

LOS PALACIOS DE CARRARA

- pack retro -

Cambios en los componentes

Hay algunas diferencias con respecto a la terminología y a los componentes en las reglas de la primera edición:

- » La 1.^a edición incluye solo 7 marcadores de Evaluación.
- » Las Decoraciones se llaman «Objetos de arte».
- » Los PV se miden mediante un marcador de Evaluación.
- » Los tableros de jugador son más simples; conviene usar la cara A del tablero de la 2.^a edición.
- » Hay un marcador de jugador inicial. Si no juegas con las Estatuas, puedes usar una de la 2.^a edición como sustituto; de lo contrario, busca un sustituto adecuado.
- » Los Edificios urbanos y rurales se llaman «Edificios de ciudad y de tierra». Al conjunto se les llama «Categorías de Edificios» en lugar de Paisaje.
- » Los Monumentos son simplemente Edificios con un coste de 8.
- » La rueda es una rueda básica de 6 segmentos; usa la rueda A. Salvo que combines ambas ediciones, no necesitas la rueda pequeña.
- » Se utilizan cartas.

- » Las losetas de Mejora se llaman «Mejoras». Hay una diferencia considerable entre las losetas de Mejora de las dos ediciones.

Valores de la 1.^a edición:

- » Livorno - 1 florín y 4 PV
- » Pisa - 4 florines y 1 PV
- » Lucca - 1 florín y 3 PV
- » Viareggio - 2 florines y 1 PV
- » Massa - 2 PV
- » Lérici - 1 florín y 1 PV

Ten en cuenta que al haber introducido la estrategia de puntuación de florines, los valores de las losetas de Mejora son diferentes a los de la 1.^a edición.

Cambios en el reglamento

Puedes jugar a la versión original de *Los Palacios de Carrara* (junto con la expansión) teniendo en cuenta las siguientes adaptaciones de la 2.^a edición.

Preparación y cómo jugar

Determina el jugador inicial e indícalo con una Estatua (en esta edición no se usan).

Usa la cara en blanco de la rueda. Cuando compres bloques, puedes girar primero la rueda y añadir los bloques como de costumbre, o bien puedes no girar la rueda y no añadir bloques.

Usa la cara  de tu tablero de jugador.

Cada jugador comienza con 1 bloque en lugar de 2: el 1.^{er} jugador coge el morado, el 2.^o el azul, el 3.^{er} el verde y el 4.^o el rojo.

Solo tienes 6 marcadores de Evaluación y no hay tablero de Corte Real. Si decides Evaluar, no cojas el marcador de Visita Real, sino uno de los marcadores de Evaluación de tu reserva. No es necesario que el resto de jugadores siga este ejemplo, ya que no hay bonificaciones.

Coloca en el tablero central 1 Decoración de cada tipo. Solo estas estarán disponibles para que las compres en tu turno por 10 florines como acción adicional. Una vez agotadas, no podrás comprar una Decoración.

Añade al suministro las 5 Decoraciones restantes de cada tipo. Las Decoraciones no se obtienen en la rueda ni cuando compras bloques, sino cuando Evalúas. Por cada Edificio involucrado en una Evaluación, obtienes 1 Decoración del tipo indicado en el Edificio. Añádela a tu reserva pero no la coloques en un Edificio. Al final de la partida, obtendrás PV en función de tus grupos de Decoraciones. El valor de la puntuación depende de las cartas en juego (Consultar el Apéndice de cartas). La Evaluación de Paisaje no otorga Decoraciones.

Mezcla y juega 1 de cada tipo de Edificio (valores 1-5). No uses el segundo grupo de Edificios de valor 3. No se requiere ningún cambio para partidas con distintos números de jugadores.

Usa las cartas marcadas con «A1, B1, C1» si juegas sin la expansión; para jugar con esta, añádelas al azar junto con las cartas «D», pero incluyendo 1 de cada tipo (A, B, C y D).

No puedes sustituir 2 bloques por 1 del siguiente color más alto cuando juegas con la versión "retro".

Puedes Mejorar cualquier Edificio pagando la diferencia en bloques. No es necesario que sean Monumentos ni que sean del mismo tipo. La loseta del Edificio que has cubierto no se puntúa al final de la partida.

Como se muestra en las cartas C, todos los Edificios otorgarán algún valor como PV al final de la partida.

Fin de la partida

Ahora hay varias maneras de finalizar la partida:

- » **Si un jugador ha completado los 3 Objetivos** de las cartas ABC en juego y anuncia el final de la partida, obtiene 5 PV y termina su turno. Se termina la ronda de forma que cada jugador tenga el mismo n.º de turnos; O BIEN
- » **Si se construye el último Edificio.** Ningún jugador obtiene los 5 PV. Se termina la ronda de forma que cada jugador tenga el mismo n.º de turnos.

