio no se le puede contratar. En el apartado "Logros" de la página siguiente se explican los cortesanos con más detalle.

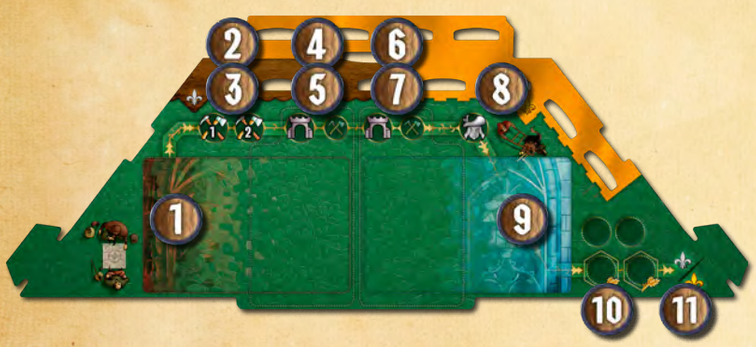
Resolver la fase de acciones



Usa la carta con la marca de verificación para indicar a los demás jugadores que ya has acabado de planificar.

Cuando todos los jugadores hayan terminado de planificar, retirad los tejados y determinad el orden de las acciones. Llegados aquí, ya no será posible cambiar de planes. Los jugadores deberían realizar sus acciones por turnos para que todos puedan ver lo que hacen los demás.

Resuelve esta fase en el orden que aparece en el tablero de acciones:



1 **Opción izquierda del evento:** Si has elegido la opción izquierda del evento, es lo primero que resolverás. Esto te puede dar unos recursos que podrás usar en los siguientes pasos de la fase. Desplaza tu indicador el número de casillas indicadas en el marcador de reputación (ver p. 15).

2 3 **Acciones de edificios de rondas anteriores.** Recuerda que necesitan fichas de acción.

4 5 **Primer edificio.** Paga el coste y sitúa el edificio delante de tu muralla. Si tiene un efecto de acción para el que usaste una ficha de acción o si tiene un efecto inmediato, resuelve el efecto en este momento.

6 7 **Segundo edificio.** Si has planificado construir dos edificios, el segundo se construye siguiendo las mismas reglas que el primero.

8 **Contratar a un cortesano.** Paga el coste y quédate el cortesano. Déjalo detrás de la muralla.

9 **Opción derecha del evento.** Si has elegido la opción derecha del evento, paga cualquier coste que hubiera y avanza el número indicado de casillas en el marcador de reputación.

10 **Paga trigo** por cada ficha de acción extra que hayas usado (las 2 primeras acciones no cuestan nada).

11 **Comprueba los logros** (ver página siguiente).

Las acciones planificadas son obligatorias

Las decisiones se toman en el momento de planificar. Cuando desveles tus planes, estarás obligado a realizar lo que hayas planificado. Tendrás que resolver el evento que hayas previsto y tendrás que llevar a cabo (y pagar) todas las acciones que planificaste. Si te faltan recursos, tendrás que comprarlos de la reserva general. Y si te faltan monedas, tendrás que pedir un préstamo o vender otros recursos.

Tus posibilidades a la hora de pedir préstamos vienen limitadas por el valor máximo en tu marcador de deuda. Así pues, si has cometido un error en la planificación, podría ser que te enfrentaras a un coste que no pudieras pagar de ningún modo. Si eliges una acción que no puedes llegar a pagar (ya sea porque no puedes pagarla o porque no puedes pagar el trigo necesario para la ficha de acción), sáltate esa acción y baja 1 casilla en el marcador de reputación.

Del mismo modo, si eliges la opción derecha de un evento y resulta que no la puedes pagar, perderás 1 reputación por no pagarla y además no conseguirás nada. Esto se aplica incluso para los eventos marcados por una cláusula condicional: si no haces lo indicado, perderás 1 reputación.

Si los jugadores todavía están aprendiendo a jugar, se puede ser más permisivo con los errores y acordar que no se apliquen estas penalizaciones a la reputación.

Fichas de recordatorio



Las fichas de recordatorio se pueden usar para acordarse de los efectos de determinados edificios. Por ejemplo, si construyes la Rectoría, podrías poner una ficha de recordatorio en el espacio correspondiente del tablero de producción.





Logros

Cada edificio tiene un icono en la esquina superior izquierda que representa el lugar que ocupa en la sociedad medieval:



Edificios rurales | **Edificios urbanos** | **Edificios religiosos** | **Edificios científicos**

Al terminar la fase de acciones, si has reunido determinados sets de edificios podrás reclamar los logros correspondientes.



Para reclamar este logro necesitarás 5 edificios religiosos.

Un logro representa los avances que tu reino ha conseguido.

Completar un set

Obviamente, la manera más directa de conseguir un logro es construir exactamente los edificios indicados en la pieza. Sin embargo, se pueden hacer algunas cosas para acelerar este proceso:



Un edificio que sea de 2 tipos distintos vale para ambos a la vez.



Un símbolo de ciencia en realidad sirve como comodín: al comprobar si has conseguido un determinado logro, cada símbolo de ciencia que tengas será el símbolo que prefieras.



A la hora de comprobar los logros un cortesano puede aportar su símbolo a cualquier set. En cuanto se use el cortesano en un set se devuelve al tablero (en el espacio de las 3 monedas) y no estará disponible para otros sets hasta que vuelvas a contratarlo.

Ten presente que un edificio puede permitirte cumplir varios logros a la vez. Incluso podrías usar un mismo edificio científico como símbolo distinto para distintos logros. Un cortesano, en cambio, solo se puede usar en un logro (luego se descarta y se deja en el espacio de las 3 monedas).

Alquimista



El alquimista es un cortesano especial que no puede entrar en tu servicio hasta que no hayas conseguido un logro mayor concreto. El alquimista tiene el símbolo , que se puede utilizar para representar cualquier símbolo que quieras. Una vez usado, se descarta y se deja en el espacio de las 3 monedas, donde se podrá volver a contratar como cualquier otro cortesano.

