

Die Säulen der Erde – Pillars of the Earth – Los Pilares de la Tierra

Traducido del inglés al español¹ por [Fran F.G \(ffgarea@hotmail.com\)](mailto:ffgarea@hotmail.com)
a partir de la [traducción del alemán al inglés](#) de [Melissa](#)
Versión 1.0 – Octubre de 2006

Inglaterra, en los inicios del siglo XII.

El Prior Philip de Kingsbridge ha tenido un sueño. Quiere construir la Catedral más bella de la tierra. Para ello necesita a los maestros constructores más experimentados. Trabajarán juntos en esta construcción monumental, cada uno de ellos con sus trabajadores intentando ser el que más contribuya a la Catedral.

Los constructores contratan a ambiciosos artesanos. Los trabajadores necesitan materiales de construcción: piedra, madera y arena. Lo que falte se puede comprar en el mercado de los constructores.

Pero los constructores tienen más preocupaciones además de su trabajo en la Catedral. El Rey puede decidir caprichosamente imponerles impuestos. Todos tus planes pueden venirse abajo si te quedas sin oro.

Siempre es una buena idea intentar conseguir el favor del Rey. Quizá esté de buen humor y te permita conseguir un poco del preciado y necesario metal. Una audiencia con el Obispo también puede resultar de utilidad porque te ofrece protección contra otras fuerzas más poderosas (los eventos inesperados). En ocasiones el destino es propicio para los maestros constructores pero a veces puede entorpecer tu progreso. Incluso puedes conseguir que algunas personas influyentes apoyen tus planes.

Al final, el impresionante edificio –los Pilares de la Tierra– alcanzará el Cielo. ¿Quién habrá contribuido más en su construcción, quién habrá ganado más fama por ello? Sólo un jugador puede ser el ganador, y será aquél que mejor haya administrado su oro, sus artesanos y su tiempo.

Componentes

- 1 tablero
- 12 constructores (3 en cada uno de los 4 colores)
- 4 trabajadores grandes (1 en cada uno de los 4 colores)
- 28 trabajadores pequeños (7 en cada uno de los 4 colores)
- 4 trabajadores pequeños grises
- 1 trabajador pequeño negro
- 82 cubos de materiales de construcción (23 de piedra (gris), 23 de madera (marrón), 23 de arena (beis); 13 de metal (azul))
- 8 discos de madera (2 en cada uno de los 4 colores)
- 1 indicador de costes (disco de madera de color negro)
- 36 cartas de artesano
- 9 cartas de material de construcción
- 16 cartas de ventaja
- 10 cartas de evento
- 4 resúmenes de juego (en un lado, la ronda de juego; en el otro, los requisitos de los artesanos).
- 1 dado de impuestos (con los números 2, 3, 3, 4, 4, 5)
- 1 Catedral, formada por 6 piezas:
 1. Nave
 2. Portal
 3. Ábside
 4. Campanario
 5. Campanario
 6. Tejado
- 1 bolsa de tela

¹ Esta traducción se ha realizado sin tener acceso al juego ni al reglamento original, basándose en las fotografías del tablero y de los componentes que hay disponibles en Internet. Así pues, es posible que haya alguna incorrección a consecuencia de esto. El que avisa, no es traidor.

