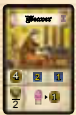




Con esta expansión, puedes modificar las reglas del juego básico de cinco formas diferentes. Las damas de Troyes hacen acto de presencia en forma de 3 nuevas cartas de personaje que se pueden incluir en el juego. Una nueva acción permite a los jugadores mover a la guardia a lo largo de las murallas, con el fin de acceder a nuevas actividades fuera de la ciudad. El cabeza de familia de cada jugador está representado por un nuevo dado morado, que puede llevar a cabo acciones civiles, militares o religiosas - ¡a su elección! Los otros jugadores no pueden comprar estos dados. ¡También hay 27 nuevas cartas de actividades y 6 cartas de evento para añadir aún más variedad al juego!

Material



- 27 nuevas cartas de actividad (9 militares, 9 civiles y 9 religión)

- 6 nuevas cartas de Evento

- 9 cartas de personaje



- 8 losetas de Actividad exterior (doble cara)

- Deniers adicionales y fichas de puntos de victoria



- 20 cubos grandes en los colores de los jugadores (1 cubo grande = 3 pequeños)

- 4 guardias de muralla (1 de cada color)

- 4 Cartas de ayuda de personajes



- 2 dados negros



- 4 dados morados

- 2 ciudadanos neutrales grises adicionales

- 1 Apéndice
- Libro de reglas

Concepto

Troyes, es necesario el juego base para jugar con esta expansión. El objetivo del juego y la jugabilidad son las mismas que en el juego base, a excepción de los cambios que se detallan en este reglamento. al comienzo del juego, los jugadores deben ponerse de acuerdo sobre los nuevos módulos que desean incluir, pueden elegir uno, varios o incluso todos.

(¡Un montón de opciones, para maximizar las posibilidades!)

Módulo 1: Nuevas cartas de personajes

Setup: Antes de dar a cada jugador una carta de personaje secreto (2 cartas en caso de ser para 2 jugadores), sustituya las 6 cartas de la partida principal con las 9 cartas nuevas de personaje.

How they work: Las 6 tarjetas que son idénticas a las del juego de base funcionan de la misma manera. Las 3 nuevas cartas (las damas de Troyes) se explican

en el apéndice.

Variante: Una carta de personaje se pone boca arriba al inicio del juego, cuando las cartas de personajes se han repartido. Todos los jugadores saben que este personaje le otorgará puntos de victoria al final de la partida.


Módulo 2: Nuevas cartas de Actividad

Setup: Puedes usar estas 27 nuevas cartas por sí solas, o mezclarlas con las 27 cartas del juego base.

How they work: Estas cartas se explican en el apéndice

Importante : La expansión introduce dos nuevos tipos de cartas, **Cartas Mixtas**, que tienen un efecto inmediato y uno retardado. Durante la primera activación, se colocan los cubos en la carta. En una posterior activación, puedes utilizar los cubos para beneficiarte de los efectos de la carta. Es imposible colocar cubos y utilizarlos durante la misma acción. Durante tu acción, puedes utilizar más de un cubo de la carta. Estas cartas de actividades mixtas no están

sujetas a la restricción de que una acción puede ser modificada por un solo cubo a la vez. También es posible el uso de un cubo de otra carta de actividad para mejorar la activación de las Cartas de tipo mixto.


 Cartas cuyos efectos se retrasan hasta el final del juego: Los cubos de los jugadores colocados en estas cartas contarán en la puntuación final de la partida.

Módulo 3: Nuevas cartas de Evento

Setup: Puedes usar estas 6 nuevas cartas de evento por sí solas, o mezclarlas con las del juego básico.

How they work: Estas cartas se explican en el apéndice.

Módulo 4: El cabeza de familia

 **Setup:** Añade un dado morado por jugador al suministro general. Devuelve el resto de dados morados sin usar a la caja.

How they work: Fase 2: Assembling the workforce

Cada jugador añade un dado morado a su distrito, **el cabeza de familia**, junto a los otros dados a los que tiene derecho. El dado morado se lanza durante esta fase, al igual que los demás.

