

Un juego de 2 a 4 jugadores y  
de 14 años en adelante.

A. Schmidt / M. Kiesling

# Heaven & Ale

Delight in God's heavenly garden of beer!

## I - Descripción General.

*¡Cómo jefe de un antiguo monasterio, te esforzarás por proporcionar a la gente la mejor cerveza celestial!*

Durante varias rondas, competirás con tus oponentes por las losetas de recursos y losetas de monje para mejorar la cosecha de tu claustro. Deberás equilibrar la compra de nuevas losetas y coger los discos de puntuación, que te permitirán recoger las recompensas de esas losetas. No es una tarea fácil, ya que todos los jugadores competirán por las mismas losetas y por los mismos, muy limitados, discos de puntuación.

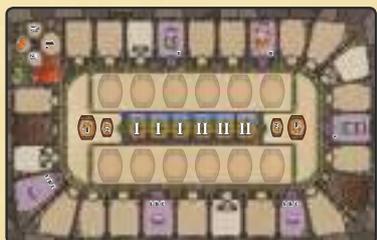
## 2 - Componentes

Andreas Schmidt and Michael Kiesling have been designing board games together since 2014, and have more than 30 years of board game design experience between them. Based in Bremen, they are proud to present their first collaboration to the public.



El jugador que mejor organice la cosecha de su claustro, desarrollando la mayor sinergia entre sus recursos, monjes y cobertizos, tendrá mayores posibilidades de ganar. Pero ganar solo será posible si logras equilibrar tus recursos y el progreso de tu maestro cervecero para que, al final de la partida, hayas llenado muchos barriles con cerveza de alta calidad.

### I Tablero principal



### 100 Losetas de Recursos

20 de cada color, con los números de fertilidad del I al 5 distribuidos por la cara delantera de las losetas.



### 24 Losetas de Monje

6 de cada tipo



### 12 Barriles Grandes

con 12 objetivos diferentes



Delantera Trasera

### 12 Barriles Pequeños

con los mismos objetivos que los grandes



Delantera Trasera

### 49 Losetas de Cobertizo

de doble cara de 5 tipos.



### 4 Tableros de Jugador



### 20 Cartas de Privilegio

4 grupos de cartas, cada grupo con 5 cartas diferentes.



Trasera



### 4 Figuras de Jugador

1 para cada color de jugador



### 4 Maestros Cerveceros

1 para cada color de jugador



### 20 Marcadores de Recursos

4 por color de recurso



### 36 Discos de Puntuación



27 "1 ducado" monedas

14 "5 ducados" billetes

10 "10 ducados" billetes



### 3 - Preparación de la Partida

#### I. Preparación Principal

1. Coloca el **tablero principal** en el centro de la mesa.
2. Coloca los **ducados** y discos de puntuación al lado del tablero principal.
3. Separa las **losetas de recursos** y colócalas boca abajo en dos montones: un montón que contenga el I en su reverso, y un segundo montón que contenga el II en su reverso. Después coloca I loseta de recurso con el reverso "I" boca arriba en los 15 espacios de recurso mostrados en el tablero principal.
4. Coloca las **losetas de cobertizo** junto al tablero principal. Como las losetas de cobertizo tienen doble cara y son de diferente tipo, divídelas por sus 5 tipos aproximadamente en 5 montones.
5. Separa las 24 **losetas de monje** según su reverso (I y II). Mezcla las 12 losetas de monje con el reverso I. Después forma un montón con 4 de estas losetas boca abajo en cada uno de los espacios en el tablero principal que muestra el símbolo descrito a continuación.

- En una partida a **2 jugadores**, devuelve todas las losetas de monje que muestren en su reverso II, no serán necesarias.
- En una partida a **3 jugadores**, baraja las 12 losetas de monje que muestren en su reverso un II y luego coloca un montón de 4 de estas losetas boca abajo en el espacio más a la izquierda que muestra este símbolo. El resto de losetas no serán necesarias.
- En una partida a **4 jugadores**, baraja las 12 losetas con el II y coloca un montón de 4 de estas losetas en cada espacio donde se muestra este símbolo.