Preparativos

- Pon el tablero de juego en el centro de la mesa.
- Cada jugador recibe 3 constructores y 12 trabajadores (7 pequeños y 1 grande (que equivale a 5 trabajadores) del mismo color (azul, rojo, verde o amarillo). Los jugadores dejan sus trabajadores delante de ellos en su reserva; los constructores se ponen en la bolsa de tela, que se deja al lado del tablero de juego.
- Cada jugador recibe 3 cartas con los artesanos iniciales (las cartas que tienen el color del jugador en el dorso): 1 mezclador de mortero, 1 carpintero y 1 picapedrero. Se ponen boca arriba delante de los jugadores.
- Cada jugador recibe el resumen de juego de su color.
- La persona que haya visitado más recientemente una catedral es el jugador inicial en la primera ronda y toma la primera pieza de la Catedral (la nave).
- Cada jugador pone uno de sus discos de madera en la casilla 2 del marcador de puntos de victoria.
- El otro disco de madera se pone en el marcador de oro que está en la parte inferior del tablero, se usa para indicar cuántas monedas de oro tiene el jugador y recibe el nombre de indicador de riqueza. Para compensar la ventaja que el jugador inicial tiene en la primera ronda, éste pone su indicador de riqueza en la casilla 20. El resto de jugadores tienen (en sentido horario) una moneda de oro adicional cada uno de ellos, esto es, ponen sus indicadores de riqueza en las casillas 21, 22 y 23 respectivamente.
- Las 24 cartas de artesanos se ordenan según la ronda en que aparecen en la partida (indicadas por los números 1 a 6 de sus dorsos). En cada ronda entran en juego 4 nuevos artesanos. Los artesanos para cada ronda se mezclan y se ponen en pilas separadas.
- Mezcla las 9 cartas de material de construcción.
- Retira las dos cartas de ventaja de la última ronda (indicadas por una ventana redonda en las esquinas) y déjalas al lado del tablero. Mezcla las 14 cartas de ventaja restantes, retira a continuación 4 de ellas de la partida (estas cartas se deben mantener ocultas, no las mires). Las 10 cartas que quedan se ponen boca abajo en una pila encima de las 2 cartas para la última ronda.
- Mezcla las 10 cartas de evento. Retira 4 de la partida (estas cartas se deben mantener ocultas, no las mires). Las 6 cartas que quedan se ponen boca abajo en la casilla de la esquina superior derecha del tablero de juego.
- Pon los materiales de construcción (los cubos de madera) en sus casillas correspondientes en el tablero. La madera (marrón) se pone en el bosque, la piedra (gris) se pone en la cantera y la arena (beis) en la gravera.
- Pon 4 piedras, 4 maderas y 4 arenas en las casillas apropiadas del mercado de los constructores.
- Pon 1 metal (azul) en la corte del Rey (la tienda más grande rodeada por las tiendas azules y pequeñas). El resto del metal se deja a un lado del tablero.
- Pon los 4 trabajadores grises en el Castillo de Shiring.
- Pon el trabajador negro al lado del tablero. Sólo se podrá usar durante la partida mediante una carta de ventaja.
- Pon el indicador de costes al lado del número 7 en el dial de costes.
- Pon las 5 piezas restantes de la Catedral y el dado de impuestos a un lado del tablero.

Objetivo del juego

- El objetivo del juego es conseguir la mayor cantidad de puntos de victoria. El jugador que haya avanzado más en el marcador de puntos de victoria durante la partida será el ganador.
- Los puntos de victoria se consiguen principalmente gracias a los artesanos que construyen la Catedral usando los materiales de construcción al final de cada ronda.

Desarrollo de la partida

- La partida transcurre a lo largo de 6 rondas. Cada ronda representa varios años del proceso de construcción. La Catedral se termina de construir al final de la partida.
- Cada ronda se divide en 3 fases. Aunque esto puede parecer largo y complejo, la partida realmente se juega durante las fases I y II. La fase III necesita muy poco tiempo. Las fases ayudan a ver el juego como un todo y especifican claramente el orden de los sucesos. Como los puntos del 1 al 14 siguen el plano del tablero en sentido horario, no hay necesidad de consultar en qué orden se resuelven.

I.	Seleccionar cartas de material de construcción y cartas de artesano
II.	Situar constructores
III.	Acciones del tablero de juego (en sentido horario)
	1. Eventos
	2. Catedral del Obispo: Protección contra eventos
	3. Ingresos de la fábrica de lana
	4. Kingsbridge: Roba una carta de ventaja
	5. Priorato: Puntos de victoria
	6. Bosque: Producción de material de construcción
	7. Cantera: Producción de material de construcción
	8. Gravera: Producción de material de construcción
	9. Corte del Rey: Exención de impuestos (el jugador inicial recibe 1 metal adicional)
	10. Shiring: Contratar artesanos
	11. Castillo de Shiring: 2 trabajadores para la próxima ronda
	12. Mercado de los constructores de Kingsbridge: Compra y vende materiales de construcción o vende metal
	13. Catedral: Puntos de victoria gracias a los artesanos
	14. Siguiente jugador inicial

Importante: No es necesario que leas todo el reglamento antes de jugar tu primera partida. Simplemente lee la explicación de la fase en que estéis en ese momento, jugadla y seguid leyendo a continuación.