Logros menores



Los 4 logros más pequeños que hay en el apartado de madera de tu tablero de acciones son logros menores. Cada uno necesita 3 símbolos. Si cumples con los requisitos, retira la pieza del tablero y colócala en uno de tus espacios de producción del tablero principal, convirtiendo uno de tus 1 en un 2. Tal como se menciona en el apartado "Producción", esto tiene los siguientes beneficios:

- Si la rueda te aporta un recurso básico en ese espacio, recibirás 2 recursos en vez de 1.
- Si la rueda te aporta un recurso valioso, recibirás 2 si has mejorado ambos espacios (si no, seguirás recibiendo solo 1).
- Un espacio central mejorado también aporta 1 moneda más.
- Tú eliges el espacio que quieres mejorar. Ten en cuenta que cada espacio solo se puede mejorar una vez.



EJEMPLO: El jugador Azul produce 1 vidrio, 2 trigos, 1 piedra y 4 monedas. La jugadora Roja produce 2 mármoles, 1 trigo, 2 maderas y 3 monedas

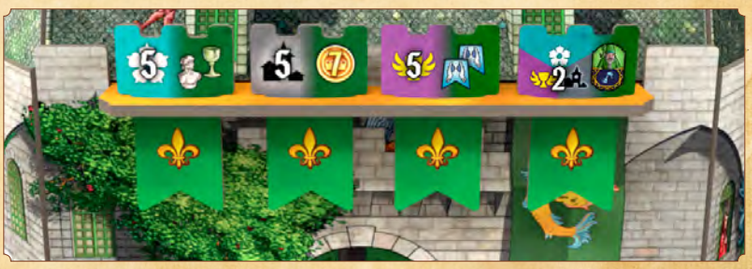
Logros mayores

Las 4 piezas que hay en el apartado dorado de tu tablero de acciones son logros mayores. Cada uno te aporta una recompensa inmediata:



- Si tienes 5 símbolos de , recibes 1 vidrio y 1 mármol.
- Si tienes 5 símbolos de , ganas 7 monedas.
- Si tienes 5 símbolos de , recibes 2 alas de ángel.
- Si tienes 2 símbolos de cada, consigues tu cortesano (alquimista).

Una vez hayas completado el logro, ponlo delante de tu muralla como si fuera un estandarte para que todos puedan verlo.



Fase de intereses

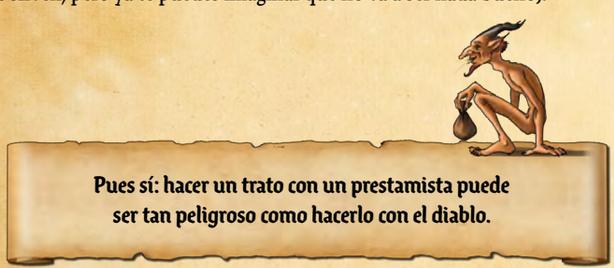
Si no tienes ninguna deuda, esta fase no te afecta; relájate y disfruta mientras el resto paga los intereses.

Los intereses se determinan a partir del indicador de intereses situado en la figura con 4 cuadrantes que hay a la izquierda de tu marcador de deuda. Los cuadrantes representan las distintas fases de tu ciclo de intereses, y tu indicador avanza de uno a otro en sentido horario.

Al principio de la fase de intereses, comprueba cuál es tu deuda y luego mueve tu indicador de intereses ese mismo número de pasos en el ciclo de intereses. Acuérdate de cuántas veces entra en el cuadrante inicial: cuando dejes de mover el indicador, aumenta tu deuda esa cantidad de veces.

Por ejemplo, si tienes una deuda de 4, el indicador dará una vuelta entera, con lo que pasará por el cuadrante inicial una vez. Así pues, tu deuda aumentará hasta 5. Sin embargo, si tu deuda está en 2, puede que suba a 3 y puede que no, en función de la posición del indicador al empezar la fase.

Si esto provoca que tu deuda aumente por encima de 10, tu indicador de deuda en realidad bajará a 9. Alguien ha decidido dejarte por perdido y considerarte un moroso. Pero a cambio te llevas 1 ficha de alas de demonio (todavía no te hemos explicado para qué sirven, pero ya te puedes imaginar que no va a ser nada bueno).



Pues sí: hacer un trato con un prestamista puede ser tan peligroso como hacerlo con el diablo.





La jugadora **Verde** tiene una deuda de 8. Así pues, da dos vueltas completas.



Esto hace que su deuda suba hasta 10.



Supongamos que la jugadora **Verde** no ha amortizado nada y sigue teniendo una deuda de 10 en la siguiente fase de intereses. Siendo así, su indicador se mueve 10 pasos.



Su indicador ha entrado 3 veces en el cuadrante inicial, así que su deuda aumenta en 3. El primer avance de hecho hace que retroceda hasta 9, pero recibe 1 alas de demonio.



Todavía le quedan 2 avances más por hacer. El primero vuelve a situarla en el 10. El segundo la retrocede de nuevo al 9 y le supone una segunda ficha de alas de demonio.

Fase de reputación

El marcador de reputación

Durante la partida tu reputación subirá o bajará.



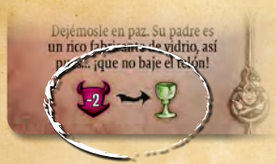
Ganar reputación



Algunos efectos harán que subas en el marcador. Si esto te hiciera salir del marcador, quédate en la casilla superior.

Si llegas a la casilla superior, recibes 1 alas de ángel.

Perder reputación



A veces bajarás en el marcador. Si esto te hiciera salir del marcador, quédate en la casilla inferior.



Esto se aplica también para los costes. Por ejemplo, todos los edificios científicos incluyen una pérdida de 4 puntos de reputación como parte de su coste. Si no puedes bajar 4 casillas, esto no te impedirá construir el edificio; simplemente deja tu indicador en la casilla inferior.

En la Edad Media la gente no diferenciaba entre ciencia y brujería.

Las tres casillas inferiores muestran unas alas de demonio. Si al bajar entras en una de estas casillas o la atraviesas, toma una ficha de alas de demonio. Así pues, si desciendes hasta la casilla inferior habrás adquirido en total 3 alas de demonio (lo cual no es nada positivo; ver el apartado **Alas de ángel y alas de demonio** que hay en esta misma página). Al subir no recibes alas de demonio.