Puntuación final

Aunque no hayan completado ese Objetivo, **todos los jugadores pueden puntuar en la sección de puntuación de cada carta ABCD en juego.**

Los jugadores obtienen 1 PV por cada Objeto conseguido que no haya sido puntuado por la carta B en juego.

Apéndice de cartas

Cartas Superiores (A)

Todas estas cartas requieren que logres varios retos.



A1: Evalúa 4 veces. Sin puntuación final.



A2: Construye 4/3/2 Edificios con valores 5 u 8 con 2/3/4 jugadores. Sin puntuación final.



A3: Evalúa 3/2/1 Ciudad(es) con 2/3/4 jugadores. Sin puntuación final.



A4: Construye 8/7/6 Edificios con 2/3/4 jugadores. Sin puntuación final.



A5: Consigue 30/25/20 florines con 2/3/4 jugadores. Puntuación final: Obtén 1 PV por cada 2 florines, en lugar de los 5 habituales.



A6: Logra 30/25/20 PV con 2/3/4 jugadores. Sin puntuación final.

Cartas de Decoración (B)

Todas estas cartas requieren que consigas determinados tipos de Decoraciones.



B1: Consigue 8/7/6 Decoraciones con 2/3/4 jugadores. Puntuación final: Obtén 3 PV por Decoración.



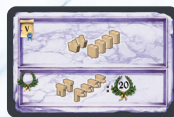
B2: Consigue 3 pares de Decoraciones idénticas. Por ejemplo, 4 Decoraciones idénticas cuentan como 2 pares, etc. Puntuación final: Obtén 5 PV por cada par.



B3: Consigue 2 pares de tripletes (3 Decoraciones idénticas). Por ejemplo, 6 Decoraciones idénticas cuentan como 2 pares. Puntuación final: Obtén 7 PV por cada par de tripletes.



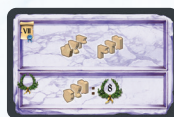
B4: Consigue 1 cuádruple (4 Decoraciones idénticas). Puntuación Final: 3 PV/par, 6 PV/triplete, 10 PV/cuádruple, 15 PV/quíntuple y 21 PV/séxtuple.



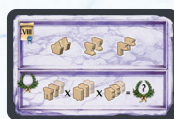
B5: Consigue 1 par y 1 cuádruple. Por ejemplo, 6 Decoraciones idénticas cuentan como 1 cuádruple y 1 par. Puntuación final: 20 PV por 1 par y 1 cuádruple.



B6: Consigue 4 Decoraciones diferentes. Puntuación final: 3/7/12/18/24 PV por 2/3/4/5/6 Decoraciones diferentes.



B7: Consigue 2 grupos de 3 Objetos diferentes. Puntuación final: 8 PV por cada grupo de 3 Objetos diferentes. Los grupos pueden coincidir siempre que la Decoración de cada grupo sea única.



B8: Consigue 3 pares (4 idénticos cuentan como 2 pares). Puntuación final: Multiplica hasta 3 grupos de Objetos; elige tus 3 grupos más grandes y multiplícalos. Por ejemplo, tienes 3 Banderas, 2 Libros, 2 Coronas y 1 Escudo. Multiplica las Banderas, los Libros y las Coronas (3x2x2) para obtener 12 PV, junto con 1 PV por el Escudo adicional para un total de 13 PV.

Apéndice de cartas

Cartas de Construcción (C)

Todas estas cartas requieren que Construyas Edificios de una forma concreta.



C1: Construye Edificios con un valor total de 30/25/20 con 2/3/4 jugadores. Puntuación final: Obtén PV según el valor total de tus Edificios construidos.



C2: Construye 2 Edificios en 3 Ciudades diferentes. Puntuación final: Obtén 11/9/7/5/3/1 PV por tener 2 Edificios en Livorno/Pisa/Lucca/Viareggio/Massa/Lércici.



C3: Construye 3 Edificios en 2 Ciudades diferentes. Puntuación final: Obtén 17/14/11/8/5/2 PV por tener 3 Edificios en Livorno/Pisa/Lucca/Viareggio/Massa/Lércici.



C4: Construye 4 Edificios en 1 Ciudad. Puntuación final: 23/19/15/11/7/3 PV por tener 4 Edificios en Livorno/Pisa/Lucca/Viareggio/Massa/Lércici.



C5: Construye 1 Edificio con un coste de 8 (1 Monumento). Puntuación final: 34/26/19/13/8/4 PV por 1 Monumento en Livorno/Pisa/Lucca/Viareggio/Massa/Lércici.



C6: Construye 4/3/2 Edificios rurales (verdes) con 2/3/4 jugadores. Puntuación final: 6 PV por cada Edificio rural.



