

Nick Case

Pilgrim



Reglamento





Pilgrim.

Bienvenido a Inglaterra en el siglo XIV

Una época de agitación social, llena de peste, hambruna y un sin precedente deseo de movilidad social. El aumento del comercio trajo muchas cosas que eran desconocidas o extremadamente raras y costosas para aquel tiempo.

La Iglesia es una fuerza predominante en este momento y una parte significativa de la vida de un campesino, exigiendo gran parte del salario de un trabajador y la asistencia obligada a culto cada domingo.

Para los ricos, la culpa del pecado puede compensarse con la compra de indulgencias a la iglesia o realizando peregrinaciones a los lugares sagrados o puntos de referencia. Completar una peregrinación podría ser también un medio para confirmar la piedad de un individuo, no solo a su Dios sino a sus semejantes.

Preparación

CABECERO DE JUEGO

- 1 Coloque el tablero del mapa en el centro de la mesa. Los ríos del norte y el sur salen de la ciudad (flechas que apuntan hacia afuera de la ciudad). Esto es referenciado por la rosa de los vientos en el espacio de la ciudad;
- 2 Baraje las 'losetas de Deber'. Coloquelas aleatoriamente alrededor del mapa en los 8 puntos de la brújula con la base puntiaguda de cada loseta apuntando en el sentido de las agujas del reloj;
- 3 Baraje las 'fichas de Diezmo'. Coloquelas al azar boca arriba en la parte inferior de cada loseta de deber, excluyendo en la loseta "Taxation";
- 4 Coloque las losetas de 'Lugar de Peregrinación'. Tome una loseta al azar. Tire el dado y comience colocando la ficha del Lugar de Peregrinación en la zona Noroeste, en el número correspondiente del hexágono perimetral. Repita esto 3 veces más, una por cada una de las zonas restantes en el sentido de las agujas del reloj. Estas losetas de Lugar de Peregrinación determinan el comienzo y el final de las 4 estaciones del juego. Devuelva las 5 losetas restantes de Lugar de Peregrinación a la caja. No se usarán;
- 5 Coloque el 'marcador de Ronda de Barco' en la loseta del Sitio de Peregrinación del Noroeste. La 1ª ronda comenzará aquí;
- 6 Coloque 'losetas de construcción' azules (nivel 1). Tome 4 losetas de edificios aleatorios de nivel 1 (azul) y comenzando desde la loseta de Peregrinaje N-O, cuente 1 espacio hexagonal vacío en el sentido de las agujas del reloj a lo largo del perímetro del tablero del mapa y luego coloque los edificios boca arriba en los siguientes 4 espacios hexagonales perimetrales. Si antes de colocar todas las en la zona N-O se alcanza la zona N-E, coloquelas restantes en el (los) espacio(s) más allá del vertice entre zonas. (Ver el ejemplo en la página 6).
- 7 Coloque losetas de construcción rojas (nivel 2). Tome 4 edificios aleatorios de nivel 2 (rojo). Asegurarse de que quede 1 espacio hexagonal despejado después de la loseta del Peregrinaje de la zona N-E, o la última loseta de edificio azul de nivel 1 (la que esté más alejada en el sentido de las agujas del reloj). Si se alcanza la zona S-E, siga el mismo procedimiento utilizado en el paso 6;
- 8 Coloque losetas de construcción verdes (nivel 3). Repita el procedimiento de preparación utilizado en las losetas rojas, tras la loseta de Peregrinación S-E;
- 9 Coloque el meeple Comerciante al lado de la loseta "Taxation"
- 10 Coloque las 6 fichas de Favor del Cardenal boca arriba en una fila al lado del tablero a la vista de todos los jugadores (no en una pila);
- 11 Cuente una serie de losetas de caminos básicos y santuarios dependiendo del número de jugadores para formar un suministro común;

Rectas	4 por jugador,
Curva suave	4 por jugador,
Curva estrecha	2 por jugador
Santuarios	2 por jugador.
Puentes, Vados y Mejoras	Todas
- 12 Devuelva las losetas restantes de estos tipos a la caja. No se usarán; Todas las demás losetas de carretera (puentes, vados y mejoras) se almacenan en pilas de cada tipo de ficha boca arriba.
- 12 El track de la Piedad. Cada jugador coloca una de sus fichas de colores en el extremo izquierdo, cuadrado con valor 0.
- 13 La tabla de las limosnas. Cada jugador coloca su ficha de color restante en el cuadrado de valor 0 de su color de columna.



10

12

1



14 Recursos de piedra, grano y moneda. Colocaquelos como suministro general junto al tablero.

15 Seleccione aleatoriamente un jugador inicial. Dele el marcador de primer jugador.



Con menos de 4 jugadores, los 'Acolitos' se colocan en 4 o 6 losetas de Impuestos y los 'Heraldos' en los sitios de peregrinación (ver p6).



3 Preparación para 3 jugadores



11



2



7



14



13



14



9



14



16



19

Para cada jugador;

- 16 Tablero de jugador;
- 17 8 meeples de su color situados en la zona del pueblo. Estos simulan los siervos.
- 18 3 meeples de su color en la abadía. Estos son acólitos.
- 19 1 piedra, 1 grano y 1 moneda en sus respectivas áreas de almacenamiento; granero de grano, pozo de piedra y tesoro.
- 20 5 acólitos de su color colocados en la ciudad central del mapa.

Preparación de la primera partida

Se recomienda que el tablero y la preparación anterior de las fichas se utilicen en la 1ª partida. En esta, da igual el número de turnos por estaciones y el acceso a las losetas de deberes y edificios generadores de recursos. Añada al azar las fichas de diezmos.

Handicap del jugador

Cuando los jugadores experimentados juegan contra los recién llegados, se puede emplear un sistema de handicap. En la preparación, mueva 1-3 acólitos de la abadía del jugador de vuelta a su pueblo. Se sugiere que el número movido debe ser 1 acólito/2 partidas jugadas.

Preparación Continuación...



Ejemplo: 2 edificios azules de nivel 1 en el N-E superan el segundo lugar de Peregrinación, por lo que hay que dejar un espacio hexagonal después de la cuarta loseta azul antes de colocar las losetas rojas de nivel 2.

Desplegando el Tablero

Se juega en 26 rondas, cada ronda contiene un turno de acción para cada jugador. Como el último paso de la preparación, el jugador inicial toma sus 5 acólitos de la ciudad y ahora debe decidir cómo es mejor distribuirlos antes de que comience el juego. Moviéndose desde la ciudad y siguiendo las flechas de los ríos del Norte o del Sur, debe colocar un acólito en cada loseta de deber en el sentido de las agujas del reloj.

Al llegar a la loseta Este u Oeste, el jugador debe decidir si continúa en el sentido de las agujas del reloj por el exterior, moviéndose a la siguiente loseta de deber o decide seguir la flecha de la corriente del río hacia el tablero de regreso a la ciudad para colocar un acólito allí, después continúa hacia el norte o el sur, para colocar el último acólito.

Una vez que se ha colocado los 5 acólitos, El resto de jugadores en el sentido de las agujas del reloj colocan sus acólitos siguiendo el mismo procedimiento. Las losetas pueden compartir diferentes colores de acólitos. Cuando todos los acólitos de los jugadores hayan sido colocados, comienza el juego.

Desplegando para 1 a 3

1 jugador: consulte las reglas de Solitario (p.18).