Recompensas y castigos

Durante la fase de reputación se recompensa o se castiga a los jugadores en función de su posición en el marcador de reputación.

El jugador situado más arriba en el marcador de reputación recibe 1 **alas de ángel**. Si hay varios jugadores empatados, todos ellos reciben unas.

El jugador situado más abajo en el marcador de reputación recibe 1 **alas de demonio**. Si hay varios jugadores empatados, todos ellos reciben unas.

Sin embargo, en el improbable caso de que los 4 jugadores estén en la misma casilla del marcador de reputación, nadie estará más arriba ni más abajo que nadie, así que nadie recibirá ninguna ficha.

Alas de ángel y alas de demonio



Tus alas se dejan en estos espacios del tablero central. En cuanto acumules 3 alas del mismo tipo, algo sucederá:

- Si tienes 3 alas de ángel, devuelve las 3 y toma 1 ficha de indulgencia de la reserva general.
- Si tienes 3 alas de demonio, devuelve las 3 y toma 1 inquisidor del mazo de inquisidores invitados. Se trata de tu inquisidor personal que ha venido para quedarse contigo. Deja la carta frente a ti, a punto para la próxima fase de la Inquisición. También pierdes 2 puntos inmediatamente (podrías llegar a tener puntos negativos).

Formas de recibir alas

- Conseguirás unas alas de ángel si llegas a la casilla superior del marcador de reputación.
- Recibirás unas alas de demonio si llegas a una de las tres casillas inferiores del marcador de reputación o si las atraviesas (ten en cuenta que no se aplicaría una penalización adicional si perdieras reputación estando en la casilla inferior; cuando has tocado fondo, ya no puedes bajar más).
- Algunos edificios pueden aportarte alas de ángel o quitarte alas de demonio.
- El logro 5 te aporta 2 alas de ángel.
- Recibirás alas de demonio si te condonan la deuda (al superar la casilla 10 y retroceder a la 9) durante la fase de intereses.
- Durante la fase de reputación recibirás unas alas de ángel si eres quien está más arriba en el marcador de reputación o unas alas de demonio si eres quien está más abajo.
- Si te acusan de brujería durante la fase de caza de brujas, recibirás unas alas de ángel si puedes demostrar tu inocencia o unas alas de demonio si confiesas.
- Puedes comprar unas alas de ángel por 5 monedas al principio de la fase de la Inquisición.

Ya nadie se acuerda



Al final de la fase de reputación, desplaza el indicador de reputación de cada jugador hacia el centro del marcador, siguiendo la cantidad y dirección marcada por las flechas. Por ejemplo, un jugador que estuviera en esta casilla bajaría 2 casillas al terminar la fase de reputación.

La gente se olvida de todas las cosas buenas que hiciste; tendrás que volver a impresionarles. Por suerte, también se olvida de las cosas malas.



La casilla central del marcador de reputación está señalada con un nudo. Todos los indicadores se desplazarán hacia aquí y los que ya estuvieran aquí no se moverán. Ten en cuenta que el nudo está una casilla por debajo de la casilla inicial.

Fin de la ronda

La ronda 1 termina después de la fase de reputación.



Al terminar la ronda, gira la rueda de producción en sentido horario hasta que veas el número correspondiente a la nueva ronda. Cada jugador tendrá nuevos recursos en su sección del tablero. El mazo de edificios se ha preparado de tal modo que los edificios de la nueva ronda ya estarán encima.



La ronda 2 tiene una fase de caza de brujas antes de terminar.



La ronda 3 tiene una fase de caza de brujas y una fase de la Inquisición antes de terminar.



La ronda 4 termina después de la fase de reputación.



La ronda 5 tiene una fase de la Inquisición. Al final de la ronda 5, no gires la rueda; la partida habrá terminado y solo faltará el recuento final.

Ahora veremos aquellas fases que solo suceden al finalizar unas rondas determinadas.



Fase de Caza de brujas

Los cuatro reinos están divididos por las dudas y la desconfianza. Nadie se ha dado cuenta todavía de que uno de los soberanos es en realidad el mismísimo diablo, pero todos tienen la vaga sensación de que hay algo que no cuadra. ¡Alguien ha conseguido reunir más recursos de lo que es humanamente posible y esto solo se explica si ha habido magia negra! Así que todos se culpan entre sí.

La caza de brujas es una fase especial que tiene lugar después de la fase de reputación. Solo se aplica en las rondas 2 y 3 (en la rueda de producción hay un recordatorio). Durante esta fase, tendrás la oportunidad de acusar a alguien que te parezca sospechoso. En términos de juego, intentarás identificar a un jugador que no tenga 3 pedazos de alma (podrían ser el diablo o el sectario, pero también podría tratarse de un mortal que se haya vendido un pedazo).

Los jugadores votarán con sus anillos de votación. Tienes uno con el color de cada uno de los demás jugadores. Elige uno y escóndelo en tu mano. También puedes decidir no votar, pero aun así deberías fingir que tienes un anillo en la mano.

Todos los jugadores abren la mano simultáneamente. Cualquier jugador que reciba 2 o más votos será interrogado (así pues, podría ser que se interrogaran a 0, 1 o 2 jugadores).



Si te interrogan tienes 2 opciones:

- **Demostrar tu inocencia.** Muestra exactamente 3 pedazos de alma (si, por lo que fuera, tuvieras más, no desveles más; eso sería muy sospechoso). Cuidado: el alma del sectario está marcada. Si tienes algunos pedazos de alma marcados, asegúrate de mostrar solo el lado que no esté marcado. Si demuestras tu inocencia, **consigues de inmediato 1 alas de ángel.**
- **Confesar tus pecados.** Si tienes menos de 3 pedazos de alma, no tendrás más opción que esta. **Pierdes 1 reputación y ganas 1 alas de demonio.** No tienes que mostrar ningún pedazo de alma, ni aunque lo tuvieras. Toma una figura de multitud enfurecida y déjala frente a tus murallas para que todos se acuerden de que has confesado practicar la brujería. Un jugador que confiese en la ronda 2 no podrá ser acusado de nuevo en la ronda 3, pero podrá votar.