Desarrollo de una ronda de juego

- El jugador inicial roba las dos cartas superiores de la baraja de cartas de ventaja y las pone boca arriba en las casillas apropiadas en Kingsbridge.
- Toma las cuatro cartas de artesano de la primera ronda y roba las dos cartas superiores. Ponlas boca arriba en las casillas apropiadas en Shiring.
- Pon los 2 artesanos restantes boca arriba en la parte inferior del tablero, en las dos casillas más claras de la izquierda.
- Ahora pon las siete cartas superiores de material de construcción, ordenadas por tipos, boca arriba al lado de estos dos artesanos. Las dos cartas de material restantes no se usarán esta ronda. Estas 9 cartas boca arriba forman la reserva para la primera ronda.

Fase I: Robar cartas de material de construcción y artesanos

- Empezando por el jugador inicial y continuando en sentido horario, los jugadores roban una carta de la reserva. Cuando cada jugador tenga una carta, el jugador inicial roba otra carta y se repite el proceso.
- Un jugador puede pasar y no robar ninguna carta; el siguiente jugador puede, aún así, robar una carta. Una vez un jugador pasa no puede robar más cartas de la reserva esa ronda.
- La fase I acaba cuando las 9 cartas de la reserva se agotan, o cuando todos los jugadores han pasado.
- Las cartas de material de construcción que hayan sobrado se dejan a un lado para la próxima ronda. Los artesanos que no se hayan robado se retiran de la partida.

Elegir una carta

- Los **bosques** (Wald) producen madera, las **canteras** (Steinbruch) producen piedra y la **gravera** (Kiesgrube) produce arena. Hay 3 cartas de cada material de construcción, que proporcionan una producción de 2, 3 ó 4 cubos de material de construcción. En cada ronda siempre hay siete de estas nueve cartas en la reserva, junto con dos artesanos.
- Un jugador que robe **una carta de material de construcción** de la reserva la pone boca arriba frente a sí. El jugador debe poner la cantidad requerida de trabajadores (indicada en la esquina superior izquierda de la carta, en la figura de un trabajador) en la cantera, en el bosque o en la gravera. Este número oscila desde 2 (una gravera pequeña) hasta 10 (una cantera grande). Los jugadores no pueden escoger una carta de material de construcción si no tienen los trabajadores que necesita.
- Un jugador que robe un **artesano** lo pone boca arriba frente a él, alineado con sus otros artesanos. Elegir un artesano cuesta oro; el coste de cada artesano lo indica el número en la moneda de la esquina superior izquierda de la carta. El artesano se une al equipo de construcción del jugador, y el indicador de riqueza del jugador se mueve hacia atrás tantas casillas como la cantidad pagada. Los jugadores no pueden escoger una carta de artesano si no tienen suficiente dinero para pagarlo.

***Importante:** A medida que transcurren las rondas, los artesanos son cada vez más caros, pero al mismo tiempo sus habilidades y su capacidad de proporcionar puntos de victoria también aumentan.*

- **Importante:** Cada jugador sólo puede tener 5 artesanos. Al empezar la partida ya tiene tres. Si un jugador consigue un artesano pero no tiene espacio para él, debe descartarse de uno de ellos. El artesano se retira de la partida. Se puede descartar un artesano que se acabe de robar (y, por supuesto, pagar). (*Esto tiene sentido en caso de que el jugador quiera impedir que otro jugador consiga ese artesano*).
- Los jugadores que, al final de la fase I, aún tengan trabajadores en su reserva, los deben poner en la fábrica de lana. Más adelante, durante la ronda, proporcionarán ingresos.

***Importante:** Un jugador que consiga pocas cartas de material de construcción tendrá muchos trabajadores para poner en la fábrica de lana. Por ello, conseguirá más ingresos que el resto de jugadores. La posibilidad de enviar trabajadores a la fábrica de lana es algo que siempre debes tener en cuenta en tu estrategia, porque el oro es escaso durante la partida.*

Fase II: Situar constructores

- Una vez se hayan distribuido todos los materiales de construcción y los artesanos, el jugador inicial toma la bolsa que contiene los 3 constructores de cada jugador.
- Sin mirar, el jugador inicial saca el primer constructor de la bolsa y lo pone en el indicador de costes. El jugador propietario del constructor que ha salido puede decidir situarlo o pasar.