2 jugadores: usando un color libre sin usar, se colocan 3 acólitos en el sentido de las agujas del reloj desde el Norte y 3 desde el Sur.

3 jugadores: usando un color libre sin usar, se colocan 2 acólitos en el sentido de las agujas del reloj desde el Norte y 2 desde el Sur.

Movimiento de final de estación: se mueven los acólitos ficticios al final de cada estación. El acólito ficticio más atrasado de cada grupo salta en el sentido de las agujas del reloj sobre todos los demás acólitos de su color, a la siguiente loseta desocupada por ese color (ver p.16).

Como recordatorio para hacer esto, coloque un acólito de jugador ficticio de repuesto en cada lugar de peregrinación para actuar como 'Heraldo'. cuando termine la temporada, lleve a cabo la acción de 'salto' y devuelva el Heraldo de ese lugar de nuevo a la caja.

Ejemplo 1: Amarillo toma sus 5 acólitos de la ciudad y decide colocarlos siguiendo el río desde el Norte. El primer acólito se coloca en la loseta del norte, siguiendo en el sentido de las agujas del reloj. En la loseta del este, el jugador tiene la opción de seguir el río de vuelta a la ciudad o continuar en el sentido de las agujas del reloj. Decide continuar en el sentido de las agujas del reloj y colocar los últimos 2 acólitos en las dos losetas de deber siguientes.



Ejemplo 2: Después del turno de Amarillo es el turno del Rojo. Decide seguir el río al norte. Coloca los acólitos en las mismas tres losetas que el jugador Amarillo (1 - 2 - 3) pero en lugar de continuar en el sentido de las agujas del reloj, el Rojo sigue el río hacia el Oeste de regreso a la ciudad (4) donde coloca un acólito. Sigue de nuevo el río hacia el Norte desde la ciudad (5), coloca su último acólito donde inició, dejando un total de 2 allí.

CONSEJO: Esto aumentará las posibilidades del Rojo de obtener una "mayoría" (ver p.7) en la loseta de deber del Norte en la ronda 1, ganando 2 piedras o 2 granos (en este caso).

Realizando un Turno

El jugador activo debe elegir una única loseta de Deber o la ciudad, donde tenga 1 o más acólitos. Estos acólitos se toman a la mano y se mueven en el sentido de las agujas del reloj desde ese área hasta otra loseta en las sucesivas zonas, siguiendo la dirección de los ríos DESDE la ciudad (Norte o Sur) o HACIA la ciudad (Este u Oeste), hasta que todos los acólitos hayan sido desplegados. El jugador activo entonces, **toma un diezmo, o selecciona una acción de deber.** Las acciones de bonificación también permiten tomar edificios que estén 'activos' (ver Edificios, p14-15). El jugador inicial realiza su turno y cada jugador sigue en el sentido de las agujas del reloj alrededor de la mesa. La ronda termina cuando cada jugador ha realizado su turno.

Diezmo

El jugador activo selecciona una loseta de Deber donde tenga 1 o más acólitos (excepto la loseta de Taxation) y toma un recurso que coincida con el Diezmo de esa loseta de Deber. El "Cuerno de la Abundancia" permite seleccionar cualquier recurso. Los acólitos NO se mueven de estas losetas de deber a la ciudad al final de la acción.



Deber

El jugador activo selecciona CUALQUIER loseta de Deber para la acción donde tiene al menos 1 o más acólitos. La loseta seleccionada no necesita ser una loseta en la que el jugador se haya movido durante este turno. El Deber tendrá un valor base de 1 o 2 dependiendo del número relativo de diferentes acólitos de color en esa loseta. El valor del deber base contribuirá a un número de posibles acciones dependientes de la acción específica de Deber. El valor del deber puede incrementarse para ciertos Deberes si los acólitos están ubicados en Actividades Especiales del Tablero de Jugador (ver Actividades Especiales, p10) y/o construyendo o alquilando ciertos edificios (ver Edificios, p14-15). Se permite realizar menos acciones que el valor total del deber, pero un mínimo de 1 acción debe llevarse a cabo. Una vez que se completa un deber, mueva TODOS los acólitos del color de ese jugador de esa loseta a la ciudad.



Minoría

Si el número de acólitos del jugador activo en la loseta de deber seleccionada es menor que cualquier otro color, paga 1 moneda al suministro y realiza la acción de la loseta con un valor base de 1.

Amarillo y Rojo tienen la minoría en esta loseta.



Paridad

Si el número de acólitos del jugador activo son iguales a cualquier otro jugador en esa loseta de deber, realiza entonces esa acción de deber con un valor base de 1.

Azul y Rojo tienen paridad.



Mayoría

Si el número de acólitos del jugador activo es más alto que cualquier otro color en esa loseta, realiza esa acción de deber con un valor base de 2.

Amarillo tiene la mayoría.

Escasez de Acólitos

Si, al comienzo del turno de un jugador, no tiene acólitos en la ciudad o en las losetas y por lo tanto no puede ejecutar la acción de movimiento de su turno, debe hacerse 'Oblato*'. O mover 1 acólito de la abadía a la ciudad, o, si la abadía está vacía, mover 1 siervo del pueblo a la abadía, sin pagar el grano para hacerlo. Termina así su turno.

*Oblato: En el seno de la Iglesia católica se denomina oblatto a aquel creyente que, sin profesar los votos de una orden religiosa y sin dejar de ser laico, se ofrece a Dios y se compromete a cumplir parte de los compromisos religiosos de alguna orden.

Cosetas de Deber



Allocation = Reparto

Reubique a 1 o 2 acólitos dentro de los límites de la abadía o una Actividad Especial. Puede haber un máximo de 1 acólito colocado en una actividad especial. Mueva un acólito;

- I. a la abadía desde una Actividad Especial,
- II. desde la abadía a una Actividad Especial,
- III. mueva un acólito entre 2 Actividades Especiales. (Ejemplo p10).



Build roads = Construir caminos

Realice cualquier número de veces hasta el valor del Deber;

- I. Construya un solo camino, puente, vado o santuario.
- II. Mejore una carretera o un puente.
- III. Demuela una carretera o un puente.

Consulte Carreteras y santuarios (p11) y Demolición de carreteras (p13) para los costes y detalles.



Clerical = Eclesiastica

Realice 1 de lo siguiente;

- I. Devoción, por piedad igual al valor del deber, o
- II. Pago en plata, por monedas igual al valor del deber.

El jugador activo debe elegir piedad o pagar monedas. No se permite una combinación de las 2.



Construct = Construir

Construya 1 edificio y/o construir, mejorar o demoler 1 carretera o puente. Tanto un edificio como una carretera se pueden construir con un valor de deber de 2. Ver Caminos y Santuarios (p11) y Edificios (p14-15) para los costes.

Nota: solo se puede construir 1 edificio con esta loseta de construcción. Un camino adicional se puede construir si el jugador ha ocupado la Actividad Especial de Construir Caminos en su tablero de jugador, pero solo si han usado 1 Valor de Deber para construir una carretera en este turno.

Se selecciona un edificio 'activo' de la zona perimetral del tablero, pagado con piedra y la loseta se añade a un espacio vacío en el tablero del jugador. Consulte Edificios (p 14-15) para obtener detalles sobre acciones específicas de bñificación de edificios.





Give alms = Dar limosna

Limosna: Pagar monedas y/o grano igual al valor de la loseta para subir un número igual de filas en la tabla de limosnas, o;
Donar edificio (voltear) 1 edificio en un sitio de construcción para los puntos finales del juego.