Tal vez tengas la sensación de que este juego no es muy fidedigno y que históricamente los juicios por brujería no funcionaban así. Pues tienes toda la razón. Pero esto es un juego de mesa moderno, y actualmente en los juegos de mesa no está bien visto eliminar a un jugador de la partida.



Fase de la inquisición

La fase de la Inquisición se divide en dos partes; el ritual siniestro y los inquisidores. Cuando esta fase empiece, recuerda a los jugadores que pueden amortizar su deuda en cualquier momento de esta fase.

Preparación

Cada jugador tendrá la oportunidad de comprar tantas alas de ángel como quiera. El coste es de 5 monedas por ficha. El principal motivo es obtener una indulgencia (a cambio de 3 alas de ángel) que te servirá para conseguir el perdón de los inquisidores en la siguiente fase.

¡¿Como?! ¡¿Se puede comprar el perdón con dinero?! Pues en la Europa medieval, sí. Un pecador podía pagarle a un representante de la Iglesia para que redactara un documento oficial según el cual se le perdonaban unos pecados concretos.

El sacerdote checo Jan Hus se opuso a que se pudiera comprar y vender el perdón. Tras considerar detenidamente sus argumentos, la Iglesia decidió enviarle a la hoguera, así que piénsatelo bien antes de cuestionar este reglamento.

"Todo está en venta. ¿Quieres bautizar a un niño? Paga ¿Quieres robar y asesinar? Paga y serás perdonado. Si el mismísimo Diablo pagara, ¿acaso entraría en el Cielo?" — Jan Hus

En este juego, la respuesta viene a ser "sí". Incluso el diablo puede comprar alas de ángel.

El ritual siniestro

El diablo se está quedando sin bienes terrenales. Puede que un poco de magia negra le aporte algo más de recursos y oro. Pero para avivar el ritual, el diablo necesita almas, lo cual llamará la atención de la Inquisición.

Cuando todos los jugadores hayan tenido la oportunidad de comprar alas de ángel, habrá llegado el momento de celebrar el ritual. Cada jugador podrá colocar en secreto determinados objetos en su cofre. Una vez lo hayas hecho, deja tu cofre en el centro de la mesa.

Diablo – Pedazos de alma

Si eres el diablo, pondrás pedazos de alma en el cofre. Normalmente sale a cuenta incluir todos los pedazos que hayas adquirido porque así obtendrás la máxima recompensa; sin embargo, en determinadas situaciones puede que prefieras no ponerlos todos para evitar la atención de los inquisidores. Tú eliges (excepto en la ronda 3, donde tendrás que poner en el cofre todos los pedazos que tengan la marca del sectario, ya que el sectario recibirá una recompensa por habértelos entregado).

Cualquiera – Monedas para los inquisidores

Tanto si eres el diablo como si no, podrás poner cualquier número de monedas en el cofre. Se trata de un soborno para que algunos inquisidores se vayan.

Mortales y sectario – Suposiciones

Los mortales y el sectario empiezan la partida con fichas de suposición que se usan en esta fase. Los mortales tienen fichas para intentar descubrir al sectario y al diablo. El sectario, obviamente, solo puede intentar adivinar quién es el diablo. No es obligatorio que intentes descubrir a nadie, si no quieres.



Para señalar que supones que un jugador es el diablo, pon tu ficha del diablo en el anillo de votación que tenga el color de ese jugador y déjalos juntos en el cofre. Del mismo modo, si eres un mortal puedes hacer tu suposición sobre el sectario con la ficha de sectario.

Abrir los cofres en la ronda 3

Cuando todos los cofres estén en el centro de la mesa, mézclalos y luego ábrelos.

Sobornos



Cualquier moneda que hubiera en los cofres se pone en las casillas de soborno del tablero de la Inquisición. Cuando las 5 casillas estén llenas, el inquisidor A (El asceta) de repente decide que vuestros reinos están bien y que no hace falta quedarse más tiempo por aquí. El inquisidor desaparece junto con las 5 monedas (efectivamente, una cosa está relacionada con la otra; podéis fingir que no os habíais dado cuenta). Mientras queden monedas en los cofres, seguid añadiéndolas a las casillas. Cualquier moneda extra que quede en el tablero al terminar la ronda 3 se quedará allí (así en la ronda 5 ya no tendréis que empezar desde cero).

El siguiente set de 5 monedas servirá para retirar al inquisidor B, El fundamentalista. Y 5 más retirarán al inquisidor C, El plebeyo (sin importar si están boca arriba o boca abajo). Los inquisidores A, B y C son los únicos a quienes se puede sobornar.

Almas

El diablo se ve recompensado por tener pedazos de alma, tal como se indica en la pieza de resumen de la Inquisición. En la ronda 3, las recompensas son las siguientes:



- Añade 1 vidrio y 1 mármol al cofre del diablo.
- Añade 1 madera y 1 piedra al cofre del diablo.
- Añade 2 monedas al cofre del diablo. Pon el inquisidor 1 boca arriba.
- Pon el inquisidor 2 boca arriba.

Las recompensas son acumulativas: El diablo siempre recibe 1 vidrio y 1 mármol; obtiene 1 madera y 1 piedra si tiene al menos 1 pedazo de alma; etc.

Deja los recursos y las monedas en el cofre del diablo, donde quedarán encajadas junto a las almas que al diablo tanto le ha costado conseguir.



El sectario también obtiene recompensas mediante las almas; pero no por conseguirlas, sino por entregárselas al diablo. En la ronda 3, usa la tabla que aparece en el tablero.

Examina las almas que haya en el cofre del diablo. Si al menos una de ellas tiene la marca del sectario, pon 1 trigo y 1 moneda en el cofre del sectario. Si dos de ellas tienen la marca del sectario, pon 3 monedas más en el cofre del sectario (el sectario empieza la partida con solo dos pedazos, así que la tabla no va más allá).

