

REBELION

Los campesinos, hartos de tus abusos, comienzan a reunirse para alzarse en armas contra ti. Pero solo se atreverán a llevar a cabo la revuelta si son suficientes.

Condición: Tener más B que E.

Efecto: Pierdes 3 recursos.



TRAIADOR

Uno de tus súbditos está haciendo tratos con tus enemigos, descubriéndoles tus debilidades.

Efecto: Pon esta carta en tu feudo. Cuando te enfrentes a tus **Enemigos**, perderás 1 recurso más de los indicados. Se puede devolver al M.E. al final del año pagando 2 O, o eliminar para siempre pagando 4 O.



EPIDEMIA

La peste se extiende por tus dominios, causando estragos en la población.

Efecto: San Roque escuchará tus plegarias y erradicará la peste si pagas 2 C. Si no, pierdes 3 recursos.



TEMPORAL

El pedrisco provoca una época de malas cosechas. El hambre se extiende entre la población, causando algunas bajas.

Efecto: San Abdón detendrá el temporal si gastas 1 C. Si no, pierdes 3 recursos o 1 Tierra.



PLAGA

Una plaga de ratas está a punto de echar a perder la mayor parte de las cosechas, trayendo un periodo de hambruna a tus dominios.

Efecto: San Gregorio ahuyentará a las ratas si gastas 1 C. Si no, pierdes 3 recursos.



ENEMIGO

Don Fernando, conde de Aguilar, asegura que tus pastores han invadido sus dehesas y exige una compensación.

Efecto: Si no pagas 1 O, pon esta carta en tu feudo. Si sacas la carta **Guerra**, podrás vencer a don Fernando pagando 2 E.

Recompensa: Si lo derrotas, gira esta carta. Si sacas la carta **Expolio** y tienes esta carta girada, retírala y gana 3 O.



ENEMIGO

Don Julián, conde de Zuheros, te acusa de acoger a campesinos fugitivos de su feudo y exige que le sean devueltos.

Efecto: Si no pagas 1 B, pon esta carta en tu feudo. Si sacas la carta **Guerra**, podrás vencer a don Julián pagando 2 E.

Recompensa: Si lo derrotas, gira esta carta. Si sacas la carta **Expolio** y tienes esta carta girada, retírala y gana 3 O.



ENEMIGO

Don Osorio, abad de Santa Eufemia, está celoso de tu popularidad e intenta difamarte dudando de tu fe, haciendo que tus clérigos te abandonen.

Efecto: Si no pagas 1 O, pon esta carta en tu feudo. Si sacas la carta **Guerra**, podrás vencer a don Osorio pagando 2 C.

Recompensa: Si lo derrotas, gira esta carta. Si sacas la carta **Expolio** y tienes esta carta girada, retírala y gana 3 C.



ENEMIGO

Don Arturo, duque de Medina, a quien debes vasallaje, solicita apoyo militar en la frontera. Si se lo niegas, tomará represalias.

Efecto: Si no pagas 2 E, pon esta carta en tu feudo. Si sacas la carta **Guerra**, podrás vencer a don Arturo pagando 3 E.

Recompensa: Si lo derrotas, gira esta carta. Si sacas la carta **Expolio** y tienes esta carta girada, gana 3 O y 1 E y vuelve a ponerla en vertical.



ENEMIGO

El concejo de Villafranca, pueblo de realengo, mantiene un litigio contra ti por unas tierras.

Efecto: Si no pagas 1 **Tierra**, pon esta carta en tu feudo. Si sacas la carta **Guerra**, podrás ganar el juicio pagando 2 C.

Recompensa: Si lo derrotas, gira esta carta. Si sacas la carta **Expolio** y tienes esta carta girada, retírala y gana 3 O o 1 **Tierra**.



GUERRA

Las hostilidades contra uno de tus enemigos llegan a su punto álgido y debes combatirle.

Efecto: Si tienes enemigos sin girar en tu feudo, elige uno y paga los recursos indicados en su carta. Si no tienes enemigos sin girar, el rey te llama a filas: paga 1 E.



GUERRA

Las hostilidades contra uno de tus enemigos llegan a su punto álgido y debes combatirle.

Efecto: Si tienes enemigos sin girar en tu feudo, elige uno y paga los recursos indicados en su carta. Si no tienes enemigos sin girar, el rey te llama a filas: paga 1 E.



PACTO

Dos de tus enemigos han llegado a un acuerdo para atacarte a un tiempo.

Efecto: Si tienes más de un enemigo sin girar en tu feudo, pon esta carta entre dos de ellos. Cuando saques la carta **Guerra** y elijas combatirlos, paga los recursos indicados en ambas cartas.