Sube 1 fila en la tabla de limosnas. La habilidad del edificio donado no se puede usar de nuevo.

Si la donación de un edificio se realiza por mayoría, la segunda acción se pierde, por lo que 'Dar limosna' de forma adicional con grano o una moneda NO está permitido.

Consulte la TABLA DE LIMOSNAS (p14) para conocer los detalles de las bonificaciones y los puntos finales del juego.



Ordination = Ordenación

Seleccione cualquier combinación de las siguientes 2 opciones hasta el valor de la loseta;

I. Ordenar. Pague 1 grano y toma 1 siervo del área del pueblo del tablero de jugador. Agréguelo a la abadía. Este meeple ahora se considera un acólito.

II. Misión. Pague 1 grano y mueva 1 acólito de la abadía a la ciudad. Esto podría incluir un acólito que ha sido ordenado del pueblo en el mismo turno.



Produce = Producir

Recopile 1 de los siguientes tipos de recursos;

Grano: Gane una cantidad de grano hasta el valor de la loseta. o,

Piedra: Gane una cantidad de piedra hasta el valor de la loseta. Coloque el recurso seleccionado en el espacio de almacenamiento correspondiente del tablero del jugador.

Una producción combinada de piedra y grano no está permitida.



Taxation = Impuestos

Complete el deber de los Impuestos en los siguientes pasos;

I. tome 1 recurso de su elección (piedra, grano o moneda) y,

II. si un jugador tiene la mayoría en OTRAS losetas de deber, tome una cantidad total de recursos igual al número de fichas de Diezmo en cualquiera de esas losetas correspondientes a la 'mayoría'.

Nota: si ningún jugador tiene mayorías, solo se obtendrá 1 recurso de elección del paso 1.

Solo es posible obtener un máximo de 3 recursos en esta loseta (Paso 1=1 recurso, Paso 2=2 recursos).

Los acólitos del jugador se devuelven desde la loseta a la ciudad, solo los que se encuentren en esta loseta, no se puede elegir las otras losetas con 'mayoría'.

No las Actividades Especiales ni los edificios permiten a los acólitos tomar más recursos en esta loseta de deber, al contrario que ocurría en las otras losetas. (Ver p10).

Reparto: Ejemplo



El Rojo logra la mayoría en la loseta de Reparto y puede mover 2 acólitos. El Rojo querría dar una Limosna para la próxima estación y por ello mueve su acólito de 'Stone Mason' a la 'Alms House' y mueve un acólito de la abadía a Fields.

Ahora, cuando el Rojo ejecute la loseta 'Produce' para obtener grano, ganará +1 y cuando ejecute la loseta de 'Give Alms' para dar limosna puede donar +1 grano o moneda para añadir 1 al valor de la loseta y subir la tabla de limosnas una fila adicional.

Taxation: Ejemplo



El Amarillo realiza la loseta de 'Taxation' con mayoría (2 amarillos frente a 1 rojo y 1 azul) y, por lo tanto, gana el valor de la loseta en 2. Para el Paso 1, el Amarillo puede tomar cualquier recurso y elige grano. Luego ve que tiene otras 2 mayorías, en las losetas 'Produce' y 'Construct' que tienen un diezmo de piedra y moneda en el contador respectivamente.

Con un valor de 2, las opciones del Amarillo para el paso 2 son, 2 piedras, o 2 monedas, o una piedra y una moneda, además del grano que seleccionó en el paso 1. Un total de 3 recursos (el máximo posible). Solo los 2 acólitos amarillos en la loseta de 'Taxation' se devuelven a la ciudad al final del turno.

Actividades Especiales

Después de que un acólito es movido a una Actividad Especial, el valor resultante de una loseta asociada a la Actividad Especial, se eleva mientras el acólito permanezca allí.



Campos

Cuando la loseta Producir 'Produce' es activada y la opción 'Campos' está seleccionada, se produce +1 grano.



Ingeniero

Cuando se activa la loseta de Caminos 'Build Roads', o se establece una loseta de carretera al ejecutar la acción de loseta 'Construir', el valor de las losetas aumenta en +1.



Cantero

Cuando la loseta de Producir 'Produce' se activa y esta acción de Cantera se ha seleccionado, produce +1 Piedra.



Casa de la Caridad

Cuando la loseta de 'Give Alms' se activa, el valor de esta se eleva en +1 (Nota: también debe pagarse +1 Grano o +1 Moneda si se usa).



Ocfebre

Cuando la loseta de 'Clerical' se activa y se elige para realizar la opción de Pago en plata 'Silversmith', se gana +1 moneda mientras se haga esta actividad especial.



Saccistia

Cuando la loseta de 'Clerical' se activa y se elige para realizar la opción de Devoción 'Devotion', se gana +1 piedad mientras se haga esta actividad especial.

Aspectos Generales. Caminos

Los caminos son hexágonos de mapa solos o conectados, marcando una recta, curva, puente o de vado construidos a través de la acción de las losetas de deber 'Build Roads' o 'Construct'. Los caminos pueden crear **SENDEROS DE PEREGRINACIÓN** para acudir a los **SITIOS DE PEREGRINACIÓN** y santuarios para mejorar el valor en puntos de esos senderos. Los caminos que conectan con Puertos Comerciales se convierten en **RUTAS COMERCIALES** y generan un ingreso regular. Hay dos tipos de losetas de camino:

Caminos Estándar: Estos cuestan 1 piedra por loseta para construirla y se colocan directamente en el tablero del mapa.

Camino Mejorado: (con icono de concha): cuesta 2 piedras por loseta al construirla. Estos reemplazan los ya existentes y permiten múltiples caminos a través de la misma loseta.

Reglas de colocación. Caminos

- Las losetas de camino rectas y curvas se construyen sobre un espacio de tierra;
- Las losetas de puentes y vados se construyen sobre ríos;
- Todas las losetas de caminos deben poder trazar una ruta fuera de la ciudad y nunca se pueden conectar de nuevo a la ciudad.
- La primera loseta de camino de una ruta desde la ciudad debe tener un acólito en ella para figurar como propiedad.
- Este acólito debe ser tomado desde la ciudad o de una loseta de deber. Si no hay un acólito disponible, el camino no puede ser construido. Las losetas conectadas colocadas después de esto no necesitan acólitos adicionales para ser colocadas.
- Un camino que consta de una loseta se considera un camino **'ABIERTO'** y no puntuará.
- Una vez conectado a un santuario, lugar de peregrinación o Puerto Comercial, el camino que vuelve a la ciudad esta **'CERRADO'** (ver ejemplo a continuación).
- Un jugador solo puede tener 1 camino abierto a la vez;
- Los jugadores no pueden añadir losetas, ni usar otros caminos de otros jugadores.
- Los números de losetas son finitos. Si un tipo particular o la creación del mosaico lo agota, entonces no se puede construir.
- **Nota: las fichas de mejora son únicas, solo hay una de cada tipo de loseta.**



Ejemplo: El jugador Blanco construye una loseta de camino estándar desde la ciudad y coloca un acólito para marcar su propiedad. Este camino se considera 'abierto' porque no termina en un Santuario, Puerto Comercial o Sitio de Peregrinación.