Examinar las almas

Cuando les expliques este paso a los demás jugadores, cuéntales que tú, personalmente, será quien examine los pedazos de alma que haya en el cofre del diablo para ver si alguno de ellos es del sectario. Lo ideal sería que el diablo pusiera los pedazos de alma en su cofre de tal modo que se viera el símbolo del sectario, pero si el diablo se olvidara de hacerlo, el sectario no debería decir "Mmm... ¿No habría que mirar el dorso de las piezas?" porque correría el riesgo de delatarse. Si todos los jugadores saben que tú serás quien examine las piezas, no parecerá que seas el sectario cada vez que mires el otro lado (obviamente, si hay dos piezas que ya muestran la marca del sectario, no hará falta inspeccionar las demás piezas).

Suposiciones

Finalmente, habrá que resolver las suposiciones. El sectario y los mortales tuvieron ocasión de intentar adivinar la identidad del diablo. Si no hay 2 suposiciones que coincidan, dejad las fichas de suposición en los cofres; los jugadores tendrán ocasión de volver a intentarlo en la ronda 5 (pudiendo hacer la misma suposición o bien una distinta).

Si 2 suposiciones sobre el diablo coinciden o si 2 suposiciones sobre el sectario coinciden, retirad todas las suposiciones sobre el diablo y el sectario de los cofres y dejadlas junto al tablero de la Inquisición. Estas suposiciones (fichas de personaje junto con un anillo de votación) ahora quedarán fijadas para el resto de la partida, y cualquiera que hiciera una suposición sobre un personaje ya no podrá hacer una suposición distinta para ese personaje o para ese jugador en la ronda 5.

Si al menos 2 jugadores acusan a otro de ser el diablo, el acusado tendrá que decir –sin mentir– si esa acusación es cierta o no.

- 

Si es cierta, el diablo baja 4 casillas en el marcador de reputación y se pone el inquisidor 3 boca arriba (pues sí; a veces descubrir al diablo también puede ser malo para quienes le descubrieron).



Pon 2 monedas en cada cofre que haya acertado. No se penaliza una suposición errónea pero, obviamente, ahora que ya se ha descubierto al diablo, en la ronda 5 nadie hará ninguna suposición sobre quién podría ser.

Efectivamente: si la gente descubre que eres el Diablo, Lucifer, Belcebú, el señor de los avernos, Satanás, etc.... tu reputación se resentirá. ¡De hecho, es tan malo como construir algo dedicado a la ciencia! Pero no te preocupes; con el tiempo, la gente se acaba olvidando de todo.

- Si las 2 suposiciones resultan ser una falsa acusación, el acusado simplemente dice que se equivocan sin revelar cuál es su verdadera identidad. Ten presente que, si el tercer jugador hizo una suposición distinta, esa suposición debe dejarse en la mesa junto con las demás.

Si al menos 2 jugadores acusan a otro de ser el sectario, el acusado tendrá que decir si la acusación es cierta o no.

- 

Si los dos mortales han descubierto al sectario, el sectario baja 3 casillas en el marcador de reputación. Pon 2 monedas en el cofre de cada mortal.
- Si se han equivocado en su suposición, no pasa nada. Sus suposiciones se dejan en la mesa, junto con las demás suposiciones realizadas en esta ronda.

Devolver los cofres

Cierra todos los cofres, mézclalos y usa la aplicación para devolverlos a sus respectivos propietarios. Muestra la otra cara de la pieza de resumen de la Inquisición para que los jugadores puedan ver lo qué sucederá en la ronda 5.

Abrir cofres en la ronda 5

En la ronda 5, cuando todos pongan su cofre en el centro, no habrá necesidad de mezclarlos; ¡cada uno abrirá simultáneamente su cofre para desvelar quien es en realidad!

Sobornos

Al igual que antes, primero habrá que resolver los sobornos. Puede que todavía quede alguna moneda de la ronda 3. Recuerda que solo se puede sobornar a los inquisidores A, B y C.

Almas

En la ronda 5 las recompensas del diablo son en forma de puntos:



- Si el inquisidor 1 sigue boca abajo, ponlo boca arriba.
- Pon boca arriba al inquisidor 2. Si el inquisidor 2 ya estaba boca arriba, pon boca arriba al inquisidor 3.
- Cada pedazo más allá del cuarto vale 6 puntos.

Los puntos son acumulativos. Así pues, si el diablo tiene 4 pedazos de alma, puntúa 6 puntos.

En la ronda 5 el sectario no recibe ninguna recompensa por los pedazos de alma entregados al diablo; esto solo se aplica en la ronda 3.

Suposiciones

Antes que nada, recuerda que en la ronda 5 hay algunas suposiciones que no se podrán hacer:

- Si ya se descubrió al diablo en la ronda 3, nadie podrá intentar descubrirlo en la ronda 5.
- Si tu suposición se quedó junto al tablero de la Inquisición en la ronda 3, esa será tu suposición para ese personaje y jugador, y ya no podrás hacer una suposición distinta para el personaje ni para el jugador en la ronda 5.
- Si en la ronda 3 no hubo dos suposiciones que coincidieran, todos los jugadores podrán volver a intentarlo en la ronda 5.
- No estás obligado a hacer ninguna suposición en ninguna de las rondas.

Así pues, puede que algunas suposiciones ya quedaran fijadas en la ronda 3 y se hayan quedado junto al tablero de la Inquisición, y puede que algunas suposiciones (permitidas) se hayan puesto en los cofres en la ronda 5. Puntúa todas las suposiciones siguiendo estos criterios:



- Por cada suposición correcta, quien la hizo gana 2 puntos.
- Por cada suposición incorrecta sobre el diablo, el diablo gana 1 punto.
- Por cada suposición incorrecta sobre el sectario, el sectario gana 1 punto.

Devolver los pedazos de alma

No hay motivo para devolver los cofres a los jugadores en la ronda 5, pero el diablo sí debe recuperar los pedazos de alma que haya desvelado para poderlos usar en el siguiente paso de la fase de la Inquisición.

Los inquisidores

Esta es la segunda parte de la fase de la Inquisición. Tiene lugar en las rondas 3 y 5, después de que los jugadores hayan tenido la oportunidad de sobornar a los inquisidores. Es el momento de enfrentarse a las consecuencias de tanto tejemaneje.

