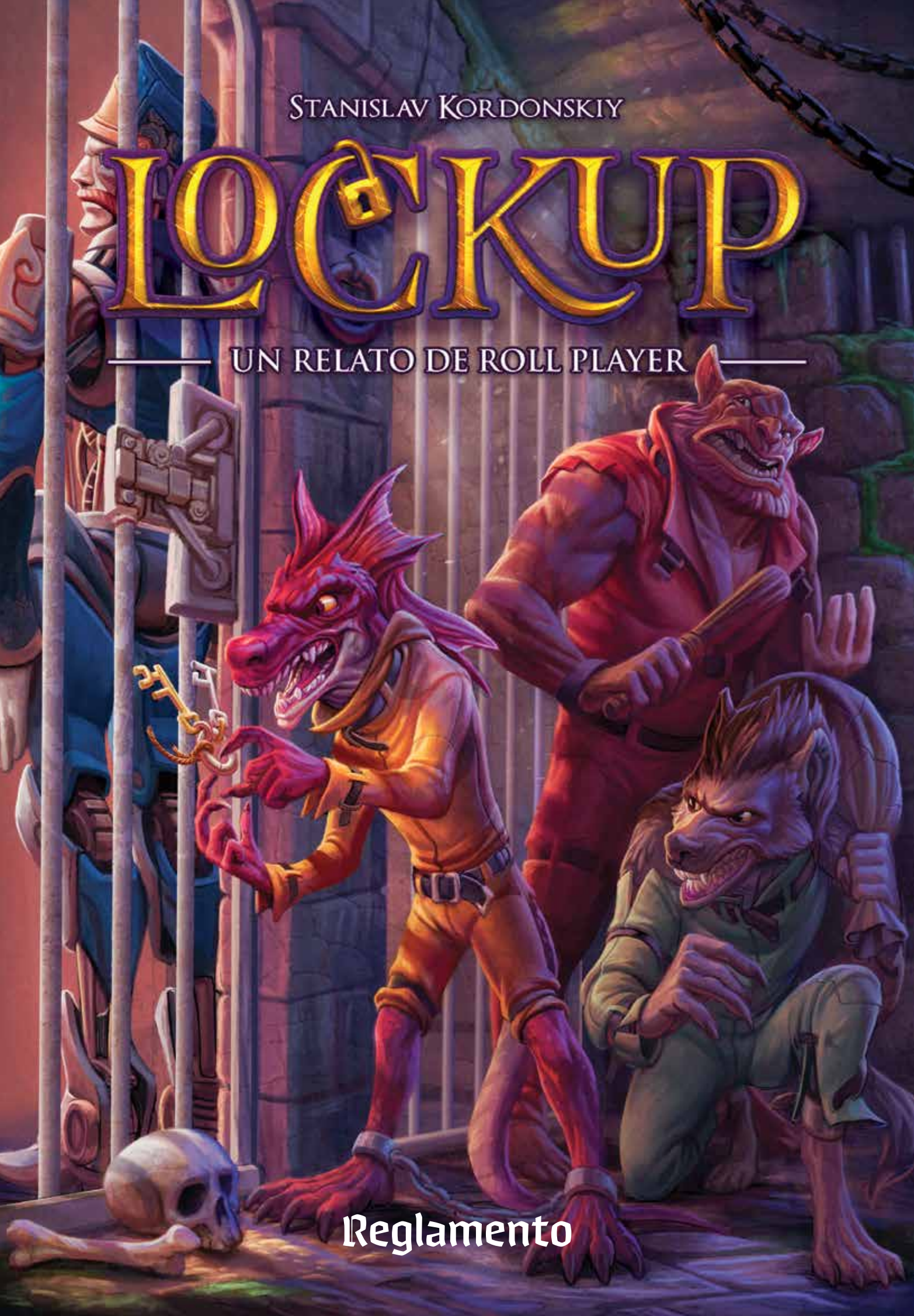




STANISLAV KORDONSKIY

LOCKUP

— UN RELATO DE ROLL PLAYER —

Reglamento

Resumen

Cuando los leales soldados del rey Taron sofocaron la invasión de los Dragul en Nalos, encerraron a los esbirros en la prisión de Kulbak, donde las puertas encantadas y los despiadados guardias constructos hacen imposible una huida. Una vez al año, el rey libera a la banda de prisioneros más dura en el coliseo real.

Representas a una pandilla de esbirros: Gnolls, Kobolds, Osgos, Goblins o Insectoides que han sido capturados en el campo de batalla y encerrados en Kulbak. Pero en solo seis semanas, el rey Taron visitará la prisión y le dará al más poderoso la oportunidad de luchar por su libertad. ¿Podrás labrarte una reputación y convertirte en el prisionero más poderoso de la prisión?

Objetivo

Si quieres que te vaya bien en **Lockup**, vas a necesitar ser el cabecilla más listo y enviar a tu pandilla a distintas localizaciones de la prisión. Envía a tu matón donde necesites ser más fuerte, o a tu observador cuando quieras que tus acciones pasen desapercibidas para los guardias.

En cada ronda de la partida, aquel que mande al grupo más fuerte de su pandilla a cada localización podrá conseguir la recompensa de las diferentes localizaciones: la oportunidad de ganar recursos, adquirir objetos de contrabando o reclutar bandidos para tu causa.

No levantes muchas sospechas de los guardias o saldrás perdiendo cuando se haga redada en las celdas. Al finalizar seis rondas, quien haya conseguido más estrellas de reputación ganará la partida.

- 1 Tablero
- 30 Losetas de pandilleros (6 por jugador)
- 5 Celdas de detención (1 por jugador)
- 5 Tableros de pandillas (1 por jugador)
- 5 Marcadores de puntuación
- 65 cubos de Recursos
 - 25 Desperdicios (verde)
 - 15 Hierro (gris)
 - 15 Pociones (azul)
 - 10 Oros (amarillo)
- 22 Cubos de Poder
- 12 Cubos de Sospecha
- 34 Cartas de Objeto
- 33 Cartas de Bandidos
- 28 Cartas de Libros
- 18 Cartas de Objetivo
- 18 Cartas de Rasgo
- 5 Cartas de Referencia
- 1 Contador de Rondas
- 1 Marcador de Primer Jugador
- 1 Tablero de Guardia (modo solitario)
- 22 Cartas de Guardia (modo solitario)
- 8 Cartas de Localización (modo solitario)

Tablero

El tablero representa la mazmorra del rey Taron: la prisión de Kulbak. Tiene dos lados: un lado para partidas a 1 o 2 jugadores y el otro lado para partidas a 3 o 5 jugadores.