Fase 3: Event and Fase 4: Actions

El dado morado se puede utilizar exactamente igual que los otros dados para contrarrestar un dado negro (fase 3), o para realizar una acción (Fase 4). Puedes incluso utilizar los puntos de influencia para volver a tirar de nuevo, o para darle la vuelta.

Dos reglas especiales que se aplican al dado morado:

- Es imposible comprar un dado morado a otro jugador. Sólo el jugador que lanza el dado puede usarlo.
- Cuando quieras utilizar el dado morado, asígnale un color (amarillo, blanco o rojo). Mientras esté en el tablero, el dado morado no será considerado ni amarillo, ni blanco ni rojo.

Notas :


- Si el dado se utiliza para contrarrestar un dado negro, siempre se cuenta como doble, pues se supone que hizo de rojo.
- Cuando la carta "Procesión" está en juego, incluye el dado morado a la hora de determinar quién tiene la mayoría de dados en su distrito

Módulo 5: Guardias de muralla y Actividades exteriores

Setup: Las murallas de la ciudad de Troyes forman un recorrido de 20 espacios en los que el guardia de cada jugador irá patrullando. Cada torre a lo largo de la muralla y cada puerta de la ciudad es un espacio de este circuito. Cada jugador colocará a su guardia en la puerta superior, que es equivalente al espacio 0

Nota: Una puerta de la ciudad representa sólo un espacio, incluso si comprende dos torres.

Tome una loseta de actividades exteriores de cada nivel al azar (el nivel se indica en la parte inferior derecha de cada loseta).

 Coloque estas cuatro losetas por fuera de las cuatro puertas de la ciudad, en sentido horario y rodeando la ciudad, de acuerdo a los niveles de las losetas (el nivel I se sitúa por fuera de la primera puerta a lo largo de la pista, la II por fuera de la segunda puerta, la III por fuera de la tercera, y la IV por fuera de la cuarta). Las losetas son a doble cara, por lo que podrá elegir la cara de forma aleatoria.

How they work: Fase 4 : Actions

Una nueva acción está disponible

7 Usar el guardia de la muralla

Con un solo dado de cualquier color puedes utilizar a tu guardia de la muralla. Este dado no puede ser modificado por cartas de efecto retardado, sin embargo, puedes aumentar el valor del dado mediante el pago de deniers al banco. Cada denier que pagas aumenta el valor del dado en uno, siendo 6 el máximo valor que puede tener el dado. El valor del dado, posiblemente mejorado, indicará cuántas acciones de las siguientes podrás realizar.

Las acciones disponibles son:

- Avanzar a tu guardia un espacio a lo largo de las murallas. Siempre debes mover a tu guardia en sentido horario. No es posible avanzar más allá del espacio 20 (ver actividades exteriores en el apéndice).
- Colocar un cubo, y solo uno, en una actividad exterior a la que tengas acceso. Una vez que el guardia pasa o llega a una puerta de la ciudad, se tiene acceso a la actividad exterior de esa puerta para el resto del juego



Un jugador sólo puede añadir un cubo por actividad exterior mediante la selección de la acción 7 (Usar guardia en las murallas). Los cubos le permiten beneficiarse de la actividad exterior de igual forma que las cartas de acción de efecto retardado de la partida principal, con la diferencia de que puede utilizar cubitos de actividades exteriores durante los turnos de otros jugadores y durante la Fase 3 (eventos). Cada actividad se explica en detalle en la página 4



Ejemplo: El guardia de Faye está en la torre justo antes de la puerta relacionada con las del nivel de actividad exterior III. En su turno, elige utilizar su dado amarillo con un valor de 4, para realizar la actividad, 7 (Usar guardia en las murallas). Ella decide mover su guardia un solo espacio, dándole acceso a la actividad exterior de nivel III. Entonces ella usa sus otros tres puntos de acción para colocar un cubo en cada una de las tres actividades exteriores a las que tiene acceso (niveles I, II y III).