Conozcamos primero a los inquisidores:

- Tendrás que responder ante El asceta (a menos que le hayan sobornado para que se vaya).
- En la ronda 5 tendrás que responder ante El fundamentalista y El plebeyo (a menos que les hayan sobornado para que se vayan).
- Tendrás que responder ante cualquier inquisidor 1, 2 o 3 que esté boca arriba (los que ya estuvieran boca arriba en la ronda 3 seguirán fastidiándote en la ronda 5).
- Tendrás que responder ante cualquier inquisidor invitado que haya venido contigo durante el transcurso de la partida.

Por cada inquisidor con el que te enfrentes, tendrás que mostrar 1 pedazo de alma o 1 indulgencia; si no, tendrás que hacer frente a las consecuencias. Si muestras un pedazo de alma, lo conservas. Si muestras una indulgencia, tendrás que devolverla a la reserva general.

Tendrás que mostrar todos los pedazos de alma a la vez, y mostrarlos todos por un solo lado. Si un pedazo tuviera la marca del sectario, no muestres la cara que tiene la marca. Puedes fingir que tienes menos pedazos de alma de los que tienes en realidad, pero igual no es aconsejable hacerlo. No está permitido mostrar más pedazos de alma de los que la Inquisición te exija.

Si consigues convencer a algunos inquisidores pero no a todos, tú eliges a cuáles. Por cada inquisidor que no convenzas, tendrás que aplicar la penalización descrita en la carta.

Si tu puntuación pasa a ser negativa, sitúa tu indicador por detrás de la casilla 0 y recuerda que tienes puntos negativos.

EJEMPLO: Los inquisidores A y B han recibido un soborno y se han ido, con lo cual queda el inquisidor C (que está boca arriba porque es la ronda 5). Los inquisidores 1 y 2 también están boca arriba. Así pues, todos los jugadores tendrán que lidiar con tres inquisidores (C, 1 y 2). Sin embargo, la jugadora que usamos en este ejemplo también tiene un invitado, así que tendrá que tratar con cuatro inquisidores.

Como se trata de una mortal no tiene 4 pedazos de alma. De hecho, sus impulsivas decisiones le han llevado a quedarse solo con 2 pedazos de alma. Sin embargo, ha conseguido una indulgencia ya que ha acumulado diligentemente unas cuantas alas de ángel. Si muestra los dos pedazos de alma y se descarta de la indulgencia, podrá convencer a 3 inquisidores. Pero habrá uno que todavía no estará convencido. Tendrá que elegir una de las cuatro cartas y aplicarse la penalización indicada.

Fin de la fase de la Inquisición

La fase de la Inquisición es la última fase de las rondas 3 y 5.

Al final de la ronda 3, desvela los inquisidores B y C. Devuelve todos los inquisidores invitados al mazo, incluso aquellos a quienes no convenciste (confesaste, te castigaron y ahora todo queda perdonado). Voltea la pieza de resumen de la Inquisición para que muestre el otro lado.

Al final de la ronda 5 termina la partida y llega el momento de hacer el recuento final.

Fin de la partida

Hay unos cuantos edificios con efectos que te permiten ganar puntos durante la partida. También tendrás ocasiones de sobras para perder puntos durante la partida. Y algunos puntos se consiguen durante la última fase de la Inquisición. Así pues, al terminar la partida puede que ya tengas algunos puntos, sean positivos o negativos. Ahora ha llegado el momento del recuento final.



En el tejado de tu pantalla hay un recordatorio de los pasos a seguir en este recuento final. Se puntúan:

- **Edificios.** Los puntos se indican en la esquina inferior izquierda.
- **Deudas.** Pierdes tantos puntos como la mitad de tu deuda, redondeando hacia arriba (el cálculo ya aparece debajo del marcador de deuda).
- **Logros mayores.** Por cada logro mayor ganas 2 puntos (a menos que seas el diablo; el diablo no ha venido aquí para impulsar un renacimiento cultural sino para otras cosas).
- **Alas de ángel.** Cada una vale 1 punto.
- **Alas de demonio.** Cada una vale -1 punto.
- **Indulgencias.** Cada indulgencia sin usar vale 2 puntos.
- **Cortesanos detrás de la muralla.** Cada uno que no hayas usado vale 1 punto.
- **Alma de sectario.** Cada pedazo de alma de sectario vale -1 punto.
- **Recurso valioso.** Cada recurso valioso que no hayas usado vale 1 punto.
- **Recursos básicos y monedas.** Se pueden transformar en recursos valiosos en una proporción de 5 a 1. Los remanentes se pueden contabilizar como 1/5 de punto si hubiera que desempatar.

Penalización por el alma del sectario – La penalización de -1 punto por cada pedazo de alma del sectario es básicamente un incentivo que el sectario tiene para cambiarle esos pedazos al diablo. Es cierto que esta penalización también se aplica al diablo, pero si el diablo consigue al menos un pedazo de alma mortal pura, cada pedazo del sectario le supondrá un beneficio neto.

Victoria

El jugador con más puntos gana la partida. Y ya está. Al final, todo este rollo de las almas, las alas y las indulgencias era solo una excusa para intentar conseguir el máximo de puntos posible. El efecto que tiene venderse el alma o conservarla ya se ha tenido en cuenta en las mecánicas del juego.

Y que nadie se lleve a error: **vender tu alma en este juego no tiene ningún efecto jurídico sobre tu alma en la vida real.** Si necesitas diferenciar la una de la otra, fíjate que en el juego tu alma está hecha de cartón.

Para jugadores expertos

Fichas de bufón



Durante los preparativos los que tengan el oído más fino puede que sepan diferenciar cuál es cada cofre mientras se escanean y se reparten. Si esto fuera un problema en vuestro grupo de juego, usad las fichas de bufón para rellenar los cofres del sectario y los mortales. Si recibes alguna ficha de bufón, déjala detrás de la muralla para no desvelar más información de la necesaria.

Mientras todos sepan cómo funcionan los tratos, puedes poner fichas de bufón durante la fase de tratos. Las fichas de bufón no tienen ningún efecto en el juego, pero si no tienes nada que ofrecer, al poner fichas de bufón como mínimo parecerá que haya algo en tu cofre. O puedes usar una ficha de bufón para responder a la oferta de otro jugador. Estas fichas tienen dos caras; usa la que sea más apropiada para la ocasión.