Santuarios

- Los santuarios pueden aumentar los puntos de victoria obtenidos por un Camino de Peregrinaje (ver páginas 16-17).
- Los santuarios solo se construyen con la loseta de deber 'Build Roads' Construir caminos (nunca en la de 'Construct').
- Se debe colocar un número mínimo de losetas de camino continuo antes de que se pueda construir un santuario. Este número debe ser uno más que el número total de santuarios que el jugador ha construido hasta ahora en ese sendero. El primer santuario debe tener un mínimo de 1 loseta de camino lejos de la ciudad. Un segundo santuario en el mismo camino debe estar a 2 caminos de distancia del primer santuario, etc.
- Si se construye un nuevo camino desde la ciudad, el santuario y el conteo de caminos comienza de nuevo.
- El coste de construcción de un santuario es siempre 1 piedra, más la piedra igual al número de todos los santuarios que tiene el jugador construidos sobre ese sendero (1º= 1 Piedra, 2º= 2 Piedras).
- Se toma un acólito de la ciudad o de una loseta de deber y se añade a la loseta del santuario. Si un acólito no está disponible, el santuario no se puede construir.
- No se pueden construir santuarios junto a la ciudad, junto a otro santuario, junto a un Puerto Comercial, junto a un lugar de peregrinación, o en un río.
- Un santuario debe estar conectado por un camino a un santuario construido previamente.
- Un Camino de Peregrinaje nunca puede visitar el mismo santuario más de una vez.
- Es posible que los senderos nunca se conecten con los santuarios de otro jugador.
- Los santuarios nunca pueden ser demolidos, mejorados o construir sobre ellos.
- Una loseta de santuario se considera un cruce y se puede entrar y salir a través de cualquiera de sus seis aristas por el jugador propietario.



Ejemplo: El jugador Azul construye un santuario. Se considera 'cerrado' y un Camino de Peregrinaje por lo que consigue 2 puntos para el final del juego. Si Azul desea extender el sendero más allá de este Santuario (para ganar más puntos), el camino que conduce al siguiente santuario debe tener al menos 2 losetas más. Un tercer santuario en este camino necesitaría al menos 3 losetas entre el segundo y tercero, etc.

Caminos de Peregrinaje

Los Caminos del Peregrino son caminos que van de la ciudad a uno o más santuarios y/o terminan en un sitio de peregrinaje. Un Camino de Peregrinaje puede conectar varios santuarios con caminos intermedios pero no pueden ramificarse.

Un Camino de Peregrinaje puede extenderse más allá de un santuario, pero si se conecta a un lugar de peregrinaje debe terminar allí. Pasa a ser un sendero cerrado y genera puntos de victoria al final del juego (p16). Para conectar un camino a un sitio de peregrinación, hay que donar monedas y piedad como se muestra en la loseta del sitio de peregrinación. Luego se debe agregar un acólito en el sitio de Peregrinación (tomado de la ciudad o de una loseta de deber). Si no hay un acólito disponible, la loseta de final de camino no se puede colocar.

La bonificación de puntos de victoria indicada para el el sitio de peregrinación se puntuará al final del juego. Un solo jugador solo puede visitar una vez cada lugar de Peregrinación, pero varios jugadores pueden visitar el mismo Lugar de Peregrinación a través de sus propios Caminos de Peregrinación. Cada jugador debe dejar uno de sus propios acólitos en la loseta.

Los Caminos de Peregrinaje que terminen en un Lugar de Peregrinación están '**consagrados**' y se pueden calificar para **Favor de un Cardenal** (ver más adelante). El Lugar de Peregrinación al final de un sendero no cuenta como una de las losetas en el camino para la puntuación del juego final y para evaluar qué ficha de Favor del Cardenal se toma.



Ejemplo: El Amarillo construye el mosaico final de un camino, enlaza con un lugar de peregrinaje y paga el coste de la piedra. El Amarillo DEBE ahora pagar 3 de piedad, 3 monedas y colocar un acólito. Este camino es ahora un sendero 'consagrado' y otorga una loseta de Favor del cardenal con 4PV (si está disponible).

Favores del Cardenal

El primer jugador en crear un sendero consagrado con una longitud entre 3-8 losetas (caminos + santuarios) toma un favor con el número correspondiente de loseta (que se muestran a la izquierda de la loseta de favor) y gana los PV indicados al final del juego.

El número de losetas en el camino debe ser exactamente igual a la longitud del recorrido indicado en el favor. Una loseta menor de Favor de Cardenal para una longitud de recorrido más corta no puede ser sustituida cuando se completa un recorrido más largo.

La loseta de favor se coloca en un lugar vacío en la parte inferior del tablero de un jugador y como una loseta de construcción, no se puede quitar o reconstruir en el resto del juego. Si un sendero consagrado posterior se crea con la misma longitud o un jugador no tiene vacante esos puntos, no se toma ficha de favor. Los Caminos del Peregrino con más de 8 losetas de largo no puntúan para un favor.

Mejora de Carreteras

Si una ruta está bloqueada por otra loseta de camino, la loseta de bloqueo se puede mejorar usando cualquiera de los dos acciones, Construir caminos o Construir (cuesta 2 piedras) para permitir un nuevo camino a través.

Solo una loseta de mejora (con el ícono de la concha) puede reemplazar una loseta estándar. Algunas losetas de mejora pueden permitir el paso de una tercer camino. Las losetas que se han mejorado son devueltas al suministro y pueden ser construidas de nuevo.

Una Mejora debe mantener el(los) camino(s) existente(s) de la loseta anterior pero añade 1 nueva entrada y 1 nueva salida. Más de 1 jugador puede colocar un acólito en la misma mejora la casilla si es la primera casilla que sale de la ciudad.



Ejemplo: El Rojo y el Azul han construido senderos previamente desde la ciudad. El Amarillo mejora la primera loseta de camino (coste -2 piedras + 1 valor de deber) que permite un segundo camino a través y coloca un acólito. El Amarillo luego construye un puente para cruzar el río (coste -1 piedra).

Caminos de Peregrinaje

Si un jugador desea modificar el curso de su camino, puede demoler una o más de sus losetas de camino. Un jugador solo puede demoler la última loseta de sus propios caminos, y este camino **DEBE** estar 'Abierto'.

Una loseta de mejora solo se puede demoler si la loseta necesaria está disponible para reemplazarla.

Los Santuarios no se pueden demoler.

Para demoler uno o más caminos, un jugador debe realizar la acción Construir Caminos 'Build Roads' o Construir 'Construct'. La loseta de camino eliminada cuesta 1 valor de deber. Si el acólito del jugador activo estaba situado en la loseta demolida, ese acólito es devuelto a la ciudad.

Rutas de Comercio

Una ruta comercial es una serie de caminos que parten de la ciudad y conectan con un Puerto Comercial. La ruta termina una vez se llega al Puerto y no es prorrogable. Los acólitos (tomados de la ciudad o de una loseta de deber) **DEBEN** ser colocados en la primera loseta de camino de la Ruta Comercial y también en el Puerto.

Un solo jugador solo puede conectarse a un Puerto una vez. Puede haber diferentes jugadores conectados al mismo Puerto. Una Ruta Comercial no puede incluir un Santuario. Al comienzo de cada ronda siguiente, por cada ruta comercial que posea, un jugador puede tomar 1 recurso coincidiendo con el marcado en el contador de Diezmo en la loseta de Deber, en la que se encuentre el meeple de comerciante.

No se recolecta ningún recurso si el Comerciante está en la loseta de impuestos 'Taxation'.