- 1. Localizaciones:** la prisión tiene ocho localizaciones numeradas, que son el PATIO DE EJERCICIOS, la CLOACA, la ENFERMERÍA, la FORJA, el ECONOMATO, el COMEDOR, el BLOQUE DE CELDAS y la BIBLIOTECA. Los jugadores asignarán sus losetas de pandilleros en estas localizaciones.
- 2. Contador de Rondas:** el contador de ronda avanza en esta pista para indicar el progreso de la partida hasta el final de la misma, representa las seis semanas que pasarán hasta que llegue el rey Taron.
- 3. Espacios para Bandidos:** Hay cinco espacios para bandidos, donde se pondrán las cartas de bandidos boca arriba durante la partida. Cada espacio de bandido está asociado a una localización específica.
- 4. Mazo de Libros:** el mazo de libros se coloca aquí, cerca de la BIBLIOTECA.
- 5. Mazo de Objetos y despliegue:** el mazo de objetos se coloca aquí, cerca del BLOQUE DE CELDAS. Las cartas que se roban de este mazo se colocan boca arriba en los espacios de despliegue de cartas de objetos. Algunos espacios tienen iconos que indican cuántos se utilizan dependiendo del número de jugadores en la partida.
- 6. Marcador de Reputación:** Este marcador discurre en la parte exterior del tablero. Los jugadores mueven sus contadores de puntuación a lo largo de este marcador cada vez que tengan que puntuar estrellas de reputación.
- 7. Reserva de Sospecha:** La reserva de los cubos de sospecha se coloca aquí.





Losetas de Pandilleros

La pandilla de cada jugador está compuesta de 6 losetas de pandilleros de su color. Estas losetas de pandilleros se irán asignando en distintas localizaciones de la prisión. Cada loseta de pandilleros tiene dos lados: el lado frontal muestra un valor numérico que representa la fuerza y, en el otro lado, tiene simplemente un icono que muestra a qué pandilla pertenece.

- **Observador:** el observador tiene un símbolo de ojo en lugar de su valor en fuerza.
- **Matón:** el matón tiene un símbolo de puño en lugar de su valor en fuerza.

Celdas de detención

Una celda de detención es un soporte donde los jugadores sitúan sus losetas de pandilleros y les permite tenerlas colocadas y escondidas de los demás jugadores, al menos hasta que los coloquen en el tablero.

Nota: antes de la primera partida, mete el panel de cartón dentro del soporte de modo que las imágenes de los pandilleros se puedan ver por los huecos entre los barrotes.

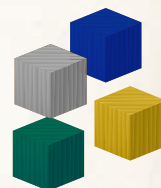


Tableros de pandillas

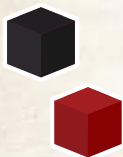
Cada jugador tiene un tablero de su pandilla que le sirve para llevar un control de la fuerza de su matón y nivel de sospecha que ha despertado en los guardias. El tablero de pandilla también sirve de ayuda para organizar cualquier objeto que se haya comprado, los bandidos reclutados y los recursos acumulados. Los tableros de pandilla tienen dos lados: el lado A (para partidas estándar) y el lado B (para partidas avanzadas).

Cubos de recursos

Hay cuatro recursos distintos: **desperdicios** (verdes), **pociones** (azul), **hierro** (gris) y **oro** (amarillo). Durante la partida, los jugadores conseguirán estos recursos que podrán usar para comprar objetos y reclutar bandidos. Cuando un jugador gasta un recurso, debe devolverlo a la reserva general. Los recursos son deliberadamente limitados a la cantidad que viene en la caja.



Cubos de Poder y Sospecha



Cada jugador tiene dos niveles: el de **poder** y el de **sospecha**. El nivel de poder de cada jugador equivale al número de cubos de poder (rojo) que tenga y representa la fuerza del pandillero matón de su pandilla. El nivel de sospecha de cada jugador equivale al número de cubos de sospecha (negros) que tiene y representa la sospecha que sus pandilleros han despertado entre los guardias.

Cartas de Objeto



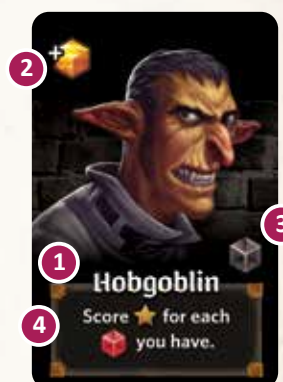
Los jugadores pueden comprar objetos de contrabando en la localización del BLOQUE DE CELDAS gastando los recursos que indica cada carta de objeto en su coste. Las cartas compradas proporcionan estrellas de reputación, tienen elementos que se consideran valiosos y podrían tener efectos especiales.

- 1. Valor de Reputación:** cuando un jugador adquiere un objeto, puntúa inmediatamente tantas estrellas de reputación como indique la carta.
- 2. Efectos Especiales / Elemento Valioso:** algunos objetos pueden tener efectos especiales que se mostrarían aquí. Cada objeto tiene también uno o más elementos valiosos. Hay tres tipos diferentes: escudos (🛡️), gemas (💎) y magia (🔮).
- 3. Nombre:** el nombre del objeto de contrabando.
- 4. Coste en recursos:** los recursos que el jugador debe gastar para adquirirlo.

Cartas de Bandidos

Las cartas de bandidos representan a otros prisioneros en la prisión de Kulbak que no forman parte de la pandilla del jugador. Los bandidos que aparecen en cada ronda determinan qué localizaciones de la prisión están siendo vigiladas por los guardias. Los jugadores reclutan bandidos para que se unan a su pandilla en la localización del COMEDOR. Reclutar bandidos otorga estrellas de reputación. Además, pueden tener elementos valiosos o realizar efectos especiales.

- 1. Tipo:** la raza a la que el bandido pertenece.
- 2. Efectos Especiales / Elemento Valioso:** algunos bandidos pueden tener efectos especiales, que se mostrarían aquí. También podrían portar elementos valiosos. Hay tres tipos diferentes: escudos (🛡️), gemas (💎) y magia (🔮).
- 3. Símbolo de Sospecha:** indica cuántos cubos de sospecha son colocados en la localización donde está el bandido.
- 4. Valor de Reputación:** al final de la partida, el jugador que haya reclutado bandidos sumará estos puntos de reputación a su total.



Cartas de libros

Los jugadores pueden robar cartas de libros en la localización de la BIBLIOTECA. Las cartas de libros tienen efectos de un solo uso. Pueden ser jugadas en cualquier momento, a menos que se especifique lo contrario. Los jugadores deben mantener sus cartas de libros en secreto hasta que deseen jugarlas. Una vez las han usado, las cartas de libros son descartadas. Al final de la partida, los jugadores conseguirán una estrella de reputación por cada carta de libro sin jugar que posean.

Cartas de Objetivo

Las cartas de Objetivo pueden ser reclamadas para conseguir más estrellas de reputación. Hay tres tipos de cartas de objetivo diferentes: **objetivo instantáneo**, **objetivo de líder** y **objetivo de final de partida**.

Al principio de la partida, se toma al azar una carta de cada tipo. Para reclamarlas, el jugador debe haber completado los requerimientos de la carta.



Cartas de Rasgo

Las cartas de rasgo otorgan a las pandillas de cada jugador una posición inicial al principio de la partida. Solo se utilizan en el modo avanzado del juego (consulta PREPARACIÓN AVANZADA, pág. 16).