Si abres el cofre de otro y tiene fichas de bufón, simplemente ignóralas. Si te devuelven tu cofre y contiene fichas de bufón, guárdatelas sin decir nada más.

Negociar con indulgencias

Los jugadores expertos pueden ofrecer fichas de indulgencia durante la fase de tratos. Consideradlas como si se trataran de una ficha más de recursos.

Las indulgencias no son almas, de modo que, si aceptas una oferta a cambio de un pedazo de alma, tendrás que pagar con un pedazo de alma, y no con una ficha de indulgencia.

Las indulgencias son relativamente escasas, o sea que puede ser difícil conseguir un precio justo por ellas y puede que al ofrecer una acabes desvelando tu identidad. Por ello, te recomendamos que no negociéis con indulgencias en una partida con gente que no haya jugado demasiado.

Sobornar a inquisidores con recursos

Cada recurso se puede vender por 1 o 2 monedas, pero si vendes recursos justo en el momento de sobornar a los inquisidores, podrías estar desvelando tu identidad (o anticipar a los demás jugadores que tienes previsto hacer un soborno). Los jugadores expertos pueden acordar que se permita poner recursos en los cofres a la hora de sobornar a los inquisidores. Transformad los recursos en monedas en el momento de abrir los cofres y tratad las monedas de la forma habitual.

Cómo funciona la aplicación

Si es la primera vez que juegas, no te preocupes por cómo funciona la aplicación. ¡Funciona y ya está! Pero en cuanto el grupo haya jugado unas cuantas veces puede que les interese saber esto:

- El sectario siempre recibe el cofre del diablo. El sectario será el primero en ver la oferta del diablo en la ronda 3. En las demás rondas, un mortal será quien vea la oferta primero.
- Cada mortal tendrá exactamente 2 oportunidades de ser el primero en ver la oferta del diablo.
- El cofre del sectario solo se envía al diablo una vez por partida, como segundo cofre que el diablo ve en la ronda 2 o en la ronda 4. Y sí, el diablo puede venderle un pedazo de alma al sectario.

Cuando hayas jugado unas cuantas veces con el mismo grupo, habrá jugadores que tal vez prefieran jugar con unos personajes más que con otros. Si activas el modo avanzado en la configuración de la aplicación, podrás indicar tus preferencias sobre los personajes con los que quieres o no quieres jugar, y el algoritmo lo tendrá en cuenta a la hora de distribuirlos. Cualquier distribución seguirá siendo posible, pero las probabilidades se inclinarán a favor de tus preferencias.

Para los que preguntan demasiado

Antes de asignar los personajes, estaría bien advertir a los jugadores de que determinadas preguntas pueden desvelar demasiada información:

Asignación de personajes

P: En mi cofre solo hay dos pedazos de alma. ¿No debería tener tres?
R: No si eres el sectario.

P: ¿Qué significa el símbolo que hay en los pedazos de alma?
R: Significa que eres el sectario (o, si lo preguntas al terminar la fase de tratos, significa que eres el diablo y que acabas de recibir un pedazo del alma del sectario).

P: ¿Para qué son estos payasos?
R: Son fichas de bufón, y son para que parezca que en tu cofre hay más fichas. El diablo empieza sin fichas de bufón, así que ahora ya sabemos que no eres el diablo.

P: ¿Por qué no me ha tocado ninguna ficha de bufón?
R: Porque eres el diablo (o porque en el grupo habéis decidido jugar sin fichas de bufón).

Hacer una oferta

P: ¿Puedo negociar con recursos o solo puedo pedir monedas?
R: Solo puedes pedir monedas. Además, ahora todos saben que eres un mortal (el diablo y el sectario pueden pedir almas).

P: ¿Tengo alguna manera de ofrecer recursos a cambio de dinero?
R: No si eres el diablo.

P: ¿Cómo puedo pedir más de 7 monedas?
R: No puedes. Y, además, eres un mortal (el sectario solo puede pedir 6 como mucho y el diablo solo puede pedir almas).

P: ¿Puedo ofrecer mi alma a cambio de monedas?
R: No. Nadie puede ofrecer un pedazo de alma; tienes que esperarte a que te la pidan. Además, el diablo empieza sin ninguna alma, así que...

Aceptar ofertas

P: ¿Importa si le vendo al diablo un pedazo de alma de sectario o un pedazo de alma mortal?
R: Ambos casos están permitidos, pero querrás vender tu pedazo de alma de sectario ya que eres el sectario.

P: ¿Puedo venderle el alma del sectario otra vez al sectario?
R: Sí, y ahora ya sabemos que eres el diablo.

P: En este cofre hay un pedazo de alma. ¿Puedo cambiarlo por un pedazo de mi alma?
R: No, eso sería hacer trampas. Además, esto suena a algo que solo preguntaría el sectario.

Caza de brujas

P: ¿Durante la caza de brujas tengo que usar la ficha del sectario o la ficha del diablo?
R: No. Solo se usa el anillo de votación del color de un jugador. Además, el diablo y el sectario no tienen la ficha del sectario, o sea que eres un mortal (aunque el sectario tiene, de hecho, una ficha del diablo).

Suposiciones antes de la Inquisición

P: ¿Cómo hago una suposición? ¿No debería tener la ficha del sectario?
R: Solo los mortales tienen una ficha de sectario. Si no puedes hacer una suposición, es que eres el diablo.

P: ¿No recuperamos nuestras fichas de suposición?
R: Si 2 personas han hecho la misma suposición, todas las suposiciones se quedan sobre la mesa hasta el final de la ronda 3. El hecho de que preguntes sobre las suposiciones indica que eres un jugador que las puede hacer.

Farolear y engañar

P: ¿Puedo hacer cualquiera de las preguntas anteriores para despistar a los demás jugadores?
R: Sí.

Aclaraciones sobre algunas cartas



Algunos edificios y eventos te aportan un cortesano. Cuando consigas un cortesano así, tómalo del espacio de las 2 o 3 monedas sin pagar ninguna moneda.