6. Coge el montón de losetas de monjes más a la izquierda y coloca cada loseta en los 4 espacios con( ) este símbolo en el tablero principal boca arriba.
7. Coloca I disco de ( ) puntuación de la reserva en cada espacio de tablero principal ( ) que muestre este símbolo.
8. Coge los 12 **barriles pequeños** y coloca boca arriba I barril en cada lugar donde se muestre un barril en el tablero principal. Después coloca los **barriles grandes** encima de los pequeños del mismo tipo.

#### II. Preparación del Jugador

Cada uno de los jugadores escogerá un color y hará lo siguiente:

- A. Coge I **tablero de jugador**, 5 **cartas de privilegio** y I **figura de jugador** de su color y lo coloca todo enfrente suyo.
- B. Coge 25 **ducados** de la reserva. El dinero de cada jugador debe de ser visible para el resto de jugadores.
- C. Coge al **maestro cervecero** de tu color y colócalo en la casilla inicial de maestro cervecero en tu tablero de jugador.
- D. Coge I de cada uno de los 5 tipos de marcadores de recursos y colócalos en las casillas iniciales de dicho recurso en tu tablero de jugador.

#### III. Jugador Inicial

Para determinar el jugador inicial puedes usar cualquier regla casera. El **jugador inicial** entonces colocará su figura de jugador en "la casilla de jugador inicial" en el área de inicio. Después, en sentido antihorario, cada uno de los otros jugadores colocará su figura de jugador en los siguientes espacios del área de inicio y cogerán **inmediatamente la recompensa** descrita en la casilla.



Ejemplo de preparación del tablero principal a 3 jugadores



#### Área de inicio

Casilla del Jugador inicial



**Recompensa Inmediata:**  
Mueve tu maestro cervecero I casilla hacia adelante en el track de producción de tu tablero de jugador.



**Recompensa Inmediata:** Mueve I marcador de recurso 2 casillas hacia adelante en el track de producción.



**Recompensa Inmediata:** Coge 2 ducados de la reserva.

## 4 - La Partida

La partida se desarrollará sobre cierto número de rondas:

- 3 rondas en partidas a 2 jugadores,
- 4 rondas en partidas a 3 jugadores,
- 6 rondas en partidas a 4 jugadores.

El jugador inicial comenzará, jugará y después continuará el jugador a su izquierda, en sentido horario.

En tu turno, mueve tu figura de jugador hacia adelante, en sentido horario, en el track común del tablero principal cualquier número de casillas, pero nunca más allá del área de inicio (ver el recuadro de la derecha). Una vez que te hayas movido, realiza la acción de la casilla donde has terminado. Ahora será el turno del siguiente jugador.



Hay cuatro tipos de casillas de acción:



Casilla de Recurso



Casilla de Monje



Casilla de Discos de Puntuación



Casilla de Barril

Cada tipo de acción te permite realizar una acción específica, que se explican abajo.

Reglas adicionales:

- Nunca puedes mover tu figura de jugador hacia atrás ni quedarte donde estás.
- Puedes moverte a una casilla de acción que esté ocupada por otras figuras de jugador.
- Nunca podrás mover a una casilla cuya acción no puedas realizar. Esto significa que no podrás moverte a una casilla de recurso o monje si no hay ninguna loseta en la casilla, ni podrás moverte a una casilla de disco de puntuación si no hay disco de puntuación en la casilla. Del mismo modo, no podrás moverte a una casilla de barril si no cumples los requisitos para cumplir el objetivo del barril (ver página 6).

### Casillas de Recursos



Si mueves tu figura de personaje a una casilla de recurso, puedes comprar al menos 1 de las losetas de recurso de la casilla. (A partir de la segunda ronda, una casilla podrá contener más de una loseta de recurso). Puedes comprar tantas losetas de recursos en esa casilla como puedas permitirte.

El coste de cada loseta de recursos dependerá de su número de fertilidad y en que lado de tu tablero de jugador lo coloques.

- Si vas a colocarlo en el **lado sombreado** de tu tablero de juego, paga tantos ducados a la reserva como indica el número de fertilidad en la loseta del recurso. Luego colócala en cualquier lugar vacío y sombreado.
- Si vas a colocar la loseta de recurso en el **lado soleado** de tu tablero de juego, paga el **doble** de ducados de lo que indica el número de fertilidad de la loseta de recurso a la reserva. Luego coloca la loseta de recurso en cualquier lugar vacío y soleado.