Importante: Una vez por ronda, el jugador inicial puede devolver el constructor que ha robado a la bolsa y elegir otro.

- Un constructor se puede situar en varias localizaciones:
 - Catedral del Obispo: Protección contra eventos
 - Kingsbridge: Roba una carta de ventaja
 - Priorato de Kingsbridge: Puntos de victoria
 - Corte del Rey: Exención de impuestos (el jugador inicial recibe 1 metal adicional)
 - Shiring: Contratar artesanos
 - Castillo de Shiring: Toma 2 trabajadores para la próxima ronda
 - Mercado de los constructores de Kingsbridge: Compra y vende materiales de construcción o vende metal
 - Siguiendo jugador inicial
- Los constructores se ponen en las casillas redondas destinadas a ellos en el tablero de juego, en la localización apropiada. En cada casilla sólo se puede poner un único constructor.
- En algunas localizaciones sólo hay espacio para un único constructor (por ejemplo, el Castillo de Shiring), mientras que otras tienen espacio para varios constructores (por ejemplo, el mercado de los constructores).
- Cuesta 7 monedas de oro poner el primer constructor en el tablero. Esto lo indica la posición del indicador de costes en el dial de costes.
- El jugador cuyo constructor haya salido en primer lugar de la bolsa puede decidir situarlo (con un coste de 7 monedas de oro) o pasar (y perder la primera acción).
- Si el jugador **decide situar el constructor**, lo pone en la casilla que elija y mueve su indicador de riqueza 7 casillas hacia atrás. A continuación, el indicador de costes se mueve una casilla hacia atrás en el dial de costes; situar el siguiente constructor sólo costará 6 monedas. A continuación se saca el siguiente constructor de la bolsa (y es posible que sea del mismo jugador). El jugador del cual sea el turno puede decidir situar su constructor al coste indicado o pasar.
- Independientemente de que un jugador sitúe un constructor o pase, el indicador de costes se mueve 1 casilla hacia atrás en el dial de costes. Esto significa que: Situar el primer constructor cuesta 7 monedas de oro, el segundo 6, el tercero 5, el cuarto 4, el quinto 3, el sexto 2 y el séptimo 1 moneda de oro.
- A partir del octavo constructor, el situarlo es gratis.

Importante: En una partida de 2 jugadores, el indicador de costes se pone en el 0 después de que los seis constructores se hayan robado de la bolsa.

- Si el jugador cuyo constructor se ha robado de la bolsa decide pasar, entonces el constructor se pone en el dial de costes en la casilla con el precio indicado.

Ejemplo: El jugador rojo decide pasar cuando el coste es de 7 monedas de oro. El indicador de costes se mueve al 6 y el constructor rojo se pone en la casilla 7.

- Una vez se hayan robado todos los constructores de la bolsa, los constructores que estén en el dial de costes porque se pasó de situarlos en su momento, se pueden poner en las casillas del tablero que hayan quedado libres. El jugador cuyo constructor esté más a la izquierda en el dial de coste (esto es, el primero que haya pasado) empieza. A continuación le sigue el que haya pasado en segundo lugar, etc.

Ejemplo: El jugador rojo ha sido el primero en pasar, seguido del jugador azul y del jugador rojo de nuevo. Ahora, el jugador rojo puede situar gratis su constructor en cualquier casilla que esté vacía, a continuación podrá hacerlo el jugador azul, seguido de nuevo por el jugador rojo.

Importante: Algunas cartas de evento pueden indicar que cada jugador sólo puede poner dos constructores en una ronda. En este caso, si se roba de la bolsa el tercer constructor de un color, se deja a un lado del tablero.

Fase III: Acciones del tablero de juego (en sentido horario)

- En esta fase los jugadores resuelven las acciones del tablero. Las casillas se completan en sentido horario de acuerdo a su número y los constructores se devuelven a la bolsa una vez se hayan hecho las acciones de cada localización.