Eventos

Educación

Puedes cumplir los requisitos de la opción derecha solamente si realizas la acción . Las otras formas de conseguir cortesanos no se tendrían en cuenta.

Bosque, Nuevo mundo, Obra popular



El coste de estas recompensas situadas a la derecha implica abandonar a un determinado cortesano. Deberás tener ese cortesano detrás de la muralla y pagarás el coste trasladando el cortesano al espacio de las 3 monedas. No es posible pagar este coste con tu cortesano alquimista.

Prosperidad

Para conseguir la recompensa de la derecha tendrás que planificar y usar al menos 3 fichas de acción. Las acciones que no puedas pagar no se tendrán en cuenta.

Recesión

Tendrás ocasión de amortizar tu deuda en la fase de cartas, al robar este evento. También será tu última oportunidad de hacerlo; las deudas no se pueden pagar durante la fase de tratos ni durante la fase de acciones.

Edificios

Sede del arzobispado

Durante la fase de acciones no se pueden amortizar las deudas de la forma habitual, pero la Sede del arzobispado te aporta una manera especial de reducir tu deuda inmediatamente en el momento de construirla.

Banco

Concretamente, si tu deuda es 6 o menos, tu indicador de intereses no se moverá.

Campanario (con el Relicario o la Catedral)

Si un efecto depende de la reputación que se tenga al inicio de la fase, siempre se tendrá en cuenta la posición en la que estaba la reputación del jugador antes de empezar a resolver cualquier efecto. Así pues, deberías esperar a resolver el efecto del Campanario hasta que los demás jugadores hayan podido anotar cuál era su posición relativa en el marcador de reputación.



EJEMPLO: La jugadora **Roja** tiene el Relicario. El jugador **Azul** tiene el Campanario. Como los demás jugadores tienen más reputación, el **Azul** subirá 2. Pero primero tendrán que acordarse de cuál era la reputación de la **Roja** al inicio de la fase. La **Roja** ha empezado la fase por encima del **Azul**, así que el Relicario le dará 1 moneda a la **Roja**. Ahora que ya saben cuál será el efecto de sus edificios, la **Roja** y el **Azul** pueden resolver sus efectos simultáneamente.

Catacumbas, Puerto y Viñedo

Solamente ganarás monedas por los edificios que coincidan, y no por los cortesanos. Se considera que los edificios que tengan dos símbolos coinciden siempre y cuando uno de los símbolos coincida. Los edificios de ciencia no coinciden.

Guarida para aquelarres

La casilla inicial viene marcada por este símbolo.

Presa

Podrías descartarte de un logro que todavía no hubieras conseguido. Si lo haces, ya no lo podrás conseguir posteriormente. Si ya tuvieras todos los logros menores, retira la pieza del espacio de producción, de modo que vuelva a quedar en 1.

Fuerte y Consistorio (consigue)

Para conseguir , basta con tomar un logro menor de tu tablero de acciones y jugarlo de inmediato en el tablero principal, igual que harías con un logro si hubieras cumplido con los requisitos necesarios.

Consistorio (ficha de acción)

Esto no afecta a la fase actual. Al devolver las fichas de acción a sus espacios, deja uno de los espacios superiores vacío. En rondas posteriores, solo tendrás 1 acción que no cueste trigo. Si decides planificar 2 o 3 acciones, tendrás que pagar trigo por cada acción más allá de la primera.

Monasterio y Casa de juego

Si las dos cartas están en juego, asegúrate de que el Monasterio se resuelve antes que la Casa de juego.

Establo

Elegirás el edificio de acción inmediatamente, justo en el momento de construir el Establo. Podrás elegir un edificio con acción que hubieras construido justo antes del Establo o bien uno que hubieras construido en una ronda anterior. El edificio que quede debajo del Establo seguirá contando como edificio construido, seguirás pudiendo usar su símbolo, y recibirás sus puntos al final de la partida. Sin embargo, ya no podrá ser uno de los dos edificios con acción que puedas activar con una ficha de acción. El efecto no se puede guardar para más tarde; si construyes el Establo y no tienes ningún edificio con acción, el Establo simplemente será un edificio de 1 punto con una flor.

Ruta comercial

Los recursos valiosos ya valen 1 punto, así que no tiene sentido usarlos en tu Ruta comercial. Elige trigo, piedra o madera, descarta todas las fichas de ese tipo y gana 1 punto por cada ficha descartada en el momento de puntuar los edificios.

Universidad

Este efecto se aplica tanto para los logros que consigas de la forma habitual como para los conseguidos a través de efectos como el Fuerte o el Consistorio.

Inquisidores

El asceta quiere que te desprendas de tus posesiones mundanas. Por cada una que conserves, perderás 2 puntos.

El recaudador viene con la noticia de que tu tío ha muerto y su deuda ha recaído en ti. Y luego te penaliza por estar endeudado. Al igual que con los intereses, cada vez que la deuda de tu tío te obligue a superar la casilla 10 del marcador de deuda, rebaja tu deuda hasta el 9 y recibe 1 alas de demonio. Si esto provoca que recibas un inquisidor invitado, tendrás que resolverlo inmediatamente.

El fundamentalista se opone a todo tipo de progreso. Te penalizará por cada logro que hayas conseguido hasta entonces.

El invitado es un tipo simpático que solo ha venido para ver cómo estabas, para asegurarse de que sigues por el buen camino, y para quitarte 4 puntos. También puedes considerarle tu inquisidor personal, porque su penalización solo se aplica a ti y a nadie más.

El orador ha venido para poner los puntos sobre las íes. Y para quitarte unos cuantos puntos. Y para quitarte más puntos todavía si tu reputación no es mejor que la de los demás.

Al plebeyo no le impresiona toda esa arquitectura tan modernilla que te gastas. Te penalizará por cada pareja de edificios que hayas construido (divide entre 2 y redondea hacia abajo).

Al despilfarrador le puedes convencer para que no se quede tus puntos siempre y cuando le ofrezcas algo con lo que decorar su catedral.

El vándalo... simplemente está como una cabra. ¿Quién ha dejado entrar a este tío? Si tienes dos edificios empatados en el valor más alto, también se considerarán empatados en segunda posición, de modo que tendrás que elegir cuál de los dos destruye.