

Los Mercaderes de Génova

(Traducción al español de la edición alemana de las reglas de “Die Händler von Genua”, de Rüdiger Dorn. Por Miguel A. de la Casa)

Corregida y modificada para juego en Inglés por Mario Enrique Aguila Inostroza, mario@marioaguila.cl

Nota sobre la traducción

Yo no soy más que un aprendiz de alemán; mis conocimientos son escasos y durante la traducción de estas reglas he estado constantemente con el diccionario en la mano. Por lo otro lado, ya estaba muy familiarizado con “Die Händler von Genua” y me sabía las reglas de arriba abajo. Además quiero avisaros de que he parafraseado el texto original donde me ha parecido oportuno para hacer las reglas más claras y legibles para el hispano parlante; de ningún modo es ésta una traducción literal: estáis avisados. Requiere especial atención la diferencia entre *Producto (Ware)*, que es cualquiera de las piezas de colores que representan diferentes tipos de materias primas (sal, pimienta, cobre, plata, etc) y *Mercancía o Bien (Währung)*, que incluye –además de los productos- a los diferentes tipos de cartas, tarjetas y marcadores de propiedad.

NOTA SOBRE LA CORRECCIÓN, hecha por Mario Aguila:

- Se han modificado los términos alemanes por los ingleses, para usar un tablero inglés entre jugadores de habla hispana.
- Se han corregido algunos errores de dactilografía de la traducción original de Miguel de la Casa. Mario Aguila.
- Se han modificado algunos párrafos para hacerlos más claros.

El juego sobre bienes, valores y oponentes

Los jugadores se meten en el papel de mercaderes genoveses. Entregan pedidos y toman posesión de importantes edificios de la ciudad. Sin embargo, sin la colaboración de otros mercaderes, esto no será fácil. Y eso cuesta dinero... ¡montones de dinero!

Objetivo del Juego

El juego se desarrolla durante un cierto número de rondas -entre 7 y 12 -que depende del número de jugadores. Cada jugador es el jugador “activo” o Jugador Torre una vez durante cada ronda. Sólo entonces, tiene la posibilidad de mover las fichas de juego, que son comunes para todos los jugadores, por Génova. Mueve hasta cinco espacios, principalmente visitando edificios. En cada edificio, se puede llevar a cabo una acción diferente. Puesto que el jugador activo solamente puede realizar normalmente una de las cinco acciones, puede intentar “vender” las otras a los demás jugadores, con tantos beneficios como le sea posible. Pero si intenta cobrar un precio demasiado alto, puede quedarse con una acción inútil. Por otro lado, si pide demasiado poco, los otros jugadores harán un negocio demasiado bueno.

Mediante hábiles negociaciones de las acciones individuales, los jugadores intentan obtener pedidos y mensajes que tratarán de entregar lo más rápidamente posible. Además, la propiedad de los distintos edificios y ciertas cartas especiales pueden ser decisivas. El jugador que posea más ducados al final del juego es el ganador.

Componentes del Juego:

- ❖ **Tablero:** que muestra una cuadrícula de 8x8 casillas con 18 edificios, 20 casillas de calles y una plaza del mercado.
- ❖ **40 Piezas de Productos:** 5 de cada uno de los ocho tipos siguientes: Plata (**SILVER**), Cobre (**COPPER**), Sal (**SALT**), Pimienta (**PEPPER**), Trigo (**WHEAT**), Arroz (**RICE**), Seda (**SILK**) y Lino (**LINEN**).
- ❖ **35 Fichas de Propiedad:** siete fichas hexagonales de cartón, de cada color. Cada jugador debe escoger un color, pero no toma sus fichas todavía.
- ❖ **60 Cartas:**
 - 16 Large Order (pedidos grandes)
 - 16 Small Order (pedidos pequeños)
 - 14 Messages (mensajes)
 - 14 Privileges (privilegios)
- ❖ **80 Billetes:**
 - 10 billetes de 5 ducados
 - 30 billetes de 10 ducados
 - 20 billetes de 50 ducados