Las losetas de recurso nunca se podrán colocar sobre las casillas de cobertizo:



**Atención:** Si la colocación de una loseta de recurso te lleva a colocarla cerrando el recinto de una loseta de cobertizo (porque hay una loseta en cada uno de los seis lados adyacentes), lleva a cabo inmediatamente el procedimiento de colocación de loseta descrita en la página 6.



#### Moviéndote al área de inicio.

Si entras en el área de inicio con tu figura de jugador, colócala en cualquiera de las casillas vacías del área de inicio. Una casilla de área de inicio estará vacía si no hay ninguna figura de jugador más en la casilla. Si esta casilla tiene una recompensa inmediata, cógela (ver el recuadro en la parte inferior derecha de la página 2).

Una vez que hayas colocado tu figura en el área de inicio, estarás fuera de esta ronda. Durante el resto de esta ronda, se saltará tu turno, mientras que el resto de jugadores continuarán con su turno como de costumbre. Una vez que todas las figuras de jugador estén en el área de inicio, la ronda terminará. Luego se preparará la siguiente ronda. Si esta fue la última ronda, lleva a cabo la puntuación final (ver página 7 para ambos casos).

Importante: Si todos los otros jugadores ya se han movido al área de inicio y "La casilla de primer jugador" aún está vacía, el último jugador en entrar deberá colocarse en "La casilla de primer jugador".

#### Ejemplo:

Peter mueve su figura de jugador a una casilla de recurso que contiene una loseta de recurso amarillo con un número de fertilidad de 3 y una loseta de recurso verde con un número de fertilidad de 5.



Peter compra la loseta verde (con una fertilidad de 5) por 5 ducados y la coloca en un lugar sombreado en su tablero de juego. Luego, compra la loseta de recurso amarilla (con una fertilidad de 3) por 6 ducados y la coloca en un lugar soleado.



## Casillas de Monje

Si mueves tu figura de jugador a una casilla de monje, debes comprar al menos 1 de las losetas de monje que se encuentren en esa casilla. (Desde la segunda ronda, una casilla de monje puede contener más de una loseta de monje). Puedes comprar tantas losetas de monje como puedas:

El coste de la loseta de monje depende del número de coste de monje y en qué lado de tu tablero de jugador lo coloques.

- Si vas a colocarlo en el **lado sombreado** de tu tablero de jugador, paga **tantos ducados** a la reserva como el coste del monje indicado en el la casilla donde compraste el monje. Luego colócalo en cualquier lugar vacío y sombreado.
- Si vas a colocarlo en el **lado soleado** de tu tablero de juego, paga el **doble de ducados** a la reserva como el coste del monje indicado en el la casilla donde compraste el monje. Luego colócalo en cualquier lugar vacío y soleado.



Una loseta de monje nunca se podrá poner sobre una casilla de cobertizo. 

**Atención:** Si la colocación de una loseta de monje te lleva a colocarla cerrando el recinto de una loseta de cobertizo (porque hay una loseta en cada uno de los seis lados adyacentes), lleva a cabo inmediatamente el procedimiento de colocación de loseta descrita en la página 6.



## Casillas de Disco de Puntuación

Debes activar las losetas que coloques en tu tablero de jugador para cosechar tus recompensas. Esto se hará más comúnmente moviéndote a una casilla de disco de puntuación y realizando dicha acción de puntuación de esta casilla.

Si mueves tu figura de jugador a una casilla de disco de puntuación en el track común, coge 1 disco de puntuación de esa casilla y colócalo en una casilla **vacía** de puntuación de losetas de tu tablero de jugador, realizando la acción de puntuación de dicha casilla en la que has colocado el disco de puntuación. La casilla desde donde cojas el disco (A, B, C o A/B/C) determinará en que casilla de puntuación podrás colocarlo.



Si coges un disco de puntuación de una de las casillas de disco de puntuación **A**, colócalo en la **casilla de puntuación de losetas X** de tu tablero de jugador (siempre que esta casilla esté vacía). Ahora di un número de fertilidad (1 a 5) y **activa** todos las losetas de recursos de tu tablero de jugador que muestren exactamente el número de fertilidad nombrado. Cada loseta de recurso que actives de esta manera te otorgará una recompensa por su activación (ver cuadro de la derecha).



