

# INSTRUCCIONES

Para jugar necesitas esta baraja (llamada *mazo de eventos* o M.E.) y una baraja española con 2 comodines (*mazo de recursos*). En sustitución de la baraja española se puede usar lápiz y papel.

## MODO SOLITARIO

### Objetivo del juego

Eres un señor feudal. Tu objetivo es adquirir las cartas **Castillo**, **Muralla** e **Iglesia** para crear un feudo próspero. Una vez conseguidas las tres, lograrás la victoria si consigues sobrevivir hasta el final del año en curso.

### Preparación

Hay 3 zonas en la mesa: el M.E., el feudo y los recursos. Partes con 2 oros (O), 2 copas (C), 2 espadas (E), 2 bastos (B) y un comodín (X). A continuación, baraja el M.E. y roba 12 cartas.

### Desarrollo

El juego se divide en años. Cada año se juegan 12 cartas de evento (una por mes), las cuales se descubren y resuelven en orden. Terminado el año, si aún no tienes en tu feudo las cartas **Castillo**, **Muralla** e **Iglesia**, comienza otro nuevo: realiza las acciones indicadas en las cartas de tu feudo, devuelve las cartas que no estén en tu feudo al M.E., barájalo y roba 12. Se prosigue así hasta vencer o fracasar.

### Recursos

O representa dinero y comida; C, la fe y el clero; E, la fuerza militar; B, la mano de obra, aunque pueden usarse 2 B para sustituir 1 E; X vale por cualquier recurso. Al principio, el máximo de recursos posible es 12; si ganas más teniendo 12, descártalos. Las cartas **Molino** y **Castillo** permiten superar este límite. Si no tienes los recursos requeridos por una carta de evento, ¡pierdes la partida!

## MODO COMPETITIVO (2 jugadores)

### Objetivo del juego

Sois dos señores feudales enfrentados. Vencerá el primero en cumplir una de estas dos condiciones:

- Conseguir dos de estas tres cartas: **Castillo**, **Muralla** o **Iglesia**, y mantenerlas hasta el final del año.
- Jugar una carta cuyos recursos requeridos no pueda pagar el rival.

### Preparación

Como el modo en solitario, pero cada jugador tiene su propio feudo y tarjeta de recursos.

### Desarrollo

El juego se divide en años. Al principio de cada año, cada jugador roba 6 cartas del M.E. El jugador más joven juega primero una de sus cartas, luego su rival, y así hasta que se hayan jugado todas las cartas, momento en el cual el año acaba. Al año siguiente, comienza jugando el jugador más viejo, y así sucesivamente. Cada vez que termina un año, se comprueba si un jugador cumple la condición de victoria. Si no, comienza otro nuevo: cada jugador realiza las acciones indicadas en las cartas de su feudo, devuelve las cartas que no estén en su feudo al M.E., lo baraja y roba 6.

El jugador que juega una carta decide si le afecta a él o a su rival. Si la carta ofrece opciones, quien escoge es el jugador afectado por ella.

Si un jugador juega una carta que se pueda comprar para añadirla al feudo, él tiene preferencia. Si no la compra él, su rival tendrá la oportunidad de adquirirla.

Si una carta indica que se debe incluir una carta determinada en el año siguiente, el jugador afectado debe incluirla entre las seis de su mano el próximo año, y su efecto se le aplica a él.