- 20 billetes de 100 ducados
- ❖ 27 **Tarjetas Especiales** (de cartón, fondo beige): 5 de cada una de las siguientes: “elegir casilla inicial” (**ANY START SPACE** - rueda de carro), “un producto cualquiera” (**1 OF ANY WARE** - caja con una interrogación), “una acción extra” (**1 FURTHER ACTION** - árbol), “una acción de edificio” (**1 BUILDING ACTION** - una casa) y 7 tarjetas de “intercambio 1:1” (**1:1 TRADE**).
- ❖ 1 **Tarjeta de “STARTING PLAYER”** (Jugador Inicial), de cartón fondo beige
- ❖ 1 **Torre** de los Mercaderes formada por 5 discos de madera color café
- ❖ 1 **Indicador de Ronda**, disco de madera café más pequeño.
- ❖ 2 **dados de ocho caras**, uno rojo y otro azul.

Preparación de la Partida

Coloca el tablero en el centro de la mesa y los siguientes elementos en los cinco edificios sin nombre que hay en los bordes del tablero, según se indica en la figura que hay en la página 2 de las reglas:

- Las mercancías al lado del almacén correspondiente, formando el suministro:
 - **GRAINS** (granos), el trigo y el arroz,
 - **METALS** (metales), plata y cobre,
 - **FABRICS** (telas), seda y lino,
 - **SPICES** (especies), sal y pimienta.
- Las cartas “Intercambio 1:1”, al lado de la Taberna (**TAVERN**).
- Las fichas de propiedad, en un suministro, al lado del **RESTAURANT**.
- Las 60 cartas, en los edificios de las esquinas del tablero, separadas por tipos, boca abajo y barajadas.
- Las Tarjetas Especiales, cerca del tablero, con cada tipo de tarjeta en un montón al lado del edificio con el mismo símbolo.

Cada jugador recibe:

- Una Carta de cada tipo.
- 130 Ducados. La cantidad de dinero que tiene cada jugador se mantiene en secreto hasta el final de la partida.

El jugador más joven recibe, además:

- Los cinco discos de la Torre de los Mercaderes.
- Los dos dados.
- La Tarjeta de “STARTING PLAYER (jugador inicial). A partir de este momento, y durante toda la partida, él es el “jugador inicial”.

El resto del dinero se coloca junto al tablero y el Indicador de Ronda, en el espacio con la flecha en la pista de círculos en el lado derecho del tablero.

Desarrollo del Juego

El jugador al que le toca jugar es llamado el jugador “activo” o torre. Después de su turno, toma su turno el siguiente jugador y así sucesivamente. Cuando todos los jugadores han jugado su turno, termina la ronda. Entonces, el jugador inicial avanza el Indicador de Ronda y comienza una nueva ronda. Cuando el Indicador de Ronda llega al espacio marcado con el número de jugadores, eso indica la última ronda de la partida. Después se contabiliza el dinero de cada jugador y se determina quién es el vencedor.

Cada turno de juego tiene lugar de acuerdo a la secuencia siguiente:

1. Entregar la Torre de los Mercaderes y los dados al jugador activo.
2. El jugador activo puede mover la torre hasta cuatro casillas más. Antes de mover la torre, los otros jugadores negocian con él el lugar al que moverla y quién realizará la acción.
3. Después de todos los movimientos, se colocan las fichas de propiedad.
4. La última acción del turno es dar los cinco discos de la torre y ambos dados al siguiente jugador.

Colocar la Torre

El jugador activo lanza ambos dados. El dado rojo corresponde a la ristra de números rojos sobre el tablero, mientras que el dado azul corresponde a la de los azules. De esta forma al tirar los dados, la intersección de ambos números nos da la casilla donde se colocan, apilados uno sobre otro, los cinco discos de la Torre de los Mercaderes.

