

Manual de inicio rápido



En el ejemplo hay 4 jugadores y la isla del recurso madera no está en juego generando escasez. (Ver página 6 del Manual de Referencia para una guía completa de preparación)

El jugador que haya sido el último en ir a un mercado es el jugador inicial.

Desarrollo del juego

Debes realizar un Viaje -elige "Viajar a tu Isla" o "Viajar a la ciudad"- y además puedes realizar un Intercambio con otro jugador. Luego sigue el jugador a tu izquierda.

Viajar a tu Isla

- Recupera todas tus Monedas de Plata de tu carta de Ciudad
- Saca del mercado la o las losetetas de materia prima que aparecen en tu carta de Isla. Sólo puedes Viajar a tu Isla si hay monedas para recuperar.

Recupera tus monedas de tu carta de ciudad



Saca del mercado tus losetetas de materia prima

Viajar a la ciudad

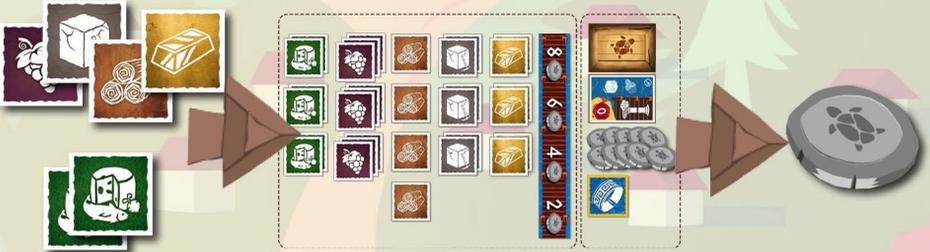
Realiza una de las siguientes acciones:

-Comprar una loseta: Pon en tu carta de Ciudad la cantidad de monedas de plata que indica su fila del mercado. Las Joyas siempre cuestan 5.



Las flechas verdes indican desde donde deben comprar las materias primas los jugadores (Precio más bajo disponible) y las flechas rojas a donde devolverlas (Precio más alto no disponible).

-Adquirir monedas de plata de la reserva: Paga al mercado 2 losetas de comida o 1 loseta de madera, piedra, bronce o uvas para conseguir una moneda de la reserva (Para saber donde devolver las losetas, ver figura anterior). Las monedas quedan inmediatamente disponibles.



-Encargar una Artesanía: Paga todos los costos de una artesanía para adquirir la carta y sus puntos de influencia.



-Cumplir un Contrato: Ponlo boca arriba y paga todos los costos del mismo. Un signo "/" entre dos materias primas, indica pagar una u otra. Suma los puntos del Contrato a los de las artesanías que lo completan, que quedan parcialmente bajo el mismo, mostrando su mitad derecha.



Intercambios

Una vez por turno puedes negociar un intercambio con otro jugador, pudiendo ofrecer y/o pedir una o más losetas y/o cartas. Las losetas ofrecidas no se pueden mostrar, debiendo ser ofrecidas boca abajo. No se pueden intercambiar cartas de contratos cumplidos, de Isla ni de Maestría. Sólo pueden realizarse intercambios entre dos jugadores.



Obtener y usar el Sello del Concejo

Obtienes el Sello del Concejo cuando ganas puntos de influencia -salvo con las tiendas- o devolviendo durante tu turno una Moneda de Plata -disponible o en tu carta de Ciudad- a la reserva sin que eso gaste tu jugada. El Sello permanece contigo hasta que otro lo obtenga.

El Sello te permite realizar estas acciones adicionales:

-Ayudante del Concejo:

Cuando realizas un Viaje a la ciudad puedes realizar una segunda acción de Viajar a la ciudad.

-Oficina de contratos:

Una vez por turno, en la Ciudad o en tu Isla, elige:

- Sacar dos cartas de contrato** para elegir una, dejarla boca abajo y devolver la otra al mazo.
- Devolver uno de tus contratos** sin completar al mazo.

Poner Tiendas y Usar Joyas

La artesanía de Fiestas y algunos contratos tienen como **costo** poner tiendas. Para **poner una Tienda** deja cualquiera de tus monedas de plata -disponible o en tu carta de Ciudad- sobre la carta de Tienda. Pierdes esta moneda por el resto de la partida. Cada moneda sobre la carta de Tienda da un punto de influencia a todos los jugadores permanentemente.



La loseta de Joyas reemplaza pagar una materia prima, devolviéndola a la reserva, pero conservarlas hasta el final de la partida aumentará tu puntaje final.



Cómo ganar una Maestría

El primero en encargar dos artesanías del mismo tipo, gana inmediatamente la Maestría respectiva. La Maestría de Fiestas de la Tortuga se gana con la primera Fiesta. Si otro jugador supera tu número de esa Artesanía, la Maestría pasa a él.



Jugador 1 reúne dos artesanías y gana la maestría



Jugador 2 reúne más artesanías que Jugador 1 y gana la maestría.

Fin de la partida

Cuando un jugador alcanza 18 puntos de influencia visibles, contando también las tiendas, cada otro jugador juega un turno más y la partida termina.

Los jugadores entonces cuentan sus puntos de la siguiente forma:



Suma los puntos de influencia de Maestrías, Artesanías y Contratos cumplidos

-2 por cada Contrato sin cumplir

+1 por cada tienda

+1 por cada loseta de joya que poseas

El jugador con la mayor cantidad de puntos de influencia es el ganador.

Síguenos en nuestras redes sociales:



[Emporous.eljuegodemesa](https://www.instagram.com/emporous.eljuegodemesa)



[Emporous](https://www.facebook.com/emporous)



ESCANÉAME