1. Eventos

- Una vez todos los constructores se han situado en el tablero de juego, el jugador inicial roba la carta superior de eventos y la lee en voz alta. El evento tiene lugar inmediatamente.
- Hay eventos positivos (con un sello) y negativos (sin sello). Los eventos afectan, en principio, a todos los jugadores.
- Un evento negativo afecta a todos los jugadores excepto a los que hayan situado en esta ronda un constructor en el Obispo. Estos jugadores tienen la posibilidad de protegerse contra los eventos negativos (ver más adelante). Sólo los jugadores que se protegen no se ven afectados.

***Importante:** Una de las cartas de evento obliga a los jugadores a pagar 4 monedas de oro. Si un jugador no puede pagarlas, debe pagar tanto oro como tenga. Los jugadores pierden 1 punto de victoria por cada 2 monedas de oro que no puedan pagar (redondeando hacia abajo, a favor del jugador).*

2. Cátedra del Obispo: Protección contra eventos

Si le ruegas a los Cielos que te asistan, no debes temer a los infortunios del destino. Podría ser incluso que obtengas alguna ayuda.

Un jugador que haya situado un constructor en el Obispo puede elegir entre protegerse de un evento negativo o (independientemente del evento) robar un material de construcción a su elección del mercado de los constructores.

3. Ingresos de la fábrica de lana

- Ahora cada jugador recibe sus ingresos de la fábrica de lana.
- Cada trabajador que el jugador tenga en la fábrica de lana le hace ganar 1 moneda de oro (se mueve el indicador de riqueza las casillas apropiados en el marcador de oro) y los trabajadores vuelven a la reserva del jugador.

***Importante:** Un jugador no puede tener más de 30 monedas de oro, cualquier ingreso adicional se pierde.*

4. Kingsbridge: Roba una carta de victoria

Las autoridades seculares pueden prestar ayuda generosa a aquellos que la pidan.

Un jugador que haya situado un constructor en Kingsbridge recibe la carta de ventaja que se había puesto en la casilla correspondiente (más adelante se tratan las cartas de ventaja con más detalle). En el caso de que una o las dos casillas no se hayan ocupado, las cartas de ventaja se retiran de la partida.

5. Puntos de victoria en el priorato

Se prestará especial atención a aquellos que tengan en cuenta al prior, como máxima autoridad que es en el proyecto de construcción.

Un jugador que haya situado un constructor en la primera casilla del Priorato de Kingsbridge recibe 2 puntos de victoria. El constructor en la segunda casilla consigue 1 punto de victoria. El indicador de puntos de victoria se mueve la distancia apropiada.

- 6. **Bosque: Producción de material de construcción**
- 7. **Cantera: Producción de material de construcción**
- 8. **Gravera: Producción de material de construcción**

Cada jugador recibe los 2, 3 ó 4 materiales de construcción correspondientes a las cartas de material de construcción que tenga frente a él. Los jugadores toman los materiales de construcción de sus casillas en el tablero. Las cartas de material de construcción se juntan con las que se dejaron en la Fase I y se dejan a un lado para la siguiente ronda. Los jugadores devuelven sus trabajadores a su reserva. (La cantidad de materiales de construcción de cada jugador es información pública).

***Importante:** Hay una carta de ventaja para cada material de construcción (madera, piedra y arena) que da al jugador un ingreso adicional de 1 material de construcción procedente de las casillas del tablero.*

9. Corte del Rey: Exención de impuestos

Prueba tu lealtad, halaga al Rey, y no tendrás que sufrir impuestos inesperados. Preocúpate lo antes posible de conseguir el favor del Rey y puede ser que incluso consigas metal de las minas reales.

- El Rey obliga a los jugadores a pagar impuestos. La cantidad de impuestos varía en cada ronda, dependiendo del humor del Rey.
- El jugador inicial tira el dado. Su resultado indica los impuestos de esa ronda. El valor de los impuestos en el dado varía de 2 a 5.
- Todos los jugadores pagan sus impuestos (de 2 a 5 monedas de oro) para la ronda actual y mueven su indicador de riqueza hacia atrás en el marcador de oro. **Excepción:** Los jugadores que hayan puesto un constructor en la corte del Rey están exentos de los impuestos esta ronda y no deben pagar nada.
- El jugador que haya puesto primero un constructor en la corte del Rey (en la casilla al lado del “metal”) recibe un cubo de material de construcción de metal y lo guarda frente a él.