Mover la Torre

El jugador activo, y solo él, **puede** mover la torre desde la casilla de partida, horizontal o verticalmente (no diagonalmente), a una casilla adyacente. Toma todos los discos y los coloca apilados en la nueva casilla, dejando el disco inferior en la casilla que se está abandonando. Desde la nueva casilla, se **puede** (no es obligatorio) mover la torre de nuevo a una casilla adyacente, dejando de nuevo atrás el disco inferior. Cuando no quedan más discos ya no se puede seguir moviendo.

Hay que tener en cuenta que:

- Una vez que se ha llevado a cabo la acción de una casilla, se mueve todos los discos que no han sido utilizados todavía.
- Tanto el Park como el Harbor cuentan como edificios.
- Cada uno de los 18 edificios, independientemente de su tamaño, cada una de las casillas de calles, así como el mercado central cuentan como un solo espacio.
- Una vez que una casilla tiene uno de los discos de la torre no se puede mover a ese espacio de nuevo, durante el mismo turno.
- El jugador activo puede mover la torre después de haber llevado a cabo la acción o si nadie quiere realizarla. Esto es especialmente importante en relación con los mensajes y las fichas de propiedad.
- El jugador activo no está obligado a realizar los cinco movimientos permitidos.
- A pesar de que todos hayan ya realizado sus acciones, puede ser útil seguir moviendo la torre, para los efectos de completar mensajes o colocar los marcadores de propiedad

En la parte inferior de la página 3 de las Reglas Oficiales hay una figura con algunos ejemplos de movimientos posibles.

Llevar a Cabo Acciones:

El jugador activo puede visitar hasta cinco edificios en su turno y dar lugar a que se realicen otras tantas acciones. Como regla general, él solo puede realizar una de ellas. Los demás jugadores querrán realizar el resto. Por tanto, tratarán de hacer ofertas atractivas al jugador activo en forma de dinero y productos para convencerle de que mueva la torre al edificio que ellos elijan.

Reglas sobre las acciones:

- Solo se pueden realizar en los 18 edificios. El dibujo sobre el edificio en el mapa indica qué acción es posible en él. Ver más adelante en el apartado “Los Edificios”. Para las calles y el mercado central hay otras reglas que se explican más abajo.
- En cada turno, cada jugador (no solo el jugador activo) puede efectuar a lo sumo una acción. Hay una excepción, mediante el uso de las tarjetas especiales “1 further action” (1 acción extra), ver más abajo. Un jugador que no realice su acción la pierde; las acciones no se acumulan para el turno siguiente.
- La acción de un edificio solo puede ser llevada a cabo por el jugador que compró el derecho a realizar la acción. La acción de cada edificio se puede hacer solo una vez por turno; excepción, la tarjeta especial “1 building action”.
- El orden en que se realicen las acciones es independiente del lugar que cada jugador ocupa en la mesa.

Las Leyes Mercantiles de Génova

1. Durante las negociaciones y la realización de las acciones se debe seguir esta secuencia:

1.1. Edificio Actual

En primer lugar, el jugador activo debe comprobar si alguien quiere efectuar la acción del edificio actual, en el que la torre está colocada ahora. Esto se aplica también a la casilla en la que se inicia el turno.

En cuanto otro jugador hace alguna oferta por la acción, la acción **DEBE** ser realizada. El jugador activo tiene el privilegio de realizarla él mismo, pero si no quiere (o no puede porque no tiene más acciones) debe aceptar la oferta y conceder la acción a alguno de los otros jugadores. Entonces, puede mover la torre a otra casilla.

También puede seguir adelante y mover la torre sin hacer la acción si, tras un lapso razonable de tiempo, ningún jugador ha hecho ninguna oferta por ella. En este caso si el jugador activo no quiere realizar la acción, ésta se pierde.

1.2. Edificios Vecinos

Antes de que el jugador activo mueva la torre, ofrece a los otros jugadores la oportunidad de sugerirle a qué edificios adyacentes debería mover, dónde les gustaría realizar la acción. Si el jugador activo acepta la oferta, la jugada es como sigue: el otro jugador paga al jugador activo lo que ofreció, el jugador activo mueve la torre a la casilla acordada y entonces el otro jugador efectúa inmediatamente la acción correspondiente. Solo entonces el jugador activo puede mover la torre de nuevo (y se aplica otra vez esta regla sobre “Edificios Vecinos”).