Preparación



1. **Tablero.** Coloca el tablero en el centro de la mesa por el lado correcto dependiendo del número de jugadores: un lado es para partidas a 1-2 jugadores y el otro para 3-5 jugadores.
 2. **Contador de Ronda.** Coloca el contador de ronda en la casilla "1" del marcador de rondas.
 3. **Reserva de Cubos.** Coloca los cubos de sospecha sobre este espacio del centro del tablero. Separa los cubos de poder y los cubos de recurso formando reservas distintas al lado del tablero.
 4. **Mazo de Objetos.** Baraja las cartas de objetos y forma un mazo. Colócalo, boca abajo, en el espacio indicado del tablero (cerca del BLOQUE DE CELDAS).
 5. **Despliegue de los Objetos.** Roba del mazo de objetos un número de cartas igual al número de jugadores más uno. Coloca estas caras, boca arriba, en los espacios de despliegue al lado del mazo de objetos.
- Nota: los espacios de despliegue de objetos tienen un símbolo que indica qué espacios deben tener cartas sobre ellos dependiendo del número de jugadores.*
6. **Mazo de Bandidos.** Baraja el mazo de cartas de bandidos. Colócalo, boca abajo, cerca del tablero. Deja espacio a su lado para la pila de descartes.
 7. **Bandidos Activos.** Roba 5 cartas del mazo de bandidos y coloca una carta en cada espacio, boca arriba y en los espacios del tablero indicados para ellas (cerca de las localizaciones de la CLOACA, la ENFERMERÍA, la FORJA, el ECONOMATO y el COMEDOR).
 8. **Cubos de Sospecha.** Coloca tantos cubos de sospecha en la localización donde se encuentre cada bandido como muestre esa carta de bandido.
 9. **Mazo de libros.** Baraja el mazo de cartas de libros. Colócalo, boca abajo, en el espacio indicado para ello del tablero (cerca de la localización de la BIBLIOTECA).
 10. **Tableros de pandillas.** Cada jugador toma un tablero de pandilla del color que elija y lo coloca delante de él con el lado "A" boca arriba. Después, toma un cubo de poder de la reserva y lo sitúa sobre su tablero de pandilla.

11. **Losetas de Pandilleros.** Cada jugador toma las seis losetas de sus pandilleros del color escogido.

Nota: en una partida a 5 jugadores, cada jugador devuelve a la caja la loseta de pandillero con el número "2".

12. **Celdas de detención.** Cada jugador toma la celda de detención de su color y coloca sus losetas de pandilleros en ella. Después, coloca la celda de detención de modo que él pueda ver fácilmente sus losetas de pandilleros pero los demás jugadores, no.
13. **Contadores de Reputación.** Cada jugador coloca sus contadores de puntuación en la casilla "10" del marcador de reputación.
14. **Cartas de Objetivo.** Separa las cartas de objetivo según su tipo en tres mazos: líder, instantáneo y de final de partida. Baraja cada mazo por separado. Roba una carta de cada mazo y devuelve el resto a la caja. Coloca cada carta boca arriba cerca del tablero.
15. **Primer jugador.** Da el marcador de primer jugador a quien sea el más camorrista del grupo.



Cómo jugar

Una partida de **Lockup** se juega a través de seis rondas. Cada ronda se divide en tres fases que deben jugarse en orden.

RESUMEN DE RONDA

- I. Fase de Recuento
- II. Fase de Luces Fuera
- III. Fase de Patrulla

I. FASE DE RECuento

Durante esta fase, los jugadores juegan sus turnos asignando las losetas de sus pandilleros en las diferentes localizaciones de la prisión. Comienza el jugador que tenga el marcador de primer jugador y se continúa en sentido horario hasta que todos los jugadores pasen.

Asignar las Losetas de Pandilleros

- En el turno de un jugador, este debe asignar una o más losetas de pandillero en una única localización.
- Un jugador no puede asignar losetas de pandillero en una localización donde ya haya asignado losetas de pandillero previamente en la ronda actual.
- No hay límite de número de losetas de pandillero propias y de otros jugadores que se pueden asignar en una localización.
- Los jugadores no pueden asignar ninguna loseta de pandillero en la localización de BIBLIOTECA.
- En cada ronda, cada jugador puede asignar hasta dos de sus losetas boca abajo, es decir, con su identidad escondida a sus oponentes. El resto de sus losetas de pandillero deben ser asignadas boca arriba.

Excepción: en una partida a dos jugadores, cada jugador puede asignar hasta tres losetas de pandillero boca abajo en cada ronda.

Pasar

Al principio del turno de un jugador, si no le queda ninguna loseta de pandillero para asignar a una localización, debe pasar su turno. Un jugador también puede pasar aunque le queden losetas de pandillero sin asignar, pues puede que no quiera hacerlo. Una vez que un jugador haya pasado, no puede seguir participando en esta fase (esto incluye que no puede jugar ninguna carta de libros).

II. FASE DE LUCES FUERA

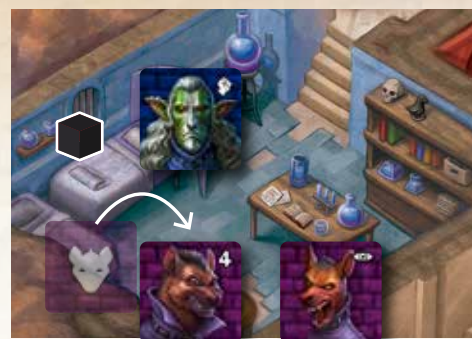
Durante esta fase, se resuelve cada localización, una cada vez, en orden numérico (es decir, primero se resuelve el PATIO DE EJERCICIOS y la última localización es la BIBLIOTECA). En cada localización, los jugadores consiguen recompensas dependiendo de su valor de fuerza entre todas sus losetas de pandillero. Para resolver cada localización sigue estos pasos:

1. Determina la Fuerza de cada Pandilla

Revela las losetas de pandillero boca abajo si las hubiera en la localización. Suma el valor de fuerza de las losetas de pandillero de cada jugador en esa localización. La fuerza del matón equivale, siempre, al número de cubos de poder que tenga el jugador. La fuerza del observador es siempre cero. Si un jugador hubiera asignado al observador solo en una localización, sigue pudiendo optar a conseguir la recompensa.

Ahora, compara las fuerzas de las pandillas de cada jugador presente en la localización para determinar quién es el más fuerte, el segundo más fuerte y así hasta el último. Si dos o más jugadores están empatados con la misma fuerza, se considera más fuerte a quién esté sentado más cerca del jugador con el marcador de primer jugador siguiendo el sentido horario.

Ejemplo: Vera está jugando con los Goblins (azul) e Isaac está jugando con los Gnolls (morado). Van a comprobar qué pandilla es más fuerte en la ENFERMERÍA. Vera tiene su matón en esa localización y en su tablero de pandilla tiene cuatro cubos de poder, por lo que la fuerza de su matón es de cuatro. Isaac tiene dos losetas en esa localización: una boca arriba, que es el observador y otra boca abajo. Al revelar esta loseta, descubre que su pandillero tiene fuerza cuatro, así que él también tiene fuerza cuatro. Sin embargo, Isaac tiene el marcador de primer jugador por lo que se considera que es más fuerte.