Ejemplo: El Rojo construye 3 losetas de camino para unir la ciudad a un puerto comercial. Los acólitos se colocan en la primera loseta del camino y el Puerto para mostrar la propiedad del jugador. Aunque el Rojo es el titular de esa ruta de comercio, el Azul también tiene conectado a ese puerto otra ruta diferente.

Tamaño del Tablero

Con menos de 4 jugadores, solo se podrá acceder a un número de cuadrantes igual al número de jugadores, esto dará acceso a la construcción de caminos y santuarios.

Un cuadrante es el área de hexágonos de tierra entre dos ríos que fluyen hacia y desde la ciudad (aunque en el manual también se ha traducido en ocasiones como ZONA).

El marcador del barco seguirá moviéndose alrededor del perímetro de los cuadrantes aunque no se utilicen y se pueden construir y alquilar edificios.

Al comienzo del juego, todas las zonas están disponibles, pero el número de cuadrantes accesibles se reducirá en uno cada vez que se construye un camino en un nuevo cuadrante (anteriormente vacío). Los ríos no se consideran parte de un cuadrante, son una línea límite. En cuanto el número de distritos que contienen carreteras sea igual al número de jugadores, las áreas vacías restantes serán consideradas 'fuera de los límites' y no se puede ingresar.

Comerciar

Al final de cada ronda (excepto la última), el comerciante se mueve en el sentido de las agujas del reloj a la siguiente loseta de deber (ver Final de Ronda p16).

El contador de Diezmo en esa nueva loseta dicta el recurso comercial que se debe para la siguiente ronda;

1. El recurso específico que se requiere pagar para la creación de todos los edificios.
2. Los ingresos de recursos ganados para aquellos que controlan una Ruta Comercial.
3. Si el Comerciante está en la loseta de 'Taxation', estas acciones no se producen, ni las Rutas Comerciales generan ingresos ni los edificios en esa ronda.

La ficha del Cuerno de la Abundancia permite al jugador activo seleccionar una piedra, grano o moneda como recurso comercial. Los jugadores pueden seleccionar diferentes recursos en su turno.



Ejemplo: Al final de una ronda; ① El marcador de ronda se mueve al siguiente espacio del perímetro (No se detiene en el puerto). El Comerciante pasa a la siguiente loseta de deber ②. Aquí el Comerciante se mueve desde la loseta 'Produce' donde el recurso comercial era Piedra, a 'Allocation' donde el recurso para la ronda ahora es una moneda.

Tabla de Limosnas

El deber 'Dar limosna' mueve el marcador de un jugador en la Tabla de limosnas. Si el marcador alcanza o pasa el 2º, 4º o 6ª fila, se puede tomar un bono de ordenación específico (PERO NO HAY QUE GASTAR GRANO);

2ª Fila: Mueva un siervo del pueblo a la abadía.

4ª Fila: Mueva un acólito de la abadía a la ciudad.

6ª Fila: Mueva un siervo directamente a la ciudad.

El primer jugador en llegar a la fila 6, mueve su marcador hasta el icono de la abadía para indicar que es el más alto de la tabla. Si otros jugadores posteriormente llegan a la 6ª fila en la misma estación no progresan más. Cualquier entrega adicional de limosna o donaciones después de llegar a la fila 6ª no gana más bonus.

Cuando el marcador de Ronda de Barcos llega a un lugar de Peregrinación, la estación termina inmediatamente. El jugador más alto en la tabla de las limosnas, mueve un acólito de la abadía a la parte superior de la tabla de limosnas para anotar los PV en la ronda final (ver Puntuación al final del juego, p16).

Si el jugador no tiene acólitos disponibles en la abadía, estos puntos se pierden. Con un empate en el primer lugar, el jugador con la piedad más alta gana. Si sigue siendo un empate, el orden de turno actual entre los jugadores empatados decide (1º>2º>3º>4º).

Los marcadores de limosna de todos los jugadores se devuelven a cero, y el juego continúa a menos que este sea el final de la cuarta estación (cuando el juego termina inmediatamente).



Ejemplo: El jugador Blanco que el primero en llegar a la 6ª fila de limosnas y es movido para indicar que ganará PVs esa estación. Sobre el camino, las blancas ganaron los tres bonus de ordenaciones, el Rojo ganó el bono de mover a un siervo a la abadía cuando llegaron a la segunda fila. El Azul y amarillo se sin bonificaciones.

Edificios

Un edificio está "vivo" una vez que el marcador de ronda de Barco ha alcanzado o pasado esa casilla de edificio en el mapa. Los edificios vivos se pueden obtener a través de un deber de construcción y coste de una cantidad de piedra para construir igual a su nivel (1 piedra por nivel).



Ejemplo: El marcador de ronda se mueve a la Canteras al comienzo de la ronda 4 y luego está 'vivo'. ahora puede ser construido o alquilado. El Pozo no fue construido previamente y por lo tanto todavía está disponible. La Capilla no estará 'vivo' hasta la ronda 5.

Una vez que un jugador construye un edificio, su loseta es colocada en un espacio vacío en el Tablero de Jugador. Los edificios no necesitan un acólito en ellos para operar y pueden ser utilizados tan pronto como el edificio lo permita. El hexágono desocupado en el tablero del mapa se queda libre y disponible para la construcción de carreteras o santuarios.



Las fichas de construcción no se pueden descartar o reconstruir pero pueden ser donadas para PV al final del juego (ver Dar limosna en la p9). Los edificios donados son volteados revelando sus PV.

Permanecen en el tablero del jugador por el resto del juego y ya no están 'en vivo'. Como resultado, la acción de bonificación del edificio ya no puede ser utilizada por el propietario o contratado por otros jugadores.

Un edificio vivo específico puede ser utilizado una vez por CUALQUIER jugador en su turno como una 'acción de bonificación'. Se puede utilizar una cantidad de edificios vivos diferentes en el turno de un jugador. Para usar un edificio vivo del que un jugador no es propietario, se DEBE pagar una tarifa de recursos comerciales al jugador propietario. La tarifa debe coincidir con el diezmo en la loseta de deber donde esté el Comerciante actualmente. Se recomienda que los jugadores 'anuncien' y recuerden a otros los edificios que tienen si desean ganar la tarifa de contratación. si un edificio vivo todavía está en el tablero del mapa, puede ser alquilado, pero la tarifa se paga al suministro.

Si el Comerciante se encuentra visitando la loseta de Impuestos, los edificios no se pueden alquilar en esta ronda, pero se pueden utilizar por el propietario del edificio y el propietario del edificio "Patio de Carros" (nivel 3, p15).

Tipos de Edificio

Nivel 1 = Azul

(Acción de bonificación; los edificios individuales se pueden usar una vez/jugador/turno), Coste: 1 Piedra, Valor de donación de limosna 2PV.



Confesionario: Supone +2 Piedad al evaluar al jugador titular.



Capilla: Genera +1 piedad cuando se selecciona el Deber y devoción clerical.



Sala capitular: puede añadir un segundo acólito a una sola actividad especial (a través de Reparto) para una bonificación adicional de +1. Máximo 2/ Actividad.



Gremio: puede mover al comerciante en el sentido de las agujas del reloj +1 ficha de deber.



Enfermería: Otorga un +1 a Asignación y Deberes de Ordenación (Grano requerido para Ordenación).



Mint: genera +1 moneda cuando la loseta clerical de pago con monedas se selecciona.