El jugador activo siempre tiene la opción de mover la torre a la casilla adyacente que quiera, aunque donde los otros jugadores le han hecho ofertas. De la misma forma que tendrá que aceptar que, en algunos casos, no haya ofertas y los otros jugadores esperen a ver dónde lleva la torre.

Importante: si mueve la torre a un edificio sin haber llegado a ningún acuerdo con otro jugador, también se cuenta como un movimiento y se aplica la regla 1.1 “Edificio Actual”.

1.3. Edificios no directamente adyacentes, pero alcanzables

Siempre se puede negociar sobre los edificios que podrían ser alcanzables más adelante durante el turno. Estas ofertas no son todavía acuerdos ni son pagadas y pueden ser cambiadas como se desee. Se convierten en relevantes cuando la torre se encuentra en una casilla adyacente al edificio en cuestión. A partir de ese momento, se aplica la regla 1.2.

2. Otras reglas sobre negociaciones:

- 2.1. El jugador activo debe tomar parte en todas las negociaciones.
- 2.2. Las ofertas son, en principio, no vinculantes y representan simplemente una declaración de intenciones.
- 2.3. Una vez que se llega a un acuerdo éste es vinculante, pero solo si una de las partes es el jugador activo.
- 2.4. Una oferta siempre lleva la idea que el ofertante va a realizar una acción en el edificio al que llega la Torre. No se puede ofertar si luego NO se puede realizar la acción.
- 2.5. Solo se pueden incluir como parte de las ofertas el dinero y los diferentes tipos de bienes:
 - 2.5.1. Los cuatro tipos de cartas,
 - 2.5.2. los cinco tipos de tarjetas especiales,
 - 2.5.3. piezas de mercancías,
 - 2.5.4. marcadores de propiedad (el dueño devuelve los marcadores al montón en el tablero y el jugador activo toma un número igual de marcadores de su color).
- 2.6. No están permitidas otras ofertas como, por ejemplo, promesas a cumplir en turnos siguientes, la renuncia a una acción o a ciertos derechos, etcétera.
- 2.7. Sí está permitido, en cambio, incluir bienes que se recibirán inmediatamente como parte de la acción que se está negociando.
- 2.8. También es lícito incluir que el jugador activo ceda dinero o mercancías al ofertante. No se permiten tratos que incluyan a una tercera persona.
- 2.9. El jugador activo elige qué oferta aceptar. ¡La oferta aceptada puede no ser la primera ni la más valiosa!
- 2.10. Está permitido hacer ofertas al jugador activo por mover la torre a una casilla de calle, lo que no lleva consigo ninguna acción, pero puede ser útil para la colocación de marcadores de propiedad (ver más adelante).

Los Edificios

El jugador que lleva a cabo la acción de un edificio recibe uno o dos bienes del tipo mostrado sobre el edificio en el tablero.

Nota: si se agota el suministro de algún tipo de bien, el jugador no recibe nada, aunque la acción sí cuenta como realizada (ver “pedidos pequeños” más adelante). Qué bienes recibe un jugador en cada edificio se explica a continuación.

GUILD HALL (Gremio de Mercaderes): el jugador toma la carta superior del mazo de Pedidos Grandes (“LARGE ORDER”). La carta muestra una de las cuatro villas así como tres tipos de mercancías que el jugador debe llevar allí.

CITY HALL (Consistorio): toma *dos* cartas del mazo de Pedidos Pequeños (“SMALL ORDER”). La carta muestra un edificio en el que hay que entregar la mercancía especificada.

POST OFFICCE (Correos): toma *dos* cartas del mazo de Mensajes (“Message”). La carta muestra los dos edificios entre los que habrá que entregar el mensaje, visitando ambos en el mismo turno.