Notas Importantes:

- En la misma acción, es posible utilizar tanto un cubo de una carta de actividad de efecto retardado como cubos de actividades exteriores. Es posible usar dos cubos de diferentes actividades exteriores en la misma acción, sin embargo, no es posible usar dos cubos de la misma actividad exterior durante la misma acción (incluso si la acción es realizada por un oponente).
- Cuando el guardia alcanza la puerta en la parte superior del tablero, debe colocarlo en el nivel de actividad IV asociado a él. Ya no puede mover al guardia por las murallas, sin embargo, puede seguir utilizando la acción 7 (Usar guardia en las murallas) para poner cubos en las 4 actividades exteriores.
- Al guardia de ninguna manera se le permite salir de las murallas para utilizarlo en otra parte del juego



Variante Torneo

Esta simple variante está diseñada para torneos de 3 ó 4 jugadores. En la Fase 5: al final de la penúltima ronda de juego, el jugador inicial pasa la carta de jugador inicial a su derecha (en lugar de a la izquierda). Jugar la ronda final del juego a la izquierda.

Designers: Sébastien Dujardin, Xavier Georges, Alain Orban ■ Illustrations and Graphics: alexandre-roche.com
Editing of the Rules: Sébastien Dujardin ■ English Translation: Nathan Morse
■ Traducción al Español: Francisco Javier G.R.

Thanks

The designers thank the numerous playtesters and proofreaders who have contributed to the realization of this game, whom we hope will take no offense. It is unfortunately impossible to list them all! The publisher would like to thank Xavier and Alain for their confidence and for the good times during the creation of this game, and also his wife for her indispensable support.



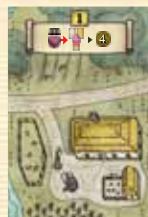
©2012 Z-Man Games, Inc.
Z-Man Games inc. 3250 F.X. Tessier,
Vaudreuil-Dorion, Québec, Canada, J7V 5V5
Copyright Z-Man Games, Inc
www.zmangames.com.

www.pearlgames.be

©2012 Pearl Games
©2012 Z-Man Games

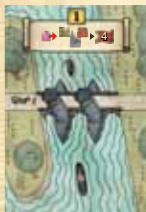


Gana 4 puntos de influencia cuando un adversario adquiere al menos uno de tus dados.
Para ello es necesario eliminar un cubo de esta actividad durante el turno del oponente. Recibes sólo 4 puntos de Influencia, incluso si tu oponente está comprando más de un dado.

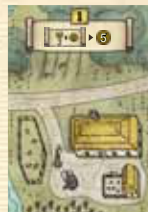


Gana 4 deniers cuando un oponente activa una carta de actividad en la que tú tienes un comerciante.

Debes eliminar un cubo de esta actividad en el turno del oponente. Ganas solamente 4 deniers, incluso si tu oponente activa la carta más de una vez.



Elimina un cubo de esta actividad para obtener 4 puntos de Influencia cuando coloques un ciudadano en uno de los 3 edificios principales.



Elimina un cubo de esta actividad para ganar 5 deniers adicionales cuando utilizas la agricultura.

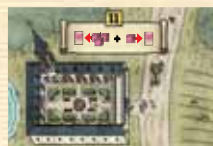


Elimina un cubo de esta actividad con el fin de intercambiar un dado con cada oponente, sin cambiar sus valores.
Sólo se puede realizar un intercambio, con cada oponente.



Elimina un cubo de esta actividad para dar la vuelta a los dados de un oponente que acabas de comprar para llevar a cabo una acción. Debes utilizar los dados para ejecutar una acción inmediatamente.

Por tanto, es posible realizar hasta 3 intercambios por cubo. Se permite hacer un intercambio con el jugador neutral. Los dados intercambiados pueden ser del mismo color o colores diferentes. Los dados morados no pueden ser cambiados.



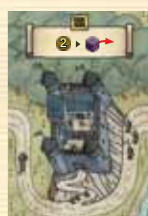
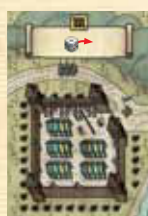
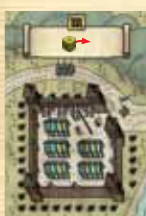
Cuando actives una carta de acción con efecto retardado o mixto, puedes colocar uno de los cubos de esta actividad exterior en una carta de actividad de efecto retardado, mixta o de final del juego, a tu elección.