DESPERFECTOS

Una de tus construcciones ha sufrido daños importantes y requiere una reparación urgente.

Efecto: Elige una construcción que tengas en tu feudo y gírala. No apliques su efecto mientras esté girada. Puedes repararla en cualquier instante pagando los recursos indicados en el apartado *Reparación*.



BARBECHO

Es necesario dejar la tierra sin sembrar para que al año siguiente pueda producir nuevos frutos.

Efecto: Gira una de tus tierras. No apliques su efecto mientras esté girada. Vuelve a ponerla en vertical al principio del año siguiente.



RAZIA

Sufres la repentina incursión de un ejército moro que destruye todo a su paso.

Efecto: Si no pagas 2 E (solo 1 E en caso de que tengas **Muralla**), pierdes 2 O y 2 B. Si tienes un **Castillo**, no pierdes B, ya que los campesinos se refugian en él. Si tienes **Reliquia** pero no **Muralla**, elimina la **Reliquia** del juego.



DEFUNCION

Tarde o temprano, la muerte llama a la puerta de todos; incluso a la de un poderoso señor feudal.

Efecto: Devuelve al M.E. una carta de **Clérigo**, **Esposa**, **Herrero**, **Hijo** o **Prestamista**. Si no tienes ninguna de ellas, debes pagar 2 C (solo 1 C si tienes **Iglesia** o si estás jugando en el **modo competitivo**) para esquivar a la muerte un año más.



TREGUA

Surge la oportunidad de hacer las paces con uno de tus enemigos.

Efecto: Puedes devolver al M.E. una de las cartas de **Enemigo** que tengas en tu feudo. Si estaba afectado por **Pacto**, este se rompe.



MERCADO

Organizas un mercado al que acuden comerciantes de toda la zona. Llenas tus arcas gracias a los impuestos.

Efecto: Ganas 2 O. Si tienes **Puente**, cobras el pontazgo (ganas 1 O más). Si tienes **Muralla**, cobras el portazgo (ganas 1 O más).

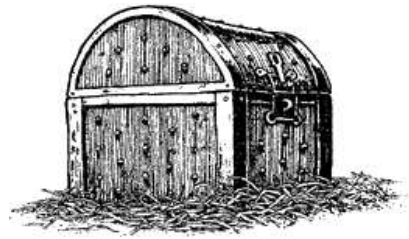


EXPOLIO

Llega el momento de cobrar el botín de guerra obtenido de los enemigos vencidos.

Efecto: Si tienes en tu feudo cartas de enemigo giradas, procede tal como se detalla en el apartado "recompensa".

En el **modo competitivo**, aplica el efecto a ambos jugadores cuando juegues esta carta.



CACERIA

Te ejercitas con tus soldados persiguiendo presas en tus montes y, de paso, tratas de conseguir carne para llenar tu despensa.

Opción 1: Te concentras en practicar dando órdenes a tus tropas: ganas 1 E.

Opción 2: Tratas de cazar todas las presas posibles: pierdes 1 E y ganas 2 O.



COSECHA

Este mes los campos han dado más fruto del esperado. Es el momento de mandar a tus campesinos a cosechar.

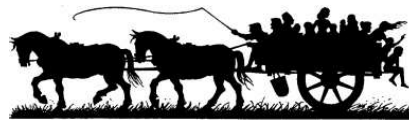
Efecto: Por cada 2 B que tengas en tu reserva ganas 1 O. También recibes 1 O por cada carta de **Tierra** no girada que tengas en tu feudo.



MANO DE OBRA

Ya sea por un incremento de la natalidad o la llegada de nuevas cuadrillas en busca de trabajo, el número de campesinos de tu feudo aumenta.

Efecto: Ganas 3 B.



CRUZADA

Tus combates en la frontera contra los moros en defensa de la verdadera fe te han dado fama de hombre piadoso.

Efecto: Por cada E que gastes, ganas 2 C.



ORACION

Ordenas la celebración de una novena por tu santo predilecto, San Jorge. El ambiente religioso que se respira atrae a tu feudo la gracia de Dios.

Efecto: Si tienes **Iglesia**, ganas 3 C; si no, tienes que conformarte con realizar la celebración en tu capilla personal y ganas solo 1 C.



ENTRENAMIENTO

Gracias a las prácticas en tu patio de armas, tus hombres han hecho progresos y ahora son mejores combatientes.

Efecto: Ganas 2 E.



ATALAYA

Tus centinelas permanecen ojo avizor a la llegada de posibles enemigos desde tu torre vigía.

Efecto: Coloca esta carta en tu feudo. Mientras la tengas, cuenta como 1 E contra **Enemigos** y **Razia**. Retírala del feudo al terminar el año.