Peter mueve su figura de jugador al espacio **A** de disco de puntuación, coge su disco de puntuación y lo coloca en su casilla de puntuación de losetas **X**. Elige como número de fertilidad el "3" y eso activa cada una de las losetas de recurso que tiene ese número de fertilidad "3" (resaltadas por un borde rojo).

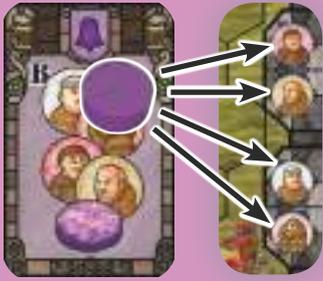
### Recompensas por activación de losetas de recurso

Cada loseta de recurso que sea activada te otorgará una recompensa que dependerá del lado de tu cosecha donde la colocaste:

Cuando actives una loseta de recurso en el **lado sombreado** de tu cosecha, **coge tantos ducados** de la reserva como el número de fertilidad de las losetas activadas.

Cuando actives una loseta de recurso en el **lado soleado** de tu cosecha, **mueve los marcadores de recurso del color de esas losetas tantas casillas hacia adelante igual al número de fertilidad** de dichas losetas.





Si coges un disco de puntuación de la casilla de puntuación **B**, colócalo en una casilla de puntuación de loseta de monje vacía en tu tablero de jugador.

Esto desencadena la puntuación de todas las losetas de monje del mismo tipo en tu tablero de jugador. Cada loseta de monje activada de esta forma, activará cada loseta de recurso directamente adyacente a estos

monjes (otorgando la recompensa de activación habitual; consulta el recuadro blanco de la página 4



*Peter coloca un disco de puntuación en la casilla de puntuación de loseta de este monje. Por lo tanto, cada loseta de este monje será activada y activará cada loseta adyacente a éste (resaltado por un borde rojo. La loseta azul es activada dos veces.*

Al activar a un monje también activarás las losetas de monje adyacentes a él. Cuando una loseta de monje es activada de esta manera, otorgará la recompensa que se describe en el cuadro de la derecha.

*Nota:* Para asegurarte de que no se mezclen las cosas, si tienes varios monjes que activen otros monjes, deberás de resolverlos uno por uno, recogiendo las recompensas de activación otorgadas por uno de ellos antes de activar al próximo monje.

### Recompensas por activación de losetas de monje

Por cada una de tus losetas de monje activadas por adyacencia a uno de tus monjes activados en la casilla de puntuación de loseta, mueve tu maestro cervecero **1** casilla hacia adelante en tu track de producción. (independientemente si está en el lado sombreado o soleado.



*Cuando Peter activa al -monje, el -monje adyacente es activado. Esto le permitirá mover su maestro cervecero **1** casilla hacia adelante en su track de producción de su tablero de jugador.*



Si coges un disco de puntuación de la casilla de puntuación **C**, colócalo en una casilla de puntuación de loseta de recurso vacía en tu tablero de jugador. Esto activará todas las losetas de recurso en tu tablero de jugador que coincidan con el tipo de recurso escogido (otorgando una recompensa de activación habitual - ver recuadro blanco en la página 4).



*Peter mueve el disco de puntuación de la casilla **C** a la casilla vacía de puntuación de loseta del recurso amarillo. Esto activará todas las losetas de recurso amarillo en tu tablero de juego (resaltado por un borde rojo). Ten en cuenta que no se le permitirá colocar el disco de puntuación en la casilla verde de las casillas de puntuación de loseta ya que está ocupada por un disco de puntuación.*

Si coges un disco de puntuación de una casilla de puntuación **A/B/C**, colócalo en cualquier casilla de puntuación vacía de tu tablero de jugador:



- Si lo colocas en una casilla de puntuación vacía **X**, lleva a cabo el procedimiento de puntuación descrito en el disco de puntuación **A**.
- Si lo colocas en una casilla de puntuación vacía **X**, lleva a cabo el procedimiento de puntuación descrito en el disco de puntuación **B**.
- Si lo colocas en una casilla de puntuación vacía **X**, lleva a cabo el procedimiento de puntuación descrito en el disco de puntuación **C**.