2. Gana Sospecha

Si hay algún cubo de sospecha en la localización, el jugador con más fuerza gana todos los cubos de sospecha y debe ponerlos en su tablero de pandilla. Sin embargo, si el observador de ese jugador estuviera presente en esa localización, queda excluido de la posibilidad de ganar la sospecha; el siguiente jugador con más fuerza, sin el observador en la localización, es quien gana los cubos de sospecha.

Si nadie tiene losetas de pandillero en una localización o si todos los jugadores con losetas de pandillero en la localización tienen a su observador allí, nadie gana los cubos de sospecha que se quedan en la localización.

Ejemplo: siguiendo el ejemplo anterior, hay un cubo de sospecha en la localización de la ENFERMERÍA. Isaac es quien tiene más fuerza en esa localización pero tiene presente a su observador, lo que hace que sea imposible que sea él quien se lleve el cubo de sospecha. Vera es la siguiente jugadora con más fuerza allí, así que ella se lleva el cubo de sospecha.

3. Consigue Recompensas

Tras determinar la fuerza de los jugadores con losetas de pandillero en la localización, cada jugador con losetas en ella recoge la recompensa (si la hay) dependiendo de su fuerza. Tras recoger su recompensa, cada jugador recupera sus losetas de pandillero de esa localización y las coloca en su celda de detención. Puedes consultar de manera detallada las recompensas de cada localización en la página 11: RECOMPENSAS DE LAS LOCALIZACIONES.

Nota: en el caso de que el observador de un jugador esté solo en una localización, se le considera como el más fuerte. En el momento que el jugador pone la loseta del observador puede optar a la recompensa de la localización y es invulnerable para llevarse los cubos de sospecha.



4. Mueve a los Rezagados a la Biblioteca

Cada jugador que no haya conseguido recompensa en una localización donde tuviera losetas de pandillero, puede mover esas losetas a la BIBLIOTECA, a menos que la localización de la BIBLIOTECA ya haya sido resuelta, en cuyo caso, el jugador simplemente recuperaría las losetas de pandillero y las colocaría en su celda de detención.

Nota: un jugador puede renunciar a su recompensa en una localización para llevar sus losetas de pandillero a la BIBLIOTECA, donde se reúnen los rezagados. Si esto ocurre, las recompensas quedan disponibles para los siguientes jugadores siguiendo el orden habitual.

III. FASE DE PATRULLA

Nota: ignora esta fase en la sexta ronda.

Durante esta fase, se deben seguir los siguientes pasos en orden para preparar la siguiente ronda. Además, es posible que se inicie una redada.

1. Comprueba los Límites de Recursos

Los jugadores deben descartar los recursos que sobrepasen el límite permitido. Pueden descartarlos a su elección devolviéndolos a la reserva. Cuando se juega con el lado "A" del tablero de pandilla, el límite de almacenamiento es de cinco recursos (esto viene indicado por los espacios para recursos en el tablero de pandilla), pero los jugadores pueden incrementar su propio límite de almacenamiento con algunos objetos.

2. Rellena el Despliegue de Objetos

Si hay espacios del despliegue de Objetos sin cartas, rellénalos robando nuevas cartas de la parte superior del mazo de objetos hasta que haya tantas cartas expuestas como el número de jugadores más uno. (Recuerda que el número de espacios de objetos que se utilizan en cada partida depende del número de jugadores).

3. Mueve las Cartas de Bandido

Si hay una carta de bandido en el COMEDOR, retírala a la pila de descartes del mazo de bandido. Entonces, avanza todas las cartas de bandido que queden en el tablero en sentido horario tan lejos como se pueda (es decir, las cartas de bandido que quedaban en el tablero se colocan ahora en los espacios de las localizaciones con números más altos). Tras esto, rellena los espacios vacíos con nuevas cartas tomadas de la parte superior del mazo de bandido.

4. Añade Cubos de Sospecha.

En cada una de las localizaciones ocupadas por una carta de bandido con uno o más símbolos de sospecha añade un número de cubos de sospecha igual al número de símbolos de sospecha en la carta de bandido. Si no quedan suficientes cubos de sospecha en la reserva para esto, se inicia una redada. (Para más detalles sobre cómo desarrollar una redada, consulta en la página 12 REDADAS). Tras la redada, añade los cubos de sospecha de manera habitual.

Final de la partida

La partida termina tras la sexta ronda. Cuando esto ocurra, se produce una **redada final** (consulta en la página 12 REDADAS). Esta redada final siempre se produce, no importa cuántos cubos de sospecha queden en la reserva. Cuando termine la redada final, los jugadores deben realizar el recuento de estrellas.

PUNTUACIÓN FINAL

- **Objetivo de Líder:** el jugador que haya terminado la partida con la carta de objetivo de líder en su posesión puntúa ocho estrellas de reputación (o seis estrellas de reputación en una partida a dos jugadores).
- **Objetivo de Final de Partida:** comprobad qué jugador o jugadores pueden puntuar las estrellas de reputación por la carta de objetivo de final de partida. (Consulta la página 13, RECLAMAR OBJETIVOS).
- **Bandidos:** cada jugador puntúa las estrellas de reputación de los bandidos que ha reclutado.
- **Recursos:** cada jugador puntúa una estrella de reputación por cada cubo de desperdicio, hierro y poción que tenga y dos estrellas de reputación por cada cubo de oro.
- **Cartas de libros:** cada jugador puntúa una estrella de reputación por cada carta de libro que no haya jugado y siga en su posesión.
- **Marcador de Primer Jugador:** el jugador que tenga el marcador de primer jugador puntúa dos estrellas de reputación.

¡El jugador con más estrellas de reputación es el ganador! En caso de empate, el jugador, entre los empatados, con más cartas de objetos es el ganador. Si el empate continúa, comparten la victoria.



Recompensas de las localizaciones

Cada una de las ocho localizaciones otorga diferentes recompensas que se consiguen dependiendo de la fuerza de los jugadores en cada localización. Algunos niveles de recompensas no están disponibles en el lado del tablero para partidas a 1 y 2 jugadores. Todas las recompensas conseguidas de este modo están disponibles inmediatamente.



PATIO DE EJERCICIOS

- El jugador con **más fuerza** gana un cubo de poder. Ese jugador, además, obtiene inmediatamente el marcador de primer jugador; o lo mantiene si ya lo tenía anteriormente.
- El **segundo jugador más fuerte** gana un cubo de poder.

CLOACA

- El jugador **más fuerte** gana tres cubos de desperdicio (o dos cubos de desperdicio en una partida a dos jugadores).
- El **segundo jugador más fuerte** gana dos cubos de desperdicio.
***Nota:** solo disponible en partidas a cuatro jugadores o más.*
- Siguiendo la clasificación de fuerza, los demás jugadores que tengan **al menos una de sus losetas de pandillero** en esta localización gana un cubo de desperdicio.