Cantera: Genera +1 piedra cuando la loseta Produce (piedra) está seleccionada.



Pozo: Genera +1 grano cuando la loseta Produce (grano).

Nivel 2 = Rojo

(Los edificios individuales se pueden usar una vez / jugador / turno), Coste: 2 Piedra, Valor de donación de limosna 4VP



Cervecería: se puede vender un solo grano por 2 monedas.



Claustros: Al trasladar acólitos a Acciones de deber, un jugador puede saltarse una loseta de deber o la ciudad.



Dormitorio: Al comienzo del turno de un jugador un acólito puede ser devuelto de cualquier Acción de deber a la ciudad.



Almacén de cereales: compre o venda uno o más grano por 1 moneda cada uno.



Indulgencias: Compre o vende una o más piedra por 1 moneda cada uno.



Biblioteca: al final del turno de un jugador mueva1 acólito de la ciudad directamente a una acción de deber o de vuelta a la abadía.



Relicario: -1 punto de piedad de descuento al construir un Santuario o en costes de un lugar de peregrinación.



Patio de Piedra: Compra o vende uno o más piedras por 1 moneda cada una.

Nivel 3 = Verde

(Los edificios individuales se pueden usar una vez / jugador / turno), Coste: 3 Piedra, Valor de donación de limosna 6VP



Banco: Se pueden usar monedas en lugar de cualquier único recurso (incluyendo la Piedad) para una transacción.



Aduana: Al tomar, se reclama una mayoría de impuestos sobre cualquier deber que los acólitos del jugador activo ocupen, incluido el de Impuesto.



Inquisición: Al comienzo de su turno, un jugador puede mover uno de sus acólitos de la ciudad a cualquier Deber.



Barco: los acólitos ahora pueden moverse contra el flujo del río del tablero del mapa para entrar o salir de la Ciudad.



Molino: Los deberes de limosna y ordenación no gastan grano si el jugador tiene hasta 2 grano. Se debe mantener un tercer grano y se gasta si se realiza una tercera acción.



Púlpito: Ordena un siervo del pueblo y trasladalo a la abadía sin coste de grano. El bono de Enfermería no podrá ser aplicado.



Escritorio: en el turno del jugador, añade+1 al total de acólito en todas las losetas de Deber que ese jugador ocupa.



Patio de Carros: Contrata cualquier edificio vivo sin cargo. Esto puede ser utilizado por el jugador propietario cuando el Comerciante esté visitando la loseta de Impuestos.

fin de Ronda

Cuando todos los jugadores hayan realizado su turno, complete estos pasos en orden;

- Exceso:** Todos los jugadores deben asegurarse de que su piedra y los almacenes de granos no tienen más de 6 recursos cada uno. Todos los recursos excedentes son devueltos al suministro.
- Barco:** mueve el marcador del barco en el sentido de las agujas del reloj, un espacio hexagonal alrededor del perímetro. Nota: El barco no se detiene en la casilla de puertos.
- Fin de la estación:** si el marcador de ronda del barco alcanza un lugar de peregrinación, controla la limosna del líder. (ver Tabla de limosnas, página 14). Nota: Si este es el sitio de Peregrinación del Noroeste (donde el juego comenzó), después de que se resuelva la Tabla de limosnas el juego termina inmediatamente.
- Comerciante:** Mueva el Comerciante en el sentido de las agujas del reloj, una loseta de deber. Las rutas comerciales pueden generar ingresos.
- Jugador inicial:** si está en juego, el confesionario puede ser usado o contratado en orden de turno de jugador ahora (Nota: La bonificación de +2 es temporal pero puede aumentar la piedad de un jugador a más de 12). El jugador con la piedad más alta selecciona quién se convierte en el siguiente jugador inicial. El jugador inicial toma el marcador de jugador.

Desempate: Si más de 1 jugador comparte el nivel de Piedad más alta, el marcador de jugador inicial se mueve en el sentido de las agujas del reloj desde el titular actual hasta el primer jugador empatado que luego decide quién será el jugador titular para la siguiente ronda.

fin de Juego

El juego termina después de 26 rondas cuando el barco regresa al sitio de Peregrinaje N-O. Se realiza la evaluación final de la Tabla de limosnas, pero los jugadores no realizan más turnos. Las puntuaciones se suman para establecer el sucesor del pobre cardenal fallecido (ver Puntuación al final del juego).

Puntuación final del Juego

Los acólitos en las losetas de la Abadía, la Ciudad o deber: 1PV cada uno.

Nota: Acólitos en Actividades Especiales, tabla de Limosnas, Caminos, Puertos Comerciales, Santuarios y sitios de Peregrinación no puntúan.

Caminos del Peregrinación: Calcula el valor de cada sendero cerrado desde la ciudad (ver ejemplo página 17); Cuente el número de losetas de camino hasta e incluyendo el próximo santuario multiplicado por el número de santuarios en ese camino. Repita para cada sendero posterior que termine en un santuario y suba al último lugar de peregrinación.

Sitios de peregrinación: 4-7PV cada uno

Piedad: Posición final del Contador de Piedad -5 a +9PV (La bonificación de +2 del confesionario no se aplica).

Limosna: Los puntos se otorgan dependiendo del número de acólitos de un jugador en la parte superior de la limosna mesa; 1= 5PV 2= 11PV 3= 18PV 4= 26PV

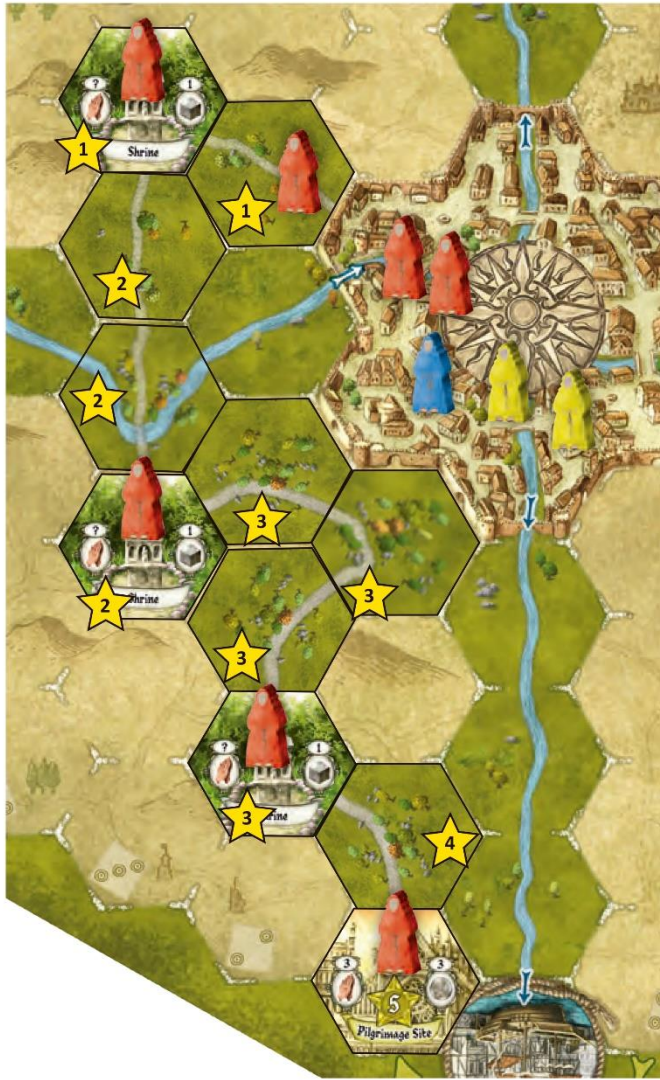
Edificios: 2-4-6PV por cada edificio donado (invertido) en el tablero del jugador. Las losetas de edificio sin voltear no puntúan.