***Importante:** Si un jugador no puede pagar sus impuestos, debe pagar tanto oro como tenga. Los jugadores pierden 1 punto de victoria por cada 2 monedas de oro que no puedan pagar (redondeando hacia abajo, a favor de los jugadores).*

10. Shiring: Contratar artesanos

En Shiring puedes contratar artesanos que te ayuden en tus objetivos.

Un jugador que haya situado un constructor en Shiring toma la carta que esté al lado de la casilla en la que esté y la añade a las que ya tiene. A diferencia de la fase I, el jugador no tiene que pagar el coste de contratación del artesano.

Si una o las dos casillas de Shiring han quedado sin ocupar, las cartas de artesano se retiran de la partida.

11. Castillo de Shiring: 2 trabajadores para la próxima ronda

En el Castillo puedes contratar nuevos trabajadores.

Un jugador que haya situado un constructor en el Castillo de Shiring recibe 2 trabajadores grises. Los añade a los que ya tiene frente a él. En la próxima ronda, el jugador tiene dos trabajadores adicionales para usarlos en las cartas de material de construcción o para ganar ingresos en la fábrica de lana. Al final de la ronda siguiente, los dos trabajadores grises se devuelven al Castillo de Shiring.

12. Mercado de los Constructores de Kingsbridge: Compra y vende materiales de construcción o vende metal

Importante: Si no pones ningún constructor en el mercado de los constructores, no podrás comprar materiales de construcción y –lo que a menudo es más importante– tampoco podrás venderlos para recuperar tus reservas de oro.

- En el orden (casillas 1 a 4) en que los jugadores hayan situado sus constructores en el mercado los jugadores se van turnando para hacer una acción. Este proceso se repite hasta que ninguno de los jugadores quiera hacer más acciones en el mercado (esto es, cada jugador puede hacer varios turnos).
- Una acción es *comprar* o *vender* un tipo de material de construcción.
- Para comprar un material de construcción, el jugador toma tantos cubos de materiales de construcción de un tipo como quiera de las casillas del mercado y los pone con los que ya tiene frente a sí. Nunca hay más de 4 cubos de materiales disponibles de cada tipo. A continuación, el jugador mueve su indicador de riqueza la cantidad apropiada de casillas en el marcador de riqueza. Cada piedra cuesta 4 monedas de oro, la madera 3 y la arena 2.

Importante: En el mercado de los constructores no se puede comprar metal.

- Para vender un material de construcción, el jugador entrega tantos cubos de un tipo como quiera y los pone en la casilla correspondiente (bosque, cantera o gravera; el metal se deja al lado del tablero). A continuación, el jugador mueve su indicador de riqueza la cantidad apropiada de casillas en el marcador de riqueza de acuerdo al valor de venta de los materiales: metal 5, piedra 4, madera 3 y arena 2.
- Cuando un jugador ya no quiere hacer más acciones en el mercado, retira su constructor del tablero y lo devuelve a la bolsa.

Ejemplo: El jugador verde quiere comprar madera. Tiene 7 monedas de oro, así que sólo puede comprar 2 cubos de madera y mueve su indicador de riqueza 6 casillas hacia atrás. El jugador rojo, que tiene 4 monedas de oro, compra 1 piedra, y mueve su indicador de riqueza 4 casillas hacia atrás. Después de esto, el jugador verde vende 1 metal por 5 monedas de oro. Ahora es de nuevo el turno del jugador rojo. Compra 2 maderas por 6 monedas; y provoca que se agote la madera. El jugador verde compra 3 arenas y paga 6 monedas. El jugador rojo pasa y retira su constructor del mercado. El jugador verde también pasa.

Importante: No puedes comprar recursos de un tipo para venderlos de nuevo en la misma ronda (con el propósito de comprarlos antes de que puedan tus oponentes).