ENFERMERÍA

- El jugador **más fuerte** gana tres cubos de poción (dos cubos de poción en partidas a dos jugadores).
- El jugador **menos fuerte** gana un cubo de poción.

***Nota:** si un único jugador tiene losetas de sus pandilleros en esta localización, solo consigue la recompensa por el jugador más fuerte y la del más débil se pierde.*

***Ejemplo:** Vera, Esteban, Isaac y Clara han asignado a la localización de la ENFERMERÍA losetas de sus pandilleros. Vera tiene una fuerza de seis. Esteban, Clara e Isaac tienen todos una fuerza de cuatro. Vera consigue tres cubos de poción ya que es la más fuerte. Esteban tiene el marcador de primer jugador, así que se considera que él es el siguiente más fuerte. Siguiendo en sentido horario desde él, Isaac es el tercero y Clara la última. Ya que Clara es la más débil, gana un cubo de poción. Isaac y Esteban no consiguen ninguna recompensa y sus losetas de pandilleros se van a la localización de la BIBLIOTECA.*

FORJA

- El jugador **más fuerte** gana dos cubos de hierro.
- El **segundo jugador más fuerte** gana un cubo de hierro.



ECONOMATO

- El jugador **más fuerte** gana un cubo de un recurso a su elección.
- El **segundo jugador más fuerte** puede intercambiar uno de sus cubos de recurso que tenga por otro cubo de la reserva.
- Siguiendo la clasificación de fuerza, los demás jugadores que tengan **al menos una de sus losetas de pandillero** en esta localización pueden intercambiar dos cubos cualesquiera que tengan por un cubo de la reserva.

COMEDOR

- El jugador **más fuerte** puede reclutar un bandido gastando un cubo de recurso O puede reclutar dos bandidos gastando cuatro recursos cualesquiera. (Consulta los detalles en la página 15 RECLUTAR BANDIDOS).
- El **segundo jugador con más fuerza** puede reclutar un bandido gastando un cubo de recurso O puede reclutar dos bandidos gastando cinco recursos cualesquiera.
- Siguiendo la clasificación de fuerza, los demás jugadores que tengan **al menos una de sus losetas de pandillero** en esta localización pueden reclutar un bandido gastando dos cubos de recurso cualesquiera.



BLOQUE DE CELDAS

- Siguiendo la clasificación de fuerza, los demás jugadores que tengan **al menos una de sus losetas de pandillero** en esta localización puede comprar o reservar un objeto. (Consulta los detalles en la página 14, COMPRAR OBJETOS).

BIBLIOTECA

- El jugador **más fuerte** roba dos cartas del mazo de libros, elige una para quedársela y devuelve la otra a la parte inferior del mazo de libros, boca abajo.
- El **segundo jugador más fuerte** roba una carta del mazo de libros.
- El **tercer jugador más fuerte** roba una carta del mazo de libros.



Redadas

Cuando se produce una redada, todos los jugadores comparan el número de cubos de sospecha que tienen en su tablero de pandilla para saber quién de ellos despierta más sospecha entre los guardias y por ello perderá reputación.

El jugador con más cubos de sospecha pierde **ocho estrellas de reputación**, y el siguiente jugador con más cubos de sospecha pierde **cuatro estrellas de reputación**. Deben mover sus contadores de reputación sobre el marcador de reputación inmediatamente. (Ningún jugador puede reducir sus puntos por debajo de "0").

Si hay un empate en quién tiene más cubos de sospecha, los jugadores empatados pierden cuatro estrellas de reputación cada uno, y nadie pierde estrellas por ser el segundo con más cubos de sospecha. Si el empate se produce en la segunda posición, los jugadores empatados pierden dos estrellas de reputación cada uno.

¡Excepción! En una partida a dos jugadores, el jugador con más cubos de sospecha pierde seis estrellas de reputación. El otro jugador no pierde ninguna estrella de reputación por ser el segundo con más cubos de sospecha. Si ambos jugadores están empatados en el número de cubos de sospecha, ninguno de los dos pierde ninguna estrella de reputación.

Una vez que se han restado las estrellas de reputación, devuelve todos los cubos de reputación a la reserva; tanto los de los jugadores como los de las localizaciones, si es que tenían.



Reclamar Objetivos

Hay tres tipos diferentes de objetivos: **objetivo de líder**, **objetivo instantáneo** y **objetivo de final de partida**. En cada partida, habrá una carta disponible de cada uno de los objetivos. Cuando un jugador consiga los requerimientos que la carta de objetivo describe en cualquier momento de la partida, puede reclamarla inmediatamente.

CARTAS DE OBJETIVO DE LÍDER

El objetivo de líder se puede reclamar a lo largo de la partida y puede, incluso, cambiar de manos.

Cuando un jugador reclama la carta de objetivo de líder toma la carta ya sea del lado del tablero donde se colocó en la preparación de la partida o de la zona de juego de un jugador, y la pone en su zona de juego. La carta de objetivo de líder se puntúa al final de la partida.

Para reclamar el objetivo de líder, el jugador, en su turno, deben ser quien más elementos valiosos o bandidos de un tipo tenga, así como llegar al mínimo requerido. Cuando un jugador reclame un objetivo de líder, si otro jugador le supera en ser el jugador que más tiene de lo que la carta pide, el jugador que tenga la carta de líder en ese momento, debe dársela a este último. Sin embargo, si otro jugador empata en la mayoría, la carta de objetivo de líder no cambia de dueño.

Nota: cuando termine la partida, el jugador que tenga la carta de objetivo de líder puntúa ocho estrellas de reputación (o seis estrellas de reputación en partidas a dos jugadores).



CARTAS DE OBJETIVO INSTANTÁNEO

Los objetivos instantáneos se reclaman a lo largo de la partida.

Cada objetivo instantáneo solo puede ser reclamado una vez por un único jugador. Cuando un jugador reclama un objetivo instantáneo, toma la carta y la pone en su zona de juego. Las cartas de objetivo instantáneo se puntúan inmediatamente.

Para reclamar un objetivo instantáneo, el jugador debe ser el primero en conseguir los requerimientos. Una vez que un jugador lo ha reclamado no puede ser reclamado por nadie más.



CARTAS DE OBJETIVO DE FINAL DE PARTIDA

Los objetivos de final de partida se puntúan durante la puntuación final.

Algunos objetivos de final de partida solo pueden puntuarse por uno o dos jugadores. Para puntuarlo, un jugador debe ser quién más (o el segundo que más) cartas de objeto de cierto tipo tenga al final de la partida. El jugador que tenga más, puntúa ocho estrellas de reputación, y el segundo jugador puntúa cuatro estrellas de reputación. Si hay empate en la mayoría, cada jugador empatado puntúa cuatro estrellas de reputación y nadie consigue las estrellas de reputación del segundo puesto. Si hay un empate en la segunda posición, cada jugador empatado puntúa dos estrellas de reputación.