Elimina 1 cubo de esta actividad para destruir 1 dado negro cuando vayas a contrarrestar el dado negro de mayor valor durante la Fase 3 (eventos) (ganas el punto Influencia asociado)

No necesitas contar con un comerciante en la otra carta de actividad. Ni importa el costo de la activación ni el color de la otra carta. Si elige al Criador (Breeder), deberá pagar 3 deniers con el fin de colocar el cubo.

También es posible utilizar un cubo de esta actividad para evitar perder deniers (sequía y guerra civil), puntos de influencia (herejía), o un cubo (el duro invierno y la interrupción del trabajo) durante la **Fase 3 (eventos)**. Es posible utilizar varios cubos para protegerse de los múltiples eventos durante la **Fase 3 (eventos)**

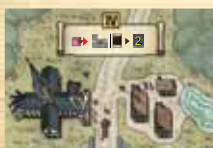


Antes de ejecutar la acción, descarta un cubo de esta actividad para lanzar un dado del color indicado en la actividad exterior.

Tome este dado del suministro general, y colóquelo en su distrito. No tienes que usarlo inmediatamente, puedes usarlo más tarde, o dejar que pueda ser comprado por otro jugador. No puedes utilizar esta actividad si no existen dados de ese color en el suministro general.

Notas Importantes:

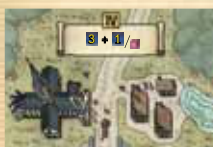
- El dado que se utiliza para colocar un cubo en esta actividad, a través de la **Acción 7 (usar el guardia en las murallas)**, debe ser de un color diferente al del dado que aparece en la actividad. Por ejemplo, no puedes utilizar un dado de color amarillo para colocar un cubo en una actividad, si esta actividad consiste en repetir tiradas de dados amarillos.
- No puedes tener más de un dado morado en tu distrito.
- Debes pagar 2 deniers para volver a tirar tu dado morado.



Elimina un cubo de esta actividad para ganar 2 puntos de victoria adicionales cuando coloques al menos un cubo en la catedral o en una tarjeta de eventos.



Al final del juego, el jugador que ha situado la mayor cantidad de cubos en esta actividad gana 8 VPs, en segundo lugar gana 4 VPs, el tercero gana 2 VPs.
En caso de empate, los jugadores empatados dividen los VPs correspondientes (redondeando hacia abajo) (ejemplo, dos jugadores que empaten en el tercer puesto se llevarían 1 VP cada uno).



Todos los jugadores que lleguen a la puerta relacionada con esta actividad ganan 3 VPs.

Al final del juego, cada cubo colocado en esta actividad hace ganar a su dueño 1 VP.



El primer jugador en llegar a esta puerta pone su guardia en el primer espacio y gana 6 VPs.

El segundo jugador en alcanzarlo coloca su guardia en el segundo espacio y gana 4 VPs. El tercero y el cuarto, ganan 2 y 1 VP, respectivamente. **NO se colocan cubos** en esta actividad exterior.

Cartas de Acciones



Holzfaller/Lumberjack/Leñador (Mixto)

Opciones:

- Poner un cubo en la carta (cortar madera)
- descartar un cubo de la carta a cambio de cuatro deniers (vender madera).

Ejemplo: Geoffrey activa al Leñador con un grupo dados de valor 8, cuando él todavía tiene 2 cubos en esa tarjeta. Él opta por colocar 4 cubos adicionales en la tarjeta. Más adelante en el juego, activa al Leñador con 1 dado blanco 5, que se ha transformado en 3 dados amarillos con el Monje (total $15/2 = 7$). Él descarta los 6 cubos de la tarjeta y gana 24 deniers. Él tendrá que utilizar otra acción para colocar nuevos cubos en la carta.



Holzschuhmacherin/Clog maker/Fabricante de zuecos (Inmediata)

Cada uno de tus ciudadanos en el Ayuntamiento gana 1 denier. Los ciudadanos expulsados no ganan nada.



Weberin/Weaver/Tejedor (Inmediata)

Cada uno de los comerciantes que se encuentre en cualquier carta de Actividad gana 1 denier, incluidos los de la propia carta.