CATHEDRAL (Catedral): toma *dos* Marcadores de Propiedad de su color del montón al lado del tablero y los pone delante de él, en su area de juego.

PALACE, PARK, COACH HOUSE (Cocheras), HARBOR (Puerto), TAVERN, RESTAURANT: toma la Tarjeta Especial correspondiente al edificio (la que tiene el mismo dibujo).

ALMACENES: toma dos piezas de productos, una de cada uno de los tipos presentes en el almacén:

- GRAINS (almacén de granos): trigo y arroz
- METALS (almacén de metales): plata y cobre
- FABRICS (almacén de tejidos): seda y lino
- SPICES (almacén de especias): sal y pimienta

No está permitido tomar dos piezas del mismo tipo de producto. Si uno de los tipos está agotado, el jugador recibe solo una pieza.

VILLAS (Collini, Monetti, Ricci, Zasteri): en las villas el jugador tiene dos acciones posibles, de las que debe elegir una:

- Completar un pedido grande para esa villa en concreto
- Tomar una carta de Privilegio (“Privilege”).

CALLE: no se lleva a cabo ninguna acción. Al final del turno, las casillas de calle recorridas tienen un importante papel explicado bajo “marcadores de propiedad”.

PLAZA DEL MERCADO: la plaza del mercado está formada por las cuatro casillas del centro del tablero. En ellas no se lleva a cabo ninguna acción. Cuando se tira los dados para ver dónde se empieza el turno, y el resultado es cualquiera de estas casillas (4+4, 4+5 ó 5+5), el Indicador de Ronda se avanza un espacio más.

LAS CARTAS

Pedidos Grandes (“LARGE ORDER”): para satisfacer un pedido grande, un jugador debe hacerlo como su acción en la villa que aparezca en su carta de pedido. El jugador devuelve al suministro los tres productos requeridos y la carta de pedido *boca arriba* bajo el mazo de pedidos grandes. Recibe entonces un pago de 100 ducados de la banca y una tarjeta especial de su elección.

Notas:

- En cuanto, al robar una carta del mazo, aparezca la primera carta boca arriba, se vuelve a barajar el mazo y se coloca boca debajo de nuevo.
- Para cada una de las cuatro villas hay cuatro pedidos. Están diseñados de tal forma que de cada demandan un producto de cada uno de los almacenes, excepto del adyacente a la villa.
- No se permite a un mismo jugador completar varios Large Orders en un mismo turno respecto de un mismo edificio. Sólo se puede ejecutar UNA sola acción respecto de un edificio en un mismo turno.

Pedidos Pequeños (“SMALL ORDER”): solo puede entregar un pedido pequeño el jugador que realice la acción del edificio correspondiente. Debe entonces devolver el producto requerido y colocar la carta *boca arriba* bajo el mazo. Recibe 40 ducados de la banca como pago.

Notas:

- No hay pedidos pequeños en ninguno de los almacenes ni villas ni en el consistorio. Para la Taberna y el Restaurant hay 1 y para el resto de los edificios hay 2.
- Entregar un pedido pequeño *no* cuenta -al contrario de lo que ocurre con los pedidos grandes- como una acción. Sin embargo, el jugador tiene que llevar a cabo la acción del edificio para poder entregar el pedido.
- No está permitido entregar dos pedidos pequeños en el mismo edificio en el mismo turno.

- Se permite realizar la acción de un edificio en el que ya no hay bienes disponibles para poder entregar un pedido pequeño.

Mensajes (“MESSAGE”): para entregar un mensaje, la torre debe haber visitado ambos edificios en el mismo turno. No es necesario que se hayan realizado las acciones en dichos edificios. Al completar la entrega la carta se devuelve *boca arriba* al fondo del mazo. El jugador recibe 30 ducados de la banca como pago.

Notas:

- El orden en que se visiten los dos edificios *no* es importante. Por ejemplo, el mensaje “Guild Hall ↔ Park” se cumple tanto si se visita primero el Guild Hall y luego el Park como si se hace al revés.
- Se permite cumplir varios mensajes en el mismo turno, incluso si el mismo edificio aparece repetido en varios de ellos.