13. Catedral: Puntos de victoria gracias a los artesanos

- Al final de cada ronda, todos los jugadores construyen la Catedral.
- Para ello, los artesanos de cada jugador convierten los materiales de construcción en puntos de victoria, de acuerdo a sus habilidades.
- Cuántos y cuáles materiales de construcción se convierten en puntos de victoria depende de los artesanos que el jugador tenga (ver “Los artesanos” más adelante). En primer lugar, el jugador inicial elige qué materiales de construcción quiere usar para construir la Catedral.
- A continuación el jugador inicial pone todos los materiales de construcción usados de vuelta a sus casillas en el tablero y mueve su indicador de puntos de victoria en el marcador de puntos de victoria de acuerdo al trabajo de construcción que haya hecho su artesano. El resto de jugadores le siguen en sentido horario.

Ejemplo: El jugador tiene los siguientes materiales: 5 arenas, 3 piedras, 1 metal. Con el alfarero (Töpfer), convierte 2 arenas en 2 puntos de victoria, el mezclador de mortero (Mörtelmischer) convierte 3 arenas en 1 punto de victoria. El picapedrero (Steinmetz) convierte 2 piedras en 1 punto de victoria, el ingeniero (Statiker) da 1 punto de victoria y el jugador recibe 2 monedas de oro del fabricante de herramientas (Werkzeugmacher), porque tiene metal. No tiene que entregar el metal para ello. El jugador ha conseguido 5 puntos de victoria. La piedra y el metal que le ha sobrado y que no ha usado, se mantienen para la siguiente ronda.

- Si se da la situación de que el marcador de puntos de victoria no sea suficientemente largo, los jugadores afectados devuelven sus fichas a la primera casilla y añaden 60 puntos al número indicado.

***Importante:** Al final la ronda, cada jugador puede guardar como máximo 5 materiales de construcción, a su elección. Los materiales de construcción que superen este límite se deben devolver (sin ninguna compensación por ello) al tablero.*

- Por último, el jugador inicial añade su pieza de la Catedral al lugar de construcción de ésta.

Al final de la partida –cuando se haya puesto la sexta pieza– se habrá construido una maravillosa Catedral.

14. Siguiente jugador inicial

***Importante:** El jugador inicial tiene ciertas ventajas al elegir cartas de material de construcción y de artesanos y puede, una vez por turno, devolver un constructor a la bolsa.*

Si un jugador ha puesto un constructor aquí, será el siguiente jugador inicial. Si la casilla ha quedado vacía, el siguiente jugador en sentido horario será el jugador inicial. El nuevo jugador inicial toma la siguiente pieza de la Catedral.

Antes de la próxima ronda:

Antes de iniciar la siguiente ronda, los jugadores deben:

- Rellenar el mercado de los constructores: 4 piedras, 4 maderas y 4 arenas.
- Poner un metal en la corte del Rey.
- Devolver los trabajadores grises que se hayan usado, poniéndolos en el Castillo de Shiring.
- Devolver el indicador de costes a la casilla 7 en el dial de costes.
- Poner 2 nuevas cartas de ventaja boca arriba en Kingsbridge.
- Poner los 2 artesanos superiores de la baraja de la próxima ronda boca arriba en Shiring. Los otros dos se ponen en la reserva general.
- Baraja las 9 cartas de material de construcción y pon las 7 superiores en la reserva al lado de los dos artesanos.

Final de la partida

La partida al final de la sexta ronda. El jugador con más puntos de victoria es el ganador. En caso de empate, gana el jugador con más oro.

Los artesanos

- Al final de cada ronda, los artesanos construyen la Catedral.
- En la parte inferior de las cartas de artesanos puedes ver los materiales de construcción que éste puede convertir en puntos de victoria. El número en el símbolo del material de construcción (a la izquierda) indica cuántos cubos de ese material de construcción en concreto son necesarios. El número en el arco (a la derecha) indica a cuántos puntos de victoria equivalen.
- Los números en la flecha indican la capacidad del artesano. La capacidad indica cuántas veces, como máximo, se puede usar el artesano en cada ronda.

***Ejemplo:** El carpintero, con el cual los jugadores empiezan la partida, puede convertir 2 maderas en 1 punto de victoria. Su capacidad es 4; esto es, como máximo puede convertir 8 maderas por ronda en 4 puntos de victoria.*

- A medida que avance la partida, aparecerán artesanos “mejores”, que pueden transformar los materiales de construcción con mayor eficiencia o con una mayor capacidad de trabajo.

