

## 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.

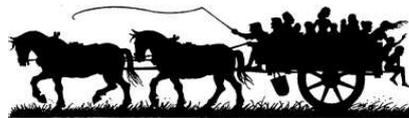
**Efecto:** Por cada 2 B que tengas en tu reserva ganas 1 O. También recibes 1 O por cada carta de **Tierra** no girada que tengas en tu feudo.



## 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.

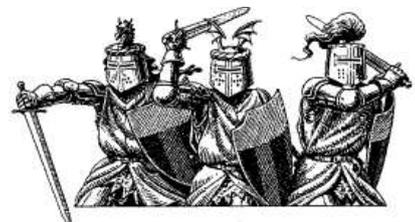
**Efecto:** Ganas 3 B.



## 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.

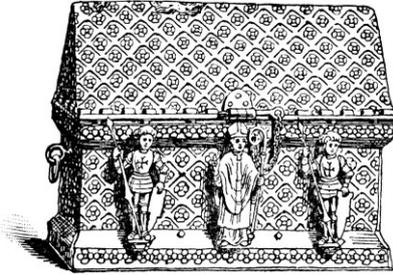
**Efecto:** Si tienes O y B, puedes cambiar los que quieras por E.



## 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.



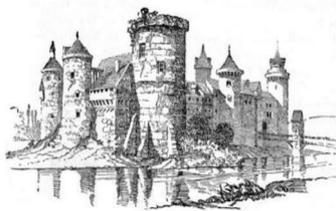
## CASTILLO

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).



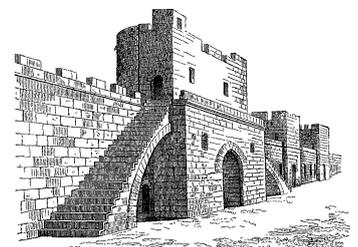
## MURALLA

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).