### Reglas adicionales

- Nunca podrás moverte a una casilla de disco de puntuación vacío. Tampoco podrás mover un disco a una casilla de puntuación de loseta que no puedas usar. (No podrás colocarte en una casilla de puntuación de loseta que ya esté ocupada por otro disco de puntuación o en una casilla de puntuación de loseta que no puedas activar).
- Si un marcador de recurso alcanza su valor más alto de producción "20", no se moverá más. Por cada casilla que avance posteriormente, en vez de avanzar el marcador, el jugador recibirá **1** ducado de la reserva.
- En una ronda final en una partida de 2 y 3 jugadores, puede haber más de un disco de puntuación en una casilla de disco de puntuación (ver página 7). Sin embargo, un jugador que se mueva a esa casilla de disco de puntuación solo podrá coger **1** disco de puntuación.
- Después de haber colocado un disco de puntuación en una casilla de puntuación de loseta y haber llevado a cabo el procedimiento de puntuación, verifica si has completado algún privilegio.



## Casillas de Barril



Los 12 barriles en el centro del tablero principal muestran objetivos que puedes lograr. Si has logrado uno o más de estos objetivos, puedes reclamar los barriles correspondientes cuando te muevas a una casilla de barril. Los barriles proporcionarán puntos al final de la partida.

Cuando muevas tu figura de jugador a una de las dos casillas de barril en el track común, coge del centro de la mesa todos los barriles cuyos objetivos hayas logrado. Cada objetivo tiene un barril grande y pequeño. Si el barril grande aún está disponible, cógelo, y no el pequeño. Si solo está disponible el barril pequeño, cógelo, siempre que no esté el barril grande antes. No podrás coger los barriles de otros jugadores. Consulta la página 8 para obtener una lista de los objetivos y un ejemplo más extendido.



Al final de la partida cada barril grande otorgará 4 puntos de victoria.

Al final de la partida cada barril pequeño otorgará 2 puntos de victoria.



Tienes dos herramientas más para lograr tu objetivo de fabricar la mejor cerveza: Los 7 casillas de cobertizo y las 5 parejas de privilegio de tu tablero de jugador.

## Cercando un espacio de cobertizo



Casilla de Coberizo

Cada vez que cierres por completo uno de las 7 casillas de cobertizo en tu tablero de juego (porque está rodeado por 6 losetas adyacentes a ésta), lleva a cabo el siguiente procedimiento:

- Suma los números de fertilidad de todas las losetas de recurso que estén directamente adyacentes a la casilla de cobertizo. (Ten en cuenta que las losetas de monje no tiene valor de fertilidad, por lo que no suman a la suma de fertilidad del cobertizo).

Esta suma determinará tu recompensa, como se muestra en la tabla de recompensas:

- Mueve tu maestro cervecero tantas casillas hacia adelante en el track de producción como indica la tabla de recompensas.
- A continuación, coge de la reserva la loseta de cobertizo que se muestra en la tabla de recompensa y colócala en el espacio del cobertizo cercado. Cada loseta de cobertizo activará una cantidad de losetas adyacentes inmediatamente. Cada loseta de recurso y monje activado de esta manera otorgará su recompensa como habitualmente (ver recuadros blancos página 4 y 5).



No activas losetas



Activa 2 losetas adyacentes a tu elección. Las dos losetas deben estar en los bordes opuestos de esta loseta (marcadas con las flechas del mismo color).



Activa una loseta adyacente a tu elección



Activa 3 losetas adyacentes a tu elección. No pueden estar una al lado de la otra (marcado por flechas del mismo color).

Rango de Fertilidad en Cobertizos

0-7	8-11
6	3
12-17	18-23
1	1
24+	

Tabla de recompensas



Activa 4 losetas adyacentes a tu elección.

### Ejemplo

Peter coloca una sexta loseta adyacente a un espacio de cobertizo.