Favores de Cardinal: 4-10PV por ficha.

Recursos: 1PV / 3 recursos cualesquiera (grano, piedra y monedas en cualquier combinación), redondeado hacia abajo.

Hoja de Puntuación

NAME					
	1 VP On Abbey / City / Duty				
	Pilgrim Trails				
	? VP				
	"-5 - 9"				
	1Alms 5-11-18-26				
	Buildings 2-4-6				
	Cardinal Favour				
	Resource / 3				
TOTAL					



Puntuación del Camino de Peregrinación = Ejemplo

Puntuación del camino Rojo;

Desde la ciudad (Inicio)

1 x Carretera y 1 x Santuario = 1 PV cada uno, 2 PV

2 x caminos y 1 x santuario = 2 PV cada uno, 6 PV

3 x Carreteras y 1 x Santuario = 3 VP cada uno, 12 VP

1 x Camino al sitio de peregrinación = 4 VP cada uno, 4 VP

Total para el Camino de Peregrinación: 24VP

NOTA: Debido a que la ruta tiene 11 losetas de largo, no puntúa para el Favor del Cardenal.

El rojo también obtendrá 5 PV por visitar el lugar de Peregrinación.

Los cinco acólitos rojos en las losetas de camino, santuario y el sitio de peregrinación no puntúan en el final individual de puntos de juego (Paso 1, Puntuación final del juego).

Desempate

Si hay empate, el ganador es,

1. el jugador empatado con la Piedad más alta.
2. el jugador empatado con la posición más alta en la mesa tabla de limosnas.
3. el jugador empatado con la posición de orden de turno más cercana a la 1ra.

**'Clegó al anochecer a aquella hospedería
unos veinte y nueve en compañía de varias
personas que habían tenido la oportunidad de
caer en la comunión, y peregrinos eran todos
los que hacia la ciudad de Canterbury cabalgarían.**

Geoffrey Chaucer. Los cuentos de Canterbury (1392)

Juego en Solitario vs Bott

Introducción

Desde que ambos fueron ordenados el mismo día, ha habido una rivalidad tácita entre usted y el Bott. Ambos totalmente enfocados en su vocación, estaba claro que uno de ustedes se convertiría en el Cardenal. Ahora se sabrá quién será. En el juego en solitario, desafíe al Bott para ver cuál de ustedes tiene éxito. También que trabajará contra un conjunto de acólitos en las losetas de Deber. Necesitarás agregar 30 contadores, divididos en las 4 estaciones; Primavera, verano, otoño e invierno. Revise el reverso de cada contador para ver estación que se le asigna'.

Preparación

Siga la preparación estándar para el juego de 2 jugadores con las siguientes adiciones;

1. Limite el área de juego: El cuadrante con mayor valor de PV del sitio de peregrinación y siga en el sentido de las agujas del reloj formando el área de juego en solitario. Si el valor más alto está empatado, comience con el primer lugar de peregrinación más cercano en el sentido de las agujas del reloj al norte. Los otros dos cuadrantes están fuera de los límites en la partida.
2. Coloque el jugador ficticio: los acólitos en las losetas de deber con el nivel de dificultad deseado (L1=más fácil a L3=más difícil)
 - L1: 6 Acólitos ficticios. Coloque 3 en el sentido de las agujas del reloj desde la loseta Norte, 3 en la loseta Sur.
 - L2: 7 Acólitos ficticios. Coloque 4 en el sentido de las agujas del reloj desde la loseta Norte, 3 en la loseta Sur.
 - L3: 8 Acólitos ficticios. Coloque 1 en cada loseta de deber.
3. Coloque los acólitos del Bott: a partir de la loseta norte y continuando en el sentido de las agujas del reloj, colocando el quinto acólito en la loseta Sur.
4. Coloque los acólitos del jugador activo: con reglas estándar.
5. Contadores de juego en solitario: coloque las fichas de estaciones empezando por la primavera en una bolsa y deles una sacudida. Más tarde, cuando el marcador de turno llega al 2ª, 3ª y 4ª ficha de Peregrinación, añada las de verano, otoño e invierno contadores respectivamente.
6. Jugador inicial: Bott es el jugador inicial del turno 1.

El Juego

En la ronda 1, el Bott hace su turno primero siguiendo; El jugador hace su turno siguiendo las reglas estándar del juego. El siguiente orden de juego sigue las reglas estándar del juego refiriéndose a la Piedad. El jugador puede alquilar edificios en poder del Bott. Paga la cuota de recursos al Bott.

El Turno del Bott

El Bott no produce recursos y no gasta recursos o piedad para completar acciones

Los Bott solo usarán los siguientes edificios si ellos son propietarios; Capilla-Confesionario-Enfermería-Púlpito. Nunca usa los edificios del jugador. En el turno de Bott, complete las siguientes acciones en el siguiente orden.

Mueve los acólitos del Bott

1. Seleccione Acólitos: elija la zona (ciudad o deber) con la mayoría de los acólitos de Bott. Si dos o más zonas están empatadas, priorice las zonas empatadas según;
 - a) La Ciudad.
 - b) La loseta de deber más cercana en el sentido de las agujas del reloj a (e incluyendo) la posición actual del comerciante.
2. Mover acólitos: si se muda de la ciudad, muévase a la loseta de deber Norte o Sur más cercana en el sentido de las agujas del reloj al Comerciante.
3. Acciones de Bott: saca una ficha de acción individual de la bolsa. Tome el deber correspondiente como con la mayoría, independientemente de cuántos acólitos tiene el Bott en el deber. Siga las instrucciones para las acciones de Bott de la siguiente lista (NO las reglas estándar). Una vez completada la acción, elimine a todos los acólitos del Deber con la mayor cantidad de acólitos (NO el Deber recién realizado) y devuelvalos a la ciudad. Si dos o más zonas comparten mayoría, priorice usando la opción Seleccionar Acólitos arriba.

Cos deberes del Bott

Contadores de Estación



Primavera



Verano



Otoño



Invierno



Reparto

En las estaciones 1 y 2: (asegurese de que siempre quede al menos 1 acólito en la abadía), suba 2 acólitos de la Abadía a acciones especiales utilizando las siguientes prioridades.

1. Sacristía
2. Casa de caridad
3. Ingeniero de Caminos
4. Campos
5. Cantero
6. Orfebre

Si el edificio de enfermería está activo, Bott puede asignar 3 acólitos (solo si queda un mínimo de 1 acólito en la abadía). El jugador puede tomar un recurso del suministro (diezmo equivalente en deber de comerciante) si es propietario de la Enfermería. En las temporadas 3 y 4: mueva acólitos de actividades especiales a la abadía en orden de prioridad inverso.



Construcción de Caminos

El Bott construye 2 caminos/santuario con un giro estándar. No se requiere piedra ni piedad.

Si el Bott tiene un acólito en el Camino se colocan 3 fichas de actividad especial del ingeniero.