¡Excepción! En una partida a dos jugadores, el jugador con más cartas del tipo de objeto requerido puntúa seis estrellas de reputación (en lugar de ocho). El otro jugador no puntúa ninguna estrella de reputación. Si ambos jugadores están empatados en la mayoría, ninguno de los dos puntúa estrellas de reputación por este objetivo.

Otros objetivos de final de partida simplemente indican una puntuación a la que todos los jugadores pueden optar y así conseguir estrellas de reputación extra.



Comprar objetos

Los objetos se pueden adquirir en la localización del BLOQUE DE CELDAS. Solo pueden comprarse las cartas de objetos que estén boca arriba en el despliegue o las cartas reservadas previamente.

COMPRAR OBJETOS

Para comprar un objeto, un jugador elige una carta de objeto del despliegue de objetos O una carta que hubiera reservado anteriormente. Tras esto, el jugador debe devolver a sus respectivas reservas los recursos que la carta solicita. Después, la coloca, boca arriba, al lado de su tablero de pandilla. Por último, el jugador puede, inmediatamente, puntuar tantas estrellas de reputación como la carta muestre y realizar cualquier efecto especial que la carta tenga.

RESERVAR OBJETOS

Para reservar un objeto un jugador debe gastar un cubo de recurso cualquiera. Después, elige una carta de objeto de su elección del despliegue de objetos y la pone boca abajo en su zona de juego. No hay límite de cartas de objeto que se pueden reservar de una vez. El jugador puede mirar sus cartas de objeto reservadas en cualquier momento.

Símbolos de Efectos Especiales

Algunas cartas de objeto y bandido disparan efectos especiales cuando se reclutan o compran.



Ganar un Recurso: El jugador gana un cubo del tipo de recurso que se muestra (desperdicio, poción, hierro u oro) de la reserva y lo coloca en su tablero de pandilla.



Quitar Sospecha: El jugador devuelve un cubo de sospecha de su tablero de pandilla a la reserva.



Dar Sospecha: El jugador toma un cubo de sospecha de su tablero de pandilla y se lo da a un jugador a su elección. Éste jugador debe poner el cubo de sospecha en su tablero de pandilla.



Ganar Poder: El jugador gana un cubo de poder de la reserva y lo pone en su tablero de pandilla.



Robar un libro: El jugador roba una carta del mazo de libros.



Incrementar el Límite de Almacenamiento: El límite de almacenamiento del jugador se incrementa en uno. Ahora puede guardar un recurso adicional durante la comprobación del límite de almacenamiento que se produce en la Fase de Patrulla de cada ronda.



Intercambiar Recursos: El jugador puede, inmediatamente, intercambiar un cubo de recurso de su tablero de pandilla por otro cubo de recurso a su elección de la reserva.



Elegir un Libro: El jugador roba dos cartas del mazo de libros, elige una para quedársela y devuelve la otra carta a la parte inferior del mazo, boca abajo.

Reclutar Bandidos

Los bandidos pueden reclutarse en la localización del COMEDOR. Solo las cartas de bandido que están boca arriba en los espacios del tablero son las que se pueden reclutar.

Hay distintos tipos de bandidos. El valor de estrellas de algunos viene indicado sencillamente en la propia carta. Otros, sin embargo, puntúan de manera particular. Cuando un jugador recluta un bandido puede ganar elementos valiosos y/o beneficios por un efecto especial inmediato.

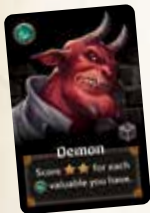


LADRONES

Cada ladrón vale tres estrellas de reputación al final de la partida. Mientras está disponible un Ladrón en el tablero, en la Fase de Patrulla cuando se ponen los cubos de sospecha en las localizaciones, también se añade un cubo del tipo de recurso indicado en la carta de Ladrón en esa localización. Durante la próxima Fase de Luces Fuera, el jugador con más fuerza en esa localización consigue ese cubo de recurso, además de las otras recompensas.

CULTISTAS

Los Cultistas valen más estrellas de reputación cuantos más objetos tenga el jugador. Al final de la partida, cada Cultista que tenga el jugador valdrá una estrella de reputación por cada objeto que posea. *Por ejemplo, si un jugador termina la partida con tres Cultistas y cuatro objetos, consigue 12 estrellas de reputación ($3 \times 4 = 12$).*



DEMONIOS

Los Demonios valen más estrellas de reputación cuantos más elementos valiosos tenga el jugador. Al final de la partida, cada Demonio que tenga el jugador valdrá dos estrellas de reputación por cada elemento valioso que posea. *Por ejemplo, si un jugador termina la partida con un Demonio y ocho elementos valiosos sobre sus cartas que tiene en su zona de juego, puntuará 16 estrellas de reputación ($2 \times 8 = 16$).*

ENANOS

Los Enanos valen más estrellas de reputación cuantos más Enanos tenga el jugador. Al final de la partida, el jugador puntúa 1|3|7|12|18|25|30 estrellas de reputación por tener 1|2|3|4|5|6|7+ Enanos. *Por ejemplo, si un jugador termina la partida con cuatro Enanos, puntuará 12 estrellas de reputación.*



HOBGOBLINS

Los Hobgoblins valen más estrellas de reputación cuantos más cubos de poder tenga el jugador. Al final de la partida, cada Hobgoblin que tenga el jugador valdrá una estrella de reputación por cada cubo de poder que posea. *Por ejemplo, si un jugador termina la partida con tres Hobgoblins y cinco cubos de poder, puntuará quince estrellas de reputación ($3 \times 5 = 15$).*

HOMBRES-RATA

Los Hombres-Rata valen más estrellas de reputación cuanto más Hombres-Rata tenga el jugador. Al final de la partida, puntuará -3|1|6|13|25 estrellas de reputación por tener 1|2|3|4|5+ Hombres-Rata. *Por ejemplo, si un jugador termina la partida con un Hombre-Rata, perdería tres estrellas de reputación.*



DESUELLAMENTES

Los Desuellamentes valen dos estrellas de reputación al final de la partida.

Preparación De La Partida Avanzada

La preparación de la partida avanzada es una manera nueva de jugar en la que cada pandilla tiene una condición inicial única y un rasgo del universo de Roll Player. ¿Te harás con la victoria como un Insectóide Obstinado, como un Codicioso Goblin o como un Astuto Gnoll?

Sigue las instrucciones de preparación de una partida estándar pero con los siguientes cambios:

1. Los jugadores empiezan la partida con su contador de estrellas de reputación en el espacio de "0" en lugar de en "10".
2. Los jugadores no comienzan con ningún cubo de poder.
3. Los jugadores juegan con el lado avanzado, es decir la cara B de su tablero de pandilla
 - Ganan el beneficio inicial indicado en el recuadro de su tablero de pandilla.
 - Toman el número indicado de cubos de poder y sospecha que indique en el tablero de pandilla. (Los Goblins y los Kobolds empiezan su partida sin cubos de poder).
 - El límite de almacenamiento de recursos puede ser distinto.
4. Una vez que las cartas de objetivo se han robado y se ha elegido quién será el primer jugador, baraja el mazo de cartas de rasgo y reparte dos a cada jugador.
5. Empezando por el último jugador en orden de turno y continuando en sentido anti-horario, cada jugador elige una de las cartas de rasgo que tiene y la coloca boca arriba al lado de su tablero de pandilla. Cada jugador gana, inmediatamente, el beneficio inicial mostrado en la carta de rasgo elegida.
6. Se devuelven las cartas de rasgo sin elegir, junto con el mazo de cartas de rasgo, a la caja.