Wirtin/Landlady/Casera (Inmediata)

Puedes ganar 4 puntos de Influencia ó 1 VP (se puede elegir una combinación de las dos opciones para activaciones diferentes, incluso en la misma acción).



Likörfabrikant/Distiller/Destilador (Retardado)

Un cubo del Destilador permite voltear uno de tus dados mostrando su cara opuesta antes de usarlo para realizar una acción. No puedes darle la vuelta a uno de los dados de tus oponentes, a pesar de haberlo comprado.



Winzer/Viticultivist/Viticultor (Retardado)

Un cubo del Viticultor te permite coger 1 dado gratis, de un jugador de tu elección, para realizar una acción. El dado puede pertenecer al jugador neutral. Si el dado se utiliza con otros, como parte de un grupo, debes tenerlo en cuenta a la hora de determinar el costo total de los dados que compras. **Recuerda:** No puedes coger un dado morado de otro jugador.

Ejemplo: Geoffrey utiliza un cubo para coger el dado rojo de Madeline 6. Él redondea su grupo de dados con un 4 rojo de su propio distrito, y un 5 rojo perteneciente a Madeline. Él paga a Madeline seis deniers sólo por el dado rojo 5.



Bankier/Banker/Banquero (Inmediata)

Si tienes más de 30 deniers, ganas 3 VPs. No necesitas gastar el dinero para conseguir los puntos de victoria.



Viehzüchter/Breeder/Criador (Mixto)

Opciones:

- pagar tres deniers para colocar un cubo en la carta (comprar ganado)
- descartar 1 cubo de la carta a cambio de 2 VP (vender ganado)



Handwerksmeister/Master Tradesman/Maestro Comerciante (Inmediato)

Ganas 1 VP por cada dos de tus comerciantes que estén en las cartas de actividades, incluyendo el de la propia carta.



Bischof/Bishop/Obispo (Inmediata)

Ganas 1 denier por cada cubo que tengas en la catedral.



Augustiner/Augustine/Agustino (Retardado)

A la hora de armar un conjunto de dados, puedes utilizar un cubo de Agustino como si se tratara de un dado amarillo de valor 6 de tu distrito. No puedes utilizar este cubo solo sino que se debe agrupar con al menos otro dado con el fin de realizar una acción. Este cubo se tiene en cuenta para el límite de 3 dados que pueden estar en un grupo de dados, y también cuenta para determinar el costo cuando vayas a comprar otros dados.



Grobmeister der Templar/Chief Templar/Gran Maestre Templario (Retardado)

Puedes tener un máximo de 1 dado rojo de cada jugador por 2 deniers cada uno al formar un grupo de dados. Por ejemplo, podrías reunir 3 dados rojos tomando cada uno de 2 jugadores diferentes, y uno de tu propio distrito, pagando a cada jugador 2 deniers. No está permitido el uso de otro cubo para modificar estos dados rojos, ya que sólo un cubo puede ser utilizado por acción. Los dados del jugador neutral también son objetivos válidos y también costaría 2 deniers. La colocación de un comerciante en esta carta cuesta 5 puntos de influencia en lugar de deniers.



KräuterHändler/Herbalist/Herbolario (Retardado)

Puedes utilizar un solo dado blanco como si se tratara de tres dados rojos del mismo valor. Cuando se utiliza un cubo de esta carta para mejorar una acción, sólo puedes usar un dado blanco, el cual, si proviene de otro distrito, cuesta 2 deniers (no se puede comprar un dado rojo extra).



Baumeister/Master Builder/Maestro de Obras (Inmediata)

Puedes colocar un cubo en la catedral, en un espacio vacío de tu elección, respetando la regla de construcción (el cubo debe ser colocado en el nivel más bajo libre de la columna seleccionada). Es posible crear una cuarta planta mediante la colocación de los cubos en una cuarta fila imaginaria de 6 espacios, por encima de las tres primeras plantas. Pero para ello, el espacio por debajo de dicha planta debe estar lleno. La única forma de colocar un cubo en la cuarta planta es usando al Maestro de Obras. Si el Maestro de Obras está en juego, un jugador que no ha jugado un cubo en la cuarta planta pierde 2 VP al final del juego. Al igual que en el juego base, cada cubo colocado otorga los puntos de influencia y los VPs asociados con el valor del dado.