C7: Construye 6/5/4 Edificios urbanos (naranjas) con 2/3/4 jugadores. Puntuación final: 3 PV por cada Edificio urbano.



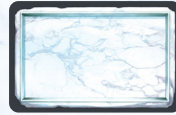
C8: Construye 2 Edificios en 3 Ciudades diferentes. Puntuación final: Multiplica hasta 3 Edificios de Ciudad; elige las 3 Ciudades con más Edificios y multiplica, en conjunto, el n.º de Edificios en cada una de esas 3. Por ejemplo, 1 Edificio en Livorno, 3 en Pisa, 2 en Viareggio y 3 en Massa; multiplica 3x2x2 para obtener 18 PV. El valor del Edificio no es relevante.



C9: Construye pares de 4/3/2 Edificios urbanos y rurales con 2/3/4 jugadores. Puntuación final: Por cada par de Edificios urbanos y rurales construidos, suma sus valores de coste para obtener PV. Por ejemplo, si has construido 4 Edificios urbanos con valores 5, 4, 2 y 2, además de 2 Edificios rurales con valores 4 y 1, suma 5 + 4 para obtener 9 PV y 4 + 1 para obtener 5 PV; un total de 14 PV.

Cartas de bonificación de PV (D)

Estas cartas no disponen de condiciones de puntuación para activar el final de la partida, solo son formas adicionales de obtener PV durante la misma.



D1: No disponible.



D2: Evalúa 2 Ciudades a tu elección.



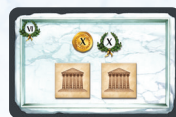
D3: Evalúa Livorno y Lércici.



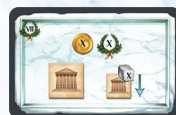
D4: Evalúa Pisa y Massa.



D5: Evalúa Lucca y Viareggio.



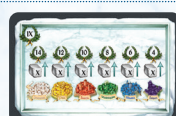
D6: Evalúa 2 tipos de Edificios. Por ejemplo, 1 Palazzo y 1 Castello.



D7: Evalúa el Edificio de menor valor de cada tipo.



D8: Suma los valores de los Edificios en Livorno, Pisa y Lucca; el/los jugador(es) con el resultado más alto, obtiene(n) 9 PV. Suma los valores de los Edificios en Viareggio, Massa y Lércici; el/los jugador(es) con el resultado más alto, obtiene(n) 9 PV.



D9: Obtén 14/12/10/8/6/4 PV si tienes los valores totales de Edificio más altos en Livorno/Pisa/Lucca/Viareggio/Massa/Lércici.

Segunda edición de *Los Palacios de Carrara* junto con las cartas del pack retro

Puedes combinar las reglas de la 2.^a edición y las cartas del pack retro con las siguientes modificaciones:

Cartas superiores (A)

A5: Si se juega esta carta, la casilla para puntuar los florines no se utiliza.

Cartas de Decoración (B)

Si juegas con las cartas de Evaluación de Decoración, ignora las reglas de puntuación final de las Decoraciones de la 2.^a edición.

Ignora las Decoraciones de los Almacenes.

Cartas de Construcción (C)

C1: Si sumas los Edificios, no añadas los valores de Decoración a este cálculo.

C6: Retira de la partida la loseta de Mejora rural.

C7: Retira de la partida la loseta de Mejora urbana.

Ten en cuenta que si juegas con las cartas del pack retro, la duración de una partida de la 2.^a edición podría ser más corta o incluso tener un final repentino.



Créditos

DISEÑO DEL JUEGO: Wolfgang Kramer y Michael Kiesling · **ILUSTRACIONES:** Franz Vohwinkel
DIRECCIÓN DEL PROYECTO: Rudy Seuntjens · **DESARROLLO DEL JUEGO:** Seb Van Deun
DIRECCIÓN DE ARTE Y DISEÑO DEL REGLAMENTO: Rafaël Theunis · **EDICIÓN:** Amanda Erven
REVISIÓN: Ori Avtalion, Dave Moser y Christine Gijbels · **CONTROL DE CALIDAD:** Eefje Gielis
LOGÍSTICA: Wim Goossens · **EDICIÓN EN ESPAÑOL:** Maldito Games
TRADUCCIÓN AL ESPAÑOL: Alba Maestre del Pino · **REVISIÓN EN ESPAÑOL:** Víctor Pérez García



Wolfgang Kramer desea darle las gracias a su esposa Ursula Kramer y a Seb (Game Brewer), quienes estuvieron con él en numerosas pruebas para hallar las mejores soluciones y perfeccionar las reglas de este reglamento hasta el último detalle. Michael Kiesling desea agradecer especialmente a su esposa Ina por su infinito apoyo.