Nota: si un jugador recibe una carta de bandido como beneficio inicial, además de la carta gana, también e inmediatamente, cualquier efecto especial y/o elemento valioso de la carta de bandido adquirida.

Modo Solitario

En el modo solitario, tus pandilleros están aislados en un antiguo pabellón de la prisión. En lugar de competir contra otros jugadores te enfrentas contra un jugador automático representado por los guardias.

TABLERO DE GUARDIAS

El tablero de guardias se usa para llevar un control en sus cubos de poder, sospecha y recursos, y organizar sus cartas de objetos y bandidos. Los guardias no tienen límite de almacenamiento para los cubos de recursos.



MAZO DE GUARDIAS

El mazo de guardias representa los carceleros, los guardas corruptos de la Prisión de Kulbak. El mazo se compone de 12 cartas de guardias. Siete cartas se usan en todas las partidas y las otras cinco se añaden dependiendo de la dificultad que se quiera para la partida: fácil, exigente o experto.



MAZO DE LOCALIZACIONES

El mazo de localizaciones se compone de ocho cartas. Seis de ellas muestran localizaciones específicas de la prisión: el PATIO DE EJERCICIOS, la ENFERMERÍA, la FORJA, el ECONOMATO y el COMEDOR.

Las otras dos cartas son cartas de FUERA DE SERVICIO.

MODO SOLITARIO – PREPARACIÓN DE LA PARTIDA

Sigue las instrucciones para la preparación de una partida a dos jugadores, pero con los siguientes cambios:

1. No juegues con la carta de objetivo instantáneo.
2. Quita las dos cartas de “El Gran Libro del Sigilo” y las dos cartas de “Artesanía Despiadada” del mazo de libros.
3. Coloca un segundo contador de estrellas de reputación sobre el espacio de “10” del marcador de reputación para representar a los guardias. Devuelve el resto de componentes de ese color a la caja.

Nota: puedes jugar con la preparación de juego avanzada en el modo solitario. Para ello, coloca el contador de estrellas de reputación de los guardias sobre el espacio “20” del marcador de reputación en lugar del espacio “10”.

4. Coloca el tablero de guardia en una zona separada de juego con un cubo de poder sobre él.
5. Elige tu nivel de dificultad (consulta en la página 19, NIVELES DE DIFICULTAD). Forma el mazo de cartas de guardias barajando las cartas de los dos colores juntas y coloca el mazo boca abajo en la zona de juego de los guardias.
6. Baraja el mazo de localización y colócalo boca abajo cerca de la zona de juego de los guardias.
7. Dale el marcador de primer jugador a los guardias.

MODO SOLITARIO – FASE DE RECuento

Al inicio de esta fase, roba y coloca una carta de guardia boca abajo en cada una de las siete localizaciones, en orden numérico: el PATIO DE EJERCICIOS, la CLOACA, la ENFERMERÍA, la FORJA, el ECONOMATO, el COMEDOR y el BLOQUE DE CELDAS. Deja las 5 cartas de guardia sobrantes boca abajo en el mazo de guardias.

Durante la mayor parte de esta fase, el jugador y los guardias jugarán turnos alternos empezando con quien tenga el marcador de jugador inicial.

Turno de los Guardias: en cada turno de los guardias, el jugador elige una carta de guardia que esté boca abajo y la revela. Tras esto revela la carta de localización superior del mazo de localización.

- Si la carta de localización revelada muestra una localización específica, roba la carta superior del mazo de los guardias y la colocas boca arriba en la localización indicada.
- Si la carta de localización revelada es una carta de FUERA DE SERVICIO no ocurre nada.

Turnos del Jugador: en cada uno de sus turnos, el jugador asigna una o más losetas de pandillero a una localización siguiendo las reglas explicadas en partidas a más jugadores.

En el momento que el jugador haya asignado todas sus losetas de pandillero, la fase termina inmediatamente; es decir, los guardias no juegan un turno después.

Nota: si el jugador juega la carta de libros “Atlas de Escondites” puede revelar una carta de guardia boca abajo. De este modo se sustituye la acción de mirar una loseta de pandillero boca abajo de otro jugador.

MODO SOLITARIO – FASE DE LUCES FUERA

Durante esta fase se resuelven todas las localizaciones en orden numérico como en partidas a varios jugadores. Sin embargo, las siguientes localizaciones tienen reglas especiales para los guardias.

Comisaría

Si los guardias tienen más fuerza, ganan un cubo del recurso que menos tengan. Si son varios tipos de recurso, se toma el más raro en este orden: oro > hierro > pociones > desperdicios. Si están presentes pero no son los más fuertes, no ganan nada.

Comedor

Si los guardias tienen más fuerza, detienen a los dos bandidos que tengan más símbolos de sospecha sin gastar ningún recurso. Si son varios los bandidos con más símbolos de sospecha, los guardias detendrán al bandido en la localización con valor más bajo (es decir, el que esté más cerca de la localización de la CLOACA). Si los guardias están presentes pero no son los más fuertes, no detienen a nadie.

Nota: cuando los guardias detienen una carta de bandido, además ganan cualquier efecto y/o elemento valioso que muestre la carta. Si el efecto especial de la carta permitiese a los guardias robar una carta de libros, puntúan una estrella de reputación en su lugar.

Bloque de Celdas

Los guardias conseguirán objetos, si es posible, gastando los recursos requeridos. Los guardias siempre eligen el objeto que tenga el valor de reputación más alto, ya sea de los disponibles en el despliegue o de los que tenga reservados. Si los guardias debieran elegir entre varios objetos con el mismo nivel de reputación, elegirán el más cercano al mazo de objetos.

Nota: si los guardias pueden gastar “cualquier recurso” cuando consigan un objeto, deben elegir el menos raro que tengan disponible siguiendo este orden: oro > hierro > pociones > desperdicios.

Si los guardias no pueden conseguir un objeto, lo reservarán sin gastar ningún recurso para ello. Los guardias siempre eligen los objetos con el valor de reputación más alto. Si tuvieran que elegir entre varias opciones, elegirán el más cercano al mazo de objetos.

Biblioteca

Las cartas de los guardias no se colocan aquí directamente pero pueden llegar a esta localización si no consiguen recompensa en alguna localización. Si los guardias son los que tienen más (o los segundos que más) fuerza tienen aquí, puntúan una estrella de reputación en lugar de tomar una carta de libros.

MODO SOLITARIO – FASE DE PATRULLA

Los cambios en esta fase son los siguientes:

Límite de Almacenamiento

El jugador tiene que descartar los recursos que excedan de su límite, pero no los guardias.