Prediger/Preacher/Predicador (Retardado)

Cuando uses un cubo del predicador, selecciona un dado de tu grupo de dados. Los otros dados del grupo toman el mismo valor que el elegido.



Schreiber/Scribe/Escriba (Inmediato)

Ganas 1 VP por cada carta de Evento que hayas contrarrestado en la acción Combatir eventos.



Einsiedler/Hermit/Ermitaño (Retardado hasta el final del juego)

Coloca un cubo en la carta del Ermitaño. Al final del juego, cada cubo en el Ermitaño vale 9 VPs, menos el número total de cubos colocados en la carta por todos los jugadores. Un cubo colocado en el Ermitaño nunca puede valer menos de 1 VP.

Ejemplo:

Tenemos 6 cubos en la carta al final del juego (2 azul, 3 naranja y 1 verde). Cada cubo otorga a su propietario 3 VPs ($9-6 = 3$), el azul gana 6 VPs, el naranja gana 9 VPs y el verde gana 3 VPs).



Begine/Nun/Monja (Inmediata)

Ganas 1 VP por cada dado blanco que tengas en tu distrito (excluyendo los dados usados para activar esta carta).



Lösegeld/Ransom/Rescate (Inmediato)

Puedes pagar 3 deniers para colocar 1 cubo en una carta de evento de tu elección. Con cada activación (en caso de múltiples activaciones en la misma acción), puedes optar por colocar tu cubo en una carta diferente.



Katapult/Catapult/Catapulta (Mixto)

Opciones:

- Colocar 1 cubo en la carta (cargar catapult)
- Descartar 1 cubo de la carta para colocar dos cubos de tu reserva en una única carta de Evento (disparar la catapult). Con cada activación (en caso de activaciones múltiples en la misma acción), puedes elegir una carta de evento diferente para colocar un par de cubos.



Späher/Scout/Explorador (Inmediata)

Puedes colocar un cubo en cada carta de Evento (por orden), incluyendo merodeadores. Pagas 1 denier por cada cubo que pongas de esta forma. Con cada activación (en caso de activaciones múltiples en la misma acción), puedes optar por no colocar determinados cubos, y así, por supuesto, no tienes que pagar por esos cubos.



Henker/Executioner/Verdugo (Inmediata)

Ganas 1 punto de influencia del suministro general, y 1 punto de Influencia del oponente con la mayor influencia. En caso de activaciones múltiples en la misma acción, el jugador con mayor influencia puede cambiar. En caso de empate (al tener la mayor influencia), tú eliges a quien le robas el punto de Influencia.



Kastellan/Squire/ /Escudero (Mixto)

Opciones:
• Colocar un cubo en la carta
O
• descartar 1 cubo de la carta y obtener 5 puntos de influencia.



Werber/Recruiter/Reclutador (Retardado)

A la hora de armar un conjunto de dados, puedes utilizar un cubo del reclutador como si se tratara de un dado rojo de valor 6 de tu distrito. No puedes utilizar este cubo solo sino que se debe agrupar con al menos otro dado con el fin de realizar una acción. Este cubo se tiene en cuenta para el límite de 3 dados que pueden estar en un grupo de dados, y también cuenta para determinar el costo de comprar otros dados. La colocación de un comerciante en el Reclutador cuesta 3 puntos de Influencia; no cuesta ningún deniers.



Heirat/Marriage/ /Matrimonio (Inmediata)

Puedes pagar 7 deniers para ganar 4 VPs.



Fort/Fort/Fuerte (Retardado hasta el final del juego)

Un dado de valor 1, 2 ó 3 te permite colocar un cubo en la carta, y luego recibir 1 VP y 1 punto de Influencia. Un dado de valor 4, 5, ó 6 te permite colocar un cubo en la carta, y luego recibir 2 VPs y 2 puntos de influencia. En la misma acción, es posible colocar un máximo de tres cubos, dependiendo de los valores de los dados del grupo. Al final del juego, el jugador que tenga la mayoría de cubos en el fuerte gana 3 VPs. En caso de empate, los jugadores empatados dividen los 3 VPs (redondeando hacia abajo).