Para comenzar un nuevo camino desde la ciudad, tira un dado para seleccionar el punto de partida. Si esa puerta ya está en uso, continúe en el sentido de las agujas del reloj hasta llegar a una puerta vacía. Vea abajo;

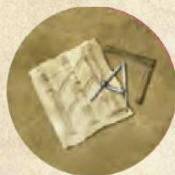


Si todas las puertas de la ciudad están ocupadas y todos los senderos terminan en lugares de Peregrinación sitios, el Bott no realiza ninguna acción. Si el Bott tiene un sendero abierto, continúe añadiendo caminos / santuario al sendero existente. Las losetas de camino deben tomar una ruta directa al lugar de peregrinación más cercano. Si hay una opción de espacios para lograr esto, seleccione el espacio más a la izquierda. La segunda y la quinta loseta de camino de la ciudad se reemplazan por un santuario si las reglas de adyacencia lo permiten. Recuerda colocar a los acólitos del Bott en estos santuarios. Si la ruta del Bott está bloqueada por el rastro de los jugadores, aparecerá una ficha de mejora, para cruzar la baldosa. Si se llegara al lugar de la peregrinación con un camino por construir, si es posible, configure la ruta para colocar el tramo adicional de camino. De lo contrario, se inicia un nuevo camino.



Eclesiástica

Sube 2 espacios en la tabla de Piedad.
Sube +1 si el Bott tiene un acólito en la sacristía.
Sube +1 si el Bott ha construido la capilla.



Construir

Las construcciones Bott más recientes en vivo (no requieren piedra), colocando la loseta en el espacio vacío más a la izquierda en el tablero de jugador del Bott. Si no hay edificios activos disponibles, el Bott no realiza ninguna acción. Se coloca 1 camino siguiendo el procedimiento Construir caminos. 2 tramos si se ha asignado la Habilidad Especial Ingeniero de Caminos (no se requiere piedra en ninguno de los casos).



Dar Limosna

Temporadas 1-2: El Bott se mueve 2 filas hacia arriba del track de limosnas (3 con la acción especial de Dar Limosna) El Bott ocupa la segunda, cuarta y sexta fila de bonificaciones cuando la alcance. El Bott no aceptará una bonificación por fila si deja la abadía sin acólito.
Temporadas 3-4: el Bott dona un edificio priorizando la ficha más a la derecha en el tablero del jugador. El Bott se mueve 1 fila hacia arriba del track de las limosnas.



Ordenación

El Bott tomará 2 acciones de Ordenación* siguiendo estas prioridades, 1 a la vez;

1. Si la Abadía tiene más de 1 acólito, mueva 1 acólito de la abadía a la ciudad.
2. Si la Abadía tiene 0 o 1 acólito, mueva 1 siervo del pueblo a la abadía.
- * 3 si el Bott ha construido la Enfermería.



Descanso

El Bott necesita una tarde y no realizar ninguna acción este turno.

Final de Turno

Cuando el jugador 1 y el Bott hayan jugado un turno cada uno, haga lo siguiente, siguiendo en orden;

1. El grano y la piedra del jugador $1 \leq 6$ (sin límite de monedas)
2. Mueva el marcador de ronda del barco +1 espacio.
3. El barco llega a un lugar de peregrinación (Ver Fin de Estación).
4. Mueva al Comerciante +1 Deber.
5. Las rutas comerciales pueden generar ingresos.
6. Si el jugador 1 tiene la piedad más alta, elige si será el siguiente jugador inicial. Si Bott es el más alto, comienza el Bott.

Final de Estación

Realizar la resolución de la tabla de limosnas
Los acólitos del jugador saltan siguiendo las reglas estándar. Agregue los nuevos contadores individuales a la bolsa con la próxima temporada, Primavera-Verano-Otoño-Invierno.
Si el contador de turnos ha regresado a la Peregrinación del NE (el inicio) el juego ha terminado. Realizar la puntuación final estándar del juego. Si el juego no ha terminado, vaya al punto 4 de la lista de final de turno.

Campaña Solitario

Para un mayor desafío, juega tres juegos consecutivos contra el Bott con una nueva tabla cada vez.

- Juego 1: un juego en solitario con 6 acólitos ficticios. Tenga en cuenta la diferencia final de puntos de puntuación.
Juego 2: un juego en solitario con 7 acólitos ficticios. Tenga en cuenta la diferencia final de puntos de puntuación.
Juego 3: un juego en solitario con 8 acólitos ficticios. Tenga en cuenta la diferencia final de puntos de puntuación.
Sume la diferencia de puntuaciones de los tres juegos y consulte;
- <0: Derrotado: La vida santa no es para ti.
 - 1-10: Vergonzoso: Reflexiona sobre el error de tus caminos.
 - 11-20: Amonestado: Te muestras dispuesto pero tu conducta no es del estándar esperado.
 - 21-30: Aspirante: Un esfuerzo valiente pero no lo suficientemente enfocado para convertirse en el nuevo Cardenal.
 - 31-40: Triunfante: Un brillante ejemplo de piedad. Bendiciones sobre usted del Cardenal.
 - >40: COMO DIOS: Una actuación trascendente.

SOLO RESULT GAME 1

NAME		Ab-Bott	
 1PV en Abadía/ Pueblo / Deber			
 Caminos de Peregrino			
 ? PV			
 "-5-9"			
 1 Limosna 5-11-18-26			
 Edificios 2-4-6			
 Favor del Cardenal			
 Recursos /3			
TOTAL			

SOLO RESULT GAME 2

NAME		Ab-Bott	
 1 VP On Abbey / City / Duty			
 Pilgrim Trails			
 ? VP			
 "-5 - 9"			
 1Alms 5-11-18-26			
 Buildings 2-4-6			
 Cardinal Favour			
 Resource / 3			
TOTAL			

SOLO RESULT GAME 3

NAME		Ab-Bott	
 1 VP On Abbey / City / Duty			
 Pilgrim Trails			
 ? VP			
 "-5 - 9"			
 1Alms 5-11-18-26			
 Buildings 2-4-6			
 Cardinal Favour			
 Resource / 3			
TOTAL			



CREDITS

Game Design: Nick Case

Art: Harald Lieske

Graphic Design Advice: Simon Cox

Rulebook Design: Game Rock, s. r. o., www.gamerock.eu

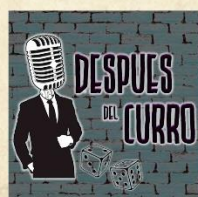
Rules Advice & Proof Reading: Neil Horabin

Statistical Testing: Christopher Mullender.

Principal Play Testers: Dave Mullender, Christopher Mullender, Simon Cox, Myk Smith, Paul Bruce.

Play Testers: Chris Allen, Andrew Bennet, Gavin Birnbaum, Tony Boydell, Andrew Bond, Nick Brooks, Tim Clare, Rachel Coe, Robert Dane, Gary Dicken, Jerry Elsmore, James Faulkner, Mary Foster, Rob Harris, David Harvey, Neil Horabin, Steve Kendall, Chris Littler, Darren McDonald, Samantha Mullender, Simon Neale, Andreas (Ode) Odendahl, Phil Pettifer, Julie Shacklock, John Shepherd, Paul Suyat,

Special Thanks: Epsom and Isleworth Games Clubs.



Traducción realizada de forma altruista para hacer llegar el juego Pilgrim a todos los jugadores que hablen español. Si quieres saber más, antiguamente hacíamos un podcast que puedes escuchar "Después del Curro". Te animo a comprar juegos independientes del idioma sin tener que esperar a que las editoriales los publiquen en tú país.