RECLUTAMIENTO

Es el momento de incorporar unos soldados más a tus filas. Puedes entrenar a tus campesinos o contratar hombres de armas.

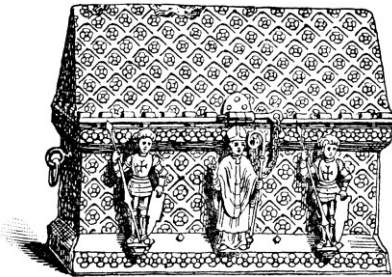
Efecto: Si tienes O y B, puedes cambiar los que quieras por E.



RELIQUIA

Se han hallado los restos de un santo cerca de tus dominios. Es una buena oportunidad para atraer a los peregrinos a tu territorio.

Efecto: Si tienes Iglesia y pagas 3 recursos que sean O o C, ganas 1 X y puedes situar esta carta en tu feudo. Al terminar el año, si tienes esta carta, ganas 1 O o 1 C.

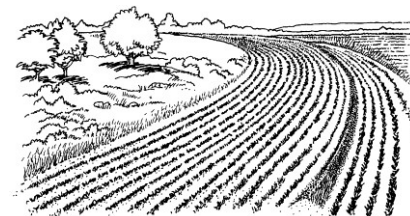


TIERRA

Varias fanegas de tierras de labranza con sus correspondientes siervos de la gleba para que las trabajen.

Coste: Colócala en tu feudo pagando 2 O.

Efecto: Al terminar el año, ganas 1 recurso a elegir entre O, C, E o B.



TIERRA

Varias fanegas de tierras de labranza con sus correspondientes siervos de la gleba para que las trabajen.

Coste: Colócala en tu feudo pagando 2 O.

Efecto: Al terminar el año, ganas 1 recurso a elegir entre O, C, E o B.



TIERRA

Varias fanegas de tierras de labranza con sus correspondientes siervos de la gleba para que las trabajen.

Coste: Colócala en tu feudo pagando 2 O.

Efecto: Al terminar el año, ganas 1 recurso a elegir entre O, C, E o B.



MOLINO

Permite obtener harina moliendo cereales. Los campesinos lo usan a cambio de un impuesto, y esto aumenta tus recursos.

Coste: Colócalo en tu feudo pagando 2 O.

Efecto: Mientras tengas esta carta, el máximo de recursos que puedes tener aumenta en 2.

Reparación: 1 O (0 si giras tu Herrero).



PUENTE

Puedes construir un puente para vadear el río y facilitar el acceso a tu feudo. Te permite cobrar pontazgo a quienes quieran usarlo.

Coste: Colócalo en tu feudo pagando 2 O.

Efecto: Al terminar el año, ganas 1 O.

Reparación: 1 O.



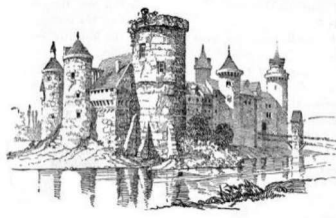
CASTILLO

El principal edificio del feudo, hogar del señor, base militar y última defensa en caso de ataque.

Coste: Colócala en tu feudo pagando 4 O y 1 E.

Efecto: Mientras tengas esta carta, el máximo de recursos que puedes tener aumenta en 1.

Reparación: 2 O (1 O si giras tu Herrero).



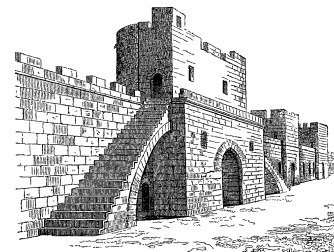
MURALLA

Necesaria para proteger la aldea de las cabalgadas enemigas. Está provista de puertas de acceso cuyo uso obliga al pago del pontazgo.

Coste: Colócala en tu feudo pagando 3 O y 1 E.

Efecto: Al terminar el año, ganas 1 O.

Reparación: 2 O (1 O si giras tu Herrero).



IGLESIA

El templo es indispensable para preservar la fe y unir a todos los hombres bajo el signo de Nuestro Señor Jesucristo.

Coste: Colócala en tu feudo pagando 3 O y 1 C.

Reparación: 2 O (1 O si giras tu **Herrero**).



HERRERO

Un hombre capaz de fabricar armas y herramientas y de realizar reparaciones.

Coste: Colócala en tu feudo pagando 2 O.

Efecto: Gírala para reparar un edificio o para usarla como 1 E. Estando girada, no se puede volver a usar. Vuelve a ponerla en vertical al terminar el año.



ESPOSA

Se te presenta la oportunidad de casarte si pagas una dote. Si lo haces, establecerás una alianza familiar con uno de tus enemigos.

Coste: Colócala en tu feudo pagando 3 O.