***Ejemplo:** Al principio de la partida los jugadores tienen un picapedrero, que necesita 2 piedras para crear 1 punto de victoria. Un albañil sólo necesita 1 piedra para 1 punto de victoria y un escultor incluso puede convertir 1 piedra en 2 puntos de victoria.*

Así como los artesanos “normales” pueden convertir materiales de construcción en puntos de victoria, hay unos cuantos artesanos especiales que sólo se pueden usar al final de una ronda:

- El orfebre (Goldschmied) convierte 3 monedas de oro en 1 punto de victoria.

***Ejemplo:** El jugador mueve su indicador de riqueza 12 casillas hacia atrás en el marcador y consigue 4 puntos de victoria.*

- El ingeniero (Statiker) proporciona 1 punto de victoria.

***Importante:** Este artesano no necesita ningún material de construcción. Sin embargo ocupa un espacio en la fila de artesanos, en la cual otro artesano podría ser capaz de proporcionar más puntos de victoria.*

- El fabricante de herramientas (Werkzeugmacher) proporciona 2 monedas de oro, con la condición de que el jugador tenga metal en su reserva. El metal no se gasta (y, por tanto, no se debe devolver a la reserva general).

***Importante:** El jugador puede usar en primer lugar el metal para el fabricante de herramientas y a continuación usarlo con otro artesano para crear algo (y devolverlo a la reserva).*

- El carpintero especializado (spezielle Schreiner) puede convertir 1 madera en 4 monedas de oro. Sólo puede hacer esto dos veces por ronda, así que como máximo puedes convertir 2 maderas en 8 monedas de oro. La madera se gasta durante el proceso.
- El fundidor de campanas (Glockengießer), el soplador de vidrio (Glasbläser) y el organero (Orgelbauer) usan el metal (y lo gastan) como material de construcción. El soplador de vidrio y el organero necesitan también arena y madera.

Requisitos de los artesanos

Los tres artesanos con los cuales los jugadores empiezan la partida no son tan buenos en convertir los materiales de construcción en puntos de victoria como los artesanos que construirán la Catedral durante la partida. Como cada jugador sólo puede emplear a la vez a 5 artesanos, a menudo cambiarán unos por otros. Algunos de ellos tienen algunos requisitos:

- Sin un **mezclador de mortero** (Mörtelmischer), los jugadores no pueden ganar puntos de victoria con un albañil.
- Sin un **picapedrero** (Steinmetz), los jugadores no pueden vender piedra en el mercado de los constructores.
- Sin un **carpintero** (Schreiner), los jugadores no pueden comprar madera en el mercado de los constructores.

***Importante:** Los jugadores deben considerar con mucho cuidado de qué artesano se deshacen cuando necesitan hacer sitio para uno mejor.*

Las cartas de ventaja

Las cartas de ventaja que los jugadores consiguen en Kingsbridge se explican, en general, por sí mismas.

Hay tres tipos:

- Cartas que tienen efecto **para el resto de la partida**, esto es, perpetuamente. Estas cartas representan patrones que apoyan al jugador (por ejemplo, “Recibes 1 madera adicional en cada ronda”). Se ponen boca arriba enfrente de su propietario hasta el final de la partida. Alemán: *in jeder Runde* (en cada ronda)
- Cartas que se usan **una vez a discreción del propietario** (por ejemplo, “Consigues exención de impuestos en una ronda a tu elección”). Se ponen boca arriba enfrente de su propietario hasta que se usen y, entonces, se retiran de la partida. Alemán: *in einer beliebigen Runde* (en una ronda a tu elección)
- Cartas que se usan **una vez e inmediatamente** (por ejemplo, “Recibes inmediatamente 8 monedas de oro”). Estas cartas se retiran de la partida tan pronto como se usan. Alemán: *sofort* (inmediatamente)

Importante: Antes de la última ronda (la sexta), las dos cartas de ventaja para esa ronda se ponen en Kingsbridge: “Recibes inmediatamente 1 metal” (*Du erhältst sofort 1 Metall*) y “Recibes inmediatamente 1 piedra y 1 madera” (*Du erhältst sofort 1 Stein und 1 Holz*)