Redadas

Si el jugador es el que tiene más cubos de sospecha, pierde seis estrellas de reputación y todos los cubos de sospecha (tanto los del jugador como los de los guardias) se devuelven a su reserva. Si los guardias son los que tienen más cubos de sospecha, los guardias pierden seis estrellas de reputación y los cubos de los guardias se devuelven a su reserva. Sin embargo, los cubos de sospecha del jugador no se descartan. Si tanto el jugador como los guardias están empatados a la mayoría de cubos de sospecha, ninguno pierde estrellas de reputación y se descartan todos los cubos de sospecha de ambos lados, que se devuelven a su reserva.

Rehacer los Mazos

Al final de esta fase, devuelve todas las cartas de localización al mazo y barájalo de nuevo. Además, devuelve todas las cartas de guardias a su mazo y barájalo también.

MODO SOLITARIO – FINAL DE PARTIDA

Tras seis rondas, el final de la partida se dispara. Realiza la redada final sin importar cuántos cubos de sospecha queden en la reserva. Realiza la puntuación final como harías en una partida a dos jugadores.

¡Excepción! Los guardias no puntúan estrellas de reputación por los cubos sobrantes de desperdicios, pociones o hierro. Pero sí puntúan dos estrellas de reputación por cada cubo de oro sobrante.

Tras completar la puntuación final, si el jugador es quien tiene más estrellas de reputación, ¡gana! De otro modo, los guardias ganan. En caso de empate, los guardias siguen ganando.

MODO SOLITARIO – EFECTOS ESPECIALES

Conseguir un libro

Si los guardias tuvieran que robar una carta de libros a causa de un efecto, en lugar de ganarlo, puntúan una estrella de reputación.

Incrementar el Límite de Almacenamiento

Este efecto no produce ningún beneficio a los guardias ya que ellos no tienen límite de almacenamiento.

Intercambio de Recursos

Si los guardias pueden intercambiar un recurso, intercambiarán uno del tipo que más tengan por uno del que menos tengan. Cuando tengan varias opciones, elegirán descartar el menos raro para ganar uno más raro.

MODO SOLITARIO – NIVELES DE DIFICULTAD

Bloqueo Local (Fácil)

Para crear el mazo de guardias, baraja juntas las siete cartas de guardia azul y cinco cartas de guardia verdes.

La Vieja Cárcel (Exigente)

Para crear el mazo de guardias, baraja juntas las siete cartas de guardia azul y cinco cartas de guardia amarillas.

Mazmorra Suprema (Experto)

Para crear el mazo de guardias, baraja juntas las siete cartas de guardia azul y cinco cartas de guardia rojas.

En los niveles de dificultad de Exigente y Experto, habrá un guardia especial con un efecto. Cuando el jugador revele esta carta en una de las localizaciones durante la fase de Luces Fuera, debe robar la carta superior del mazo de guardias y colocarla en esa localización, boca abajo. Sin embargo, si el mazo de guardias está vacío no pasa nada.

Créditos

Diseñador: Stanislav Kordonskiy

Desarrolladores: Keith Matejka y John Brieger

Ilustradores: Lucas Ribeiro y John Ariosa

Diseñador Gráfico: Luis Francisco

Editores: Scott Bogen and Dustin Schwartz

Agradecimientos: El editor querría agradecer a Claire Matejka, Chris Mogensen, Vincent Hirtzel, John Velgus, Michael Dunsmore, Jesse Wright, Kyric Connell, Richard Puckett, Hugh Pham, Steven Irvine, Russell Campbell, Sam Paulding, Jamieson Mockel, John Furth, Mark Schwab, Todd Verge, Ian Thomas, Todd Wall, Chris Brown, Corey Mayo, Eric Schlautman, Stephen Kerr, Scot Schafer, Jeremy Haack, Daniel Cunningham, Kirk Dennison, y George Jaros.

El diseñador querría darle las gracias a cada persona que ha contribuido con su tiempo e ideas al desarrollo y testeo de este juego. Gracias especialmente a Patrick Lindsay, Holden Kim y a mi esposa Rachel, quienes han jugado este juego más que nadie en el mundo.

Créditos de la edición en español

Traducción: Ra Puerto

Corrección: Elena Cabrera

Maquetación: WAH!studio

Para más información visita nuestra web:

www.genxgames.es

© 2019 Thunderworks Games. Todos los derechos reservados.

Edición en español por Gen X Games S. L.



Referencia de juego

RESUMEN DE RONDA

I. Fase de Recuento

Por turnos, asigna losetas de pandilleros hasta que todos los jugadores pasen. Cada jugador puede poner hasta dos de sus losetas boca abajo (2J: hasta tres).

II. Fase de Luces Fuera

Resuelve las localizaciones en orden numérico. En cada localización, determina la fuerza de los pandilleros, gana sospecha y recompensas. Envía a la BIBLIOTECA a los pandilleros que no obtengan nada.

III. Fase de Patrulla

Revisa el límite de almacenamiento, rellena los despliegues, avanza las cartas de bandidos y añade los cubos de sospecha (realiza una redada si es necesario).

PUNTUACIÓN FINAL

Objetivo de Líder: El jugador con esta carta puntúa ocho estrellas de reputación (2J: seis estrellas de reputación).

Objetivo de Final de Partida: Varios jugadores pueden puntuar esta carta. Cada carta tiene requisitos distintos.

Bandidos: Cada jugador puntúa las estrellas de reputación de los bandidos que ha reclutado.

Recursos: Cada jugador puntúa una estrella de reputación por cada cubo de desperdicio, hierro y poción que tenga y dos estrellas de reputación por cada cubo de oro.

Cartas de libros: Cada jugador puntúa una estrella de reputación por cada carta de libro que siga en su posesión.

Marcador de Primer Jugador: El jugador que tenga el marcador de primer jugador puntúa dos estrellas de reputación.



GUÍA DE LOCALIZACIONES

Patio de Ejercicios: gana cubos de poder y el marcador de primer jugador.

Cloaca: gana cubos de desperdicios.

Enfermería: gana cubos de pociones.

Forja: gana cubos de hierro.

Economato: gana cualquier recurso o convierte un recurso en otro tipo.

Comedor: recluta bandidos.

Bloque de celdas: compra o reserva un objeto.

Biblioteca: roba cartas de libros.

SÍMBOLOS DE LOS EFECTOS ESPECIALES



El jugador gana un cubo del tipo de recurso del tipo indicado de la reserva.



El jugador devuelve un cubo de sospecha de su tablero de pandilla a la reserva.



El jugador toma uno de sus cubos de sospecha y se lo da a un jugador a su elección.



El jugador gana un cubo de poder de la reserva.



El jugador roba una carta del mazo de libros.



El límite de almacenamiento del jugador se incrementa en uno.



El jugador puede intercambiar uno de sus cubos de recurso por otro cubo de recurso de la reserva.



El jugador roba dos cartas del mazo de libros, elige una para quedársela y devuelve la otra carta a la parte inferior del mazo, boca abajo.