PRIVILEGIOS:

En las villas, como ya se ha descrito, se puede realizar una de estas dos acciones: entregar un pedido grande o tomar una carta de Privilegio. Si un jugador escoge esta segunda opción, toma la carta superior del mazo de Privilegios y la conserva. Cada una de estas cartas presenta el nombre de uno de los edificios. Al final de la última ronda de juego se evalúa estas cartas. Cuantas más cartas para edificios adyacentes entre sí tenga un jugador, mayor será su recompensa. La tabla que aparece en la carta indica el valor de un grupo de cartas para edificios adyacentes. Así, la carta de un edificio aislado vale 10 ducados, las cartas de dos edificios adyacentes valen 30 ducados, 3 cartas de edificios adyacentes, 60 ducados y así sucesivamente como se indica en la tabla.

Ejemplo: Ana posee al final del juego 6 Privilegios: Metals, Park, Coach House, Villa Ricci, Grains y Villa Zasteri. Por lo tanto, Ana tiene las cartas de tres edificios aislados (no adyacentes entre sí): Metals, Grains, Villa Zasteri. El valor total de estas cartas es: $3 \times 10 = 30$ ducados. También tiene las cartas de tres edificios adyacentes entre sí: Park, Coach House, Villa Ricci. El valor de estas cartas es: $1 \times 60 = 60$ ducados. Con lo cual, el total que se adjudica Ana por sus Privilegios es de 90 ducados. Si hubiese tenido también el privilegio de Villa Collini, se habría embolsado 150 ducados por una cadena de cinco edificios adyacentes (Park, Coach House, Villa Ricci, Villa Collini y Metals) más otros 20 ducados por dos edificios aislados.

LAS TARJETAS ESPECIALES

Un jugador puede poseer tantas tarjetas especiales como desee. Puede usarlas en cualquier combinación y cantidad. Las tarjetas especiales usadas son devueltas a sus respectivos montones al lado del tablero.

ANY START SPACE (elegir la casilla inicial). Si un jugador lleva a cabo la acción de las Cocheras (Coach House) recibe una de estas tarjetas, marcadas al igual que el edificio con el dibujo de una rueda de carro. Solo se puede usar cuando se es el jugador activo y en vez de tirar los dados. Entonces se coloca la torre en cualquier casilla. Si la casilla elegida forma parte de la plaza del mercado, se avanza un espacio el indicador de ronda.

1 FURTHER ACTION (una acción extra). Tras realizar la acción del Parque, se recibe esta tarjeta, con el dibujo de un árbol. Además de la acción por turno de juego que está normalmente disponible, el jugador puede realizar una acción extra. Un jugador puede usar varias de estas tarjetas en el mismo turno. Pueden usarse en cualquier momento, incluso en el mismo turno en que se reciban.

Nota:

- El uso de esta tarjeta es especialmente útil al jugador activo, que puede llevar la torre al edificio que desee.
- *No* se puede usar esta tarjeta para hacer dos veces la acción de un edificio en el mismo turno.

1 OF ANY WARE (un producto cualquiera). Al hacer la acción del Puerto (Harbor) se recibe esta tarjeta. Cuando un jugador la usa, puede tomar del suministro un producto cualquiera (Silk, Silver, Rice, etc). Puede usarla al principio, durante o al final de una acción, incluso al final de la acción cuando la recibió. Para ser más claros: tan pronto como un jugador ha adquirido el derecho de realizar la siguiente acción, puede usar esta tarjeta, incluso antes de realizarla. También puede usarla durante o después de realizarla. En cuanto declara que la acción ha acabado, ya no puede usar la tarjeta hasta que lleva a cabo otra acción.