Efecto: Retira de tu feudo y del juego uno de tus **Enemigos**. Si tu esposa muere, devuelve el **Enemigo** retirado al M.E. Gira esta carta para usarla como 1 comodín. Estando girada, no se puede volver a usar. Vuelve a ponerla vertical al acabar el año.



HJO

Uno de tus hijos, de tu esposa actual o una anterior, ha llegado a la mayoría de edad.

Efecto: Coloca esta carta en tu feudo. Gírala para usarla como 1 E. Estando girada, no se puede volver a usar. Al terminar el año, si tienes esta carta, vuelve a ponerla en vertical.



PRESTAMISTA

A un señor nunca le viene mal tener cerca un judío rico que le saque de apuros.

Efecto: Coloca esta carta en tu feudo. Gírala para usarla como 1 X. Al terminar el año, si tienes esta carta girada, paga 2 recursos y vuelve a ponerla en vertical.



CLERIGO

Todo templo requiere un representante de Cristo para gobernarlo y cuidar del rebaño. Para ello, has de nombrar a un párroco.

Coste: Si tienes una **Iglesia**, puedes colocar esta carta en tu feudo pagando 2 C.

Efecto: Gira esta carta para usarla como 1 C. Estando girada, no se puede volver a usar. Ponla en vertical al acabar el año.



JUICIO

Uno de tus soldados ha violentado a un campesino. Como señor suyo, debes impartir justicia.

Opción 1: Expulsas al soldado: pierdes 1 E, pero ganas 2 B y este año no te afecta **Rebelión**.

Opción 2: Exculpas al soldado: tu ejército te es más fiel (ganas 2 E), pero, si no tienes un **Traidor** en tu feudo este año, inclúyelo entre una de las 12 cartas del próximo.



FIESTA

Este mes se celebra la tradicional fiesta de los locos. ¿Cómo la vas a afrontar?

Opción 1: Con recato: los campesinos pueden hacer el tonto, pero sin pasarse. Ganas 1 C.

Opción 2: Con desenfreno: no viene mal que la gente se divierta de vez en cuando. Ganas 1 E y 1 B, pero pierdes 1 O.



PAGANOS

Te has enterado de que algunos de tus campesinos celebran cultos paganos.

Opción 1: ¡Ni pensar! Castigas a quien no adore al verdadero Dios. Ganas 1 C.

Opción 2: Mientras rindan en el campo, no te importa a quién adoren. Ganas 3 B, pero, si tienes un **Clérigo**, te abandona (devuélvelo al M.E.); si no lo tienes, pierdes 2 C.



BANDIDOS

Un grupo de bandidos se ha asentado cerca de tus tierras. Debes hacer algo al respecto.

Opción 1: Combatirlos. Pierdes 1 E, pero tus campesinos están más tranquilos y rinden más: ganas 1 B y 1 O.

Opción 2: Incorporarlos a tu ejército. Ganas 1 E, pero tratan muy mal a los campesinos: incluye **Rebelión** entre las cartas del próximo año si no sale en este.



IMPUESTOS

Tu mayordomo sospecha que la cantidad recaudada no se corresponde con la producción de este año.

Opción 1: Mandas a tus soldados para obligar a pagar a los campesinos. Ganas 2 O, pero pierdes 1 B, ya que algunos campesinos huyen de tu feudo.

Opción 2: Lo dejas estar por ahora. Pierdes 1 recurso.



JUGLARES

Tus soldados te avisan de que un numeroso grupo de juglares se acerca a tus tierras.

Opción 1: Bien, levantarán el ánimo de tus vasallos. Ganas 1 E y 1 B y pierdes 1 C.

Opción 2: No dejarás que esos bribones os perviertan con sus juegos impíos. Ganas 1 C.



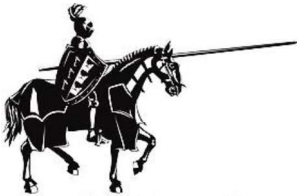
JUSTA

El rey ha organizado una justa y te ha invitado a participar. Es una ocasión para mostrar tu valía.

Opción 1: Declinas la invitación educadamente; te podrían herir. Pierdes 1 E.

Opción 2: Participas. Si tienes 4 E o más, vences y ganas una **Esposa** (si no tienes). Si tienes 3 E o menos, pierdes 1 O.

Opción 3: Mandas a tu **Hijo** (si tienes uno y está sin girar). Gira su carta.



CAMINOS

Tras las últimas lluvias, los caminos se han llenado de barro y deberías despejarlos.

Opción 1: Ordenas arreglarlos. Pierdes 1 B, pero si este año hay **Mercado**, ganarás 2 O más.

Opción 2: Los dejas como están. Si este año hay **Mercado**, se anulará (no apliques su efecto).