Prinzessin/Princess/Princesa (Delayed until the end of the game)

Coloca un cubo en ella cuando actives esta carta. Al final del juego, el jugador con la mayor cantidad de cubos en la carta gana el favor de la princesa y 6 PV. En caso de empate, no hay un favorito, y los jugadores empatados se dividen los 6 VPs (redondeando hacia abajo).

Cartas de Personajes



Jeanne de Champagne

- 1 VP si tienes un total de 2 ó 3 ciudadanos en las cartas de actividad amarillas y Ayuntamiento.
- 3 VPs si tiene 4 ó 5
- 6 VPs si tiene 6 ó más



Isabeau de Bavière

- 1 VP si usted tiene un total de 2 ó 3 ciudadanos en las cartas de actividad rojas y Palacio.
- 3 VPs si tiene 4 ó 5
- 6 VPs si tiene 6 ó más.



Marie de Champagne

- 1 VP si usted tiene un total de 2 ó 3 ciudadanos en las cartas de actividad blancas y Obispo.
- 3 VPs si tiene 4 ó 5
- 6 VPs si tiene 6 ó más.

Cartas de Eventos



Wölfe/Wolves/ /Lobos

+ 1 dado negro



Harter Winter/Harsh Winter/Crudo Invierno

Cada jugador pierde un cubo de una carta de actividad de efecto retardado, mixta, de retardo hasta el final del juego, o de una actividad exterior de tu elección. Un jugador sin cubos no pierde nada.



Anführer der Geächteten/Chief Outlaw/Jefe de forajidos

El valor de cada dado negro lanzado durante la Fase 3 (eventos) se incrementa en 3 hasta un máximo de 6 (así que recuerda girar cada dado negro a su nuevo valor). El jefe de los forajidos no se puede combatir con las cartas rojas del Nivel I, y tampoco con el jugador neutral.



Aufstand/Uprising/Levantamiento

El jugador inicial tira un dado negro. El valor del dado determina en qué edificio principal hay un levantamiento:

- 1-2 indica el Obispo
- 3-4 indica el palacio
- 5-6 indica el Ayuntamiento

El jugador inicial se lleva a todos los ciudadanos colocados en el edificio indicado por el dado y añade un ciudadano de color gris a estos ciudadanos (en caso de haber en el suministro). Luego pone a todos los ciudadanos de la forma aleatoria en los 6 espacios del edificio. El séptimo ciudadano se acuesta en el edificio para el resto de la ronda, como si hubiera sido expulsado.

Nota: En el supuesto de que se haya expulsado a un ciudadano antes de que entrara en vigor el levantamiento (es decir, que está tumbado en el edificio), añada este ciudadano a los implicados en el levantamiento, en lugar de tomar un ciudadano neutral del suministro.



Mönch/Monk/Monje

El jugador inicial tira un dado negro. El valor del dado determina en qué carta de actividad se colocará el monje:

- 1-2 indica carta religiosa (blanca)
- 3-4 indica carta civil (amarilla)
- 5-6 indica carta militar (roja).

Coloca un comerciante gris en el espacio libre con el mayor valor de VP de la carta de acción del color correspondiente (si hay un empate, poner al comerciante en la carta con el menor valor de VP).



Bessen/Possession/Posesión

En la ronda de juego en el que se revela la carta de Posesión (eventos), cada jugador debe poner un ciudadano (poseído por el diablo) en esta carta. El ciudadano debe venir de su suministro personal (si no tiene uno puede contratarlo por 2 puntos de Influencia - ver La influencia en las reglas básicas), o desde cualquier lugar del tablero (cartas de actividad o edificios principales, incluyendo ciudadanos expulsados). Cuando un jugador coloca un cubo en la carta de evento, debe liberar a un ciudadano de su elección, el cual regresa a la reserva personal del jugador respectivo (recordad que ya pagó en su momento por este ciudadano). Obviamente, si no hay ciudadanos restantes en la carta, no libera a nadie. Esta carta de evento tiene efecto de forma inmediata (en el mismo turno que es revelada).