1:1 TRADE (intercambio 1:1). Cuando un jugador hace la acción de la Taberna o el Restaurant, recibe esta tarjeta. Cuando la usa, puede intercambiar cualquier bien (tarjeta especial, marcadores de propiedad, producto, etc) por cualquier otra (por ejemplo, un producto por un Small Order; un Message por un marcador de propiedad; una tarjeta especial, por un producto; un Large Order por otro Large Order). La que devuelve, la deja en la fuente de esas mercancías (si es una carta, al fondo, boca arriba)

Esta tarjeta se usa de la misma forma que “1 of any ware”, esto es, al comienzo, durante o al final de una acción ejecutada por él.

1 BUILDING ACTION (acción de edificio). Cuando un jugador hace la acción del Palace, recibe esta tarjeta. Cuando la usa, puede realizar la acción de un edificio sobre el que tenga un Marcador de Propiedad de su color. Se usa de la misma forma que “1 of any ware”.

Nota:

- El uso de esta tarjeta *no* cuenta como una acción en el sentido habitual, es decir, un jugador que use esta tarjeta no gasta la acción a la que tiene derecho durante cada turno.
- No es necesario que se haya visitado el edificio durante este turno.
- No se puede usar esta tarjeta para completar un Pedido Pequeño en el edificio donde se toma la acción (*para completar ese pedido, hay que llegar a ese edificio con la torre*)
- Está permitido usar varias de estas tarjetas repetidamente en el mismo turno, incluso si es para el mismo edificio.

Ejemplo del uso de estas Tarjetas:

Ana hace la acción del Puerto y recibe una tarjeta “Un producto cualquiera”. Inmediatamente la usa y toma una pieza de Cobre. Entonces revela un Pedido Pequeño “Cobre al Puerto”, devuelve el cobre al suministro al lado del almacén y la carta del pedido al fondo del mazo. Recibe 40 ducados de la banca.

Ahora, usa otra tarjeta “Intercambio 1:1” (recibida en un turno anterior): devuelve un marcador de propiedad y toma un nuevo Pedido Pequeño (“Pimienta al Palacio”). Declara concluida su acción.

Como tiene una tarjeta “Una acción extra” desde un turno anterior, puede seguir haciendo ofertas al jugador activo. Ofrece 10 ducados si la torre va al Palace. La oferta es aceptada y Ana gasta su tarjeta “Una acción extra” para realizar la acción del Palace, recibiendo una “Una acción de edificio”. Ya que tiene un marcador de propiedad sobre el Almacén de Especias, usa la tarjeta inmediatamente y recibe del suministro una pieza de Pimienta y otro de Sal. Entonces revela su nuevo pedido, devuelve la pimienta al suministro y el pedido al mazo. Recibe otros 40 ducados de la banca. Su acción ha terminado.

LOS MARCADORES DE PROPIEDAD

¿Para qué sirven?

Como se acaba de describir, el uso de la tarjeta “1 building action” respecto de edificios sobre los que un jugador ha colocado previamente marcadores de propiedad es muy útil y un modo frecuente de efectuar la acción de un edificio. Además, la posesión de un edificio también da dinero:

- Durante el juego: cada vez se efectúa la acción de un edificio que es propiedad de otro jugador, éste recibe 10 ducados de la banca. No se recibe este dinero si nadie realiza la acción o si la realiza el jugador que posee el edificio.
- Al final del juego: cuando concluye el juego, cada jugador recibe de la banca 10 ducados por cada edificio que posea.

¿Cómo se colocan?

Después de que el jugador activo declara terminado su turno, se pueden colocar los marcadores de propiedad en los edificios contiguos horizontal o verticalmente a las casillas de calles recorridas durante el turno (estos marcadores se obtienen del área de juego de cada jugador, y no del área común del tablero, y a la cual previamente han llegado ya sea por el uso del edificio Cathedral, por la tarjeta especial 1:1 o por negociación con otro jugador).

El jugador activo empieza y después va cada jugador. Cuando un jugador tiene su turno, y tiene marcadores de propiedad sin colocar, puede pasar o elegir una de las casillas de calle visitadas. En tal caso, puede colocar un marcador de propiedad en cada uno de los edificios adyacentes a dicha casilla. Entonces, quita del tablero el disco de la torre de la casilla elegida, que los demás jugadores ya *no* podrán elegir para colocar sus marcadores .

Si ya hay un marcador de propiedad de otro jugador sobre alguno de los edificios adyacentes, puede ser desechado (*no es obligatorio y, por ende, pueden coexistir*). Para ello, el jugador debe sacrificar uno de sus marcadores: tanto su marcador como el que se encontraba sobre el edificio son devueltos al suministro en el tablero. Si al jugador al que le corresponde colocar marcadores tiene alguno más disponible, puede colocarlo para sustituir al que se encontraba en el edificio –ahora vacío.

Final del Juego

El número de rondas que se jueguen varía dependiendo del número de jugadores. El Indicador de Ronda avanza en cada ronda en que al “Jugador Inicial” le corresponda de nuevo ser jugador activo. La última ronda tiene lugar cuando el Indicador de Ronda llega al espacio marcado con el número de jugadores. Por ejemplo, con 4 jugadores la última ronda es la octava ronda, cuando el indicador llega al círculo marcado “4 players” (4 jugadores).

La regla sobre la plaza del mercado puede reducir el número de rondas de juego.

Atención: la última ronda de una partida se juega siempre *hasta el final*, de manera que todos los jugadores sean el jugador activo el mismo número de veces.

Después de acabada la última ronda, cada jugador toma de la banca el dinero que le corresponda por sus cartas de Privilegio, así como 10 ducados por cada edificio de su propiedad. Todos los demás bienes en propiedad de los jugadores –productos, cartas, tarjetas –no valen nada.

Quien tenga más ducados es el ganador. En caso de empate, gana quien tenga más bienes.

Ejemplo:

En una partida con 4 jugadores, estamos al final de la quinta ronda. Ana es el “Jugador Inicial”; cuando le toca su turno, en primer lugar avanza el indicador de Ronda hasta el sexto espacio. Entonces tira los dados y el resultado es 4/4. La Torre de los Mercaderes se coloca, por lo tanto, en el marcado y hay que avanzar el Indicador de Ronda otro círculo (ya está en el espacio marcado “5 players”). Después del turno de Ana le toca jugar a Bruno. Éste juega una tarjeta “elegir casilla inicial” y coloca la torre en el marcado de nuevo. Otra vez hay que avanzar el Indicador de Ronda, que llega al octavo espacio “4 players”, donde acaba el juego. Como en la ronda actual aún no ha jugado todo el mundo, el juego no terminará hasta que Carla y Darío hayan sido jugadores activos una vez más cada uno.

Reglas Especiales Para Dos Jugadores

En una partida con solo dos jugadores, las reglas son iguales con los cambios siguientes:

- Una oferta tiene que contener al menos un bien, no puede consistir solo en dinero.
- Si el otro jugador efectúa su acción, entonces el jugador activo puede hacer una segunda acción durante su turno.

Nota: esta regla y la tarjeta “una acción extra” no tienen ningún efecto una sobre la otra.

Ejemplo 1:

Inmediatamente sobre la casilla inicial, el otro jugador hace una oferta, que es aceptada. El jugador activo puede efectuar dos acciones en su turno.

Ejemplo 2:

El jugador activo hace una acción. Posteriormente el otro jugador hace otra. Después el jugador activo puede también efectuar una segunda acción.

Variantes del juego

Con la finalidad de acelerar el proceso de negociación, se han planteado las siguientes variantes:

- 1.- Una nueva oferta hecha al jugador activo no puede ser igual a una ya realizada. De serlo, debe tomarse la primera.
- 2.- Acortar el número de rondas.
- 3.- Poner tiempo límite a cada negociación.
- 4.- Permitir un máximo de ofertas hechas al jugador activo, por cada jugador; por ejemplo, dos o tres.
- 5.- Premiar al jugador activo con ducados (10 a 20) si realiza todo su turno en menos de una cierta cantidad de tiempo; por ejemplo, 3 minutos.