Peter suma los valores de fertilidad de de las losetas de recurso adyacentes a este cobertizo:

$$2 + 3 + 3 + 4 + 3 = 15$$

La suma total de fertilidad es igual a 15, recibe las siguientes recompensas:



Peter mueve a su maestro cervecero una casilla hacia adelante en track de producción. Luego coge la loseta de cobertizo reserva y la pone sobre la casilla de cobertizo antigua.

Peter deberá de activar dos losetas que estén en bordes opuestos de la loseta de cobertizo colocada sobre el cobertizo antiguo, por lo que decide activar el recurso amarillo con fertilidad 4 y el recurso blanco con fertilidad 3.

## Completando una pareja de privilegios

Las 10 casillas de puntuación de loseta de tu tablero de jugador se dividen en 5 parejas de privilegios.



Siempre que completas una pareja de privilegios en tu tablero de jugador (ya que ambas casillas de puntuación están ocupadas por un disco de puntuación). Puedes colocar una de tus cartas de privilegio junto a esta pareja y obtener la recompensa de esta carta (ver página 8). Si eliges no colocar una carta de privilegio en ese momento, no podrás colocar cartas más avanzada la partida.



## Regla "Monedas de Emergencia"

En cualquier momento de tu turno, puedes devolver a la caja del juego cualquier cantidad de cartas de privilegio (que aún no hayas colocado junto a una pareja de privilegios) para coger de inmediato 3 ducados de la reserva.



La parte posterior se usa como recordatorio de esta opción

## Preparando la siguiente ronda

Al final de cada ronda, una vez que cada jugador haya colocado su figura de jugador en el área de inicio, sigue los siguientes pasos:

1. Coge la siguiente pila de losetas de monje del centro del tablero principal y añade 1 loseta de monje en cada uno de los 4 espacios de monje del tablero principal

2. Añade 1 loseta de recurso de la reserva, boca arriba, en cada casilla de recurso en el tablero principal.

*Siempre que haya losetas de recurso con un "I" en su parte trasera, utilízalos para rellenar las casillas de recurso. Una vez que te quedes sin losetas de recurso con el "I", comienza a colocar las losetas de recurso con el "II" en su parte trasera.*

3. Vuelve a rellenar las casillas de disco de puntuación para que cada casilla de disco de puntuación contenga exactamente 1 disco de puntuación.

*Atención: Realiza los pasos en el cuadro de la derecha si la próxima ronda es la final en una partida de 2 o 3 jugadores. La ronda final de la partida será cuando coloques la última pila de losetas de monje.*

En partidas de 2 o 3 jugadores: 4. Coloca un segundo disco de puntuación en las casillas de disco de puntuación B y C. En partidas de 3 jugadores únicamente coloca un disco de puntuación en una casilla de puntuación A/B/C.



Última ronda a 3 jugadores

El jugador que colocó su figura de jugador en la "casilla de jugador inicial" del área de inicio comenzará la nueva ronda. La ronda continuará en sentido horario como habitualmente.

## 5- Final de la Partida

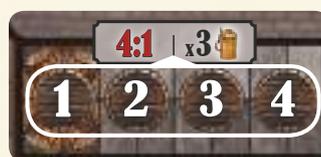
La partida finalizará después de terminar la última ronda, tan pronto como el último jugador haya movido su figura de jugador a la casilla correspondiente del área de inicio y haya recibido su recompensa (si corresponde). Ahora cada jugador resolverá sus puntos de victoria de la siguiente manera.



Comprueba en qué casilla de producción se encuentra el maestro cervecero y qué tasa de intercambio de recurso y puntos de victoria tiene desbloqueado



Por ejemplo, si tu maestro cervecero se encuentra en alguna de estas casillas, habrá desbloqueado una tasa 3:1 y 4 puntos de victoria.



Si solo has avanzado a alguno de estas casillas, solo habrás desbloqueado una tasa de 4:1 y 3 puntos de victoria.

Si ni siquiera has llegado a la parte superior del track de producción, habrás desbloqueado una tasa de 5:1 y 2 puntos de victoria.



A continuación, iguala las posiciones de tus marcadores de recurso en tu track de producción:

A. Primero, aplica la tasa de cambio de recursos desbloqueada para reunir tus marcadores de recursos: La tasa determinará la cantidad de casillas totales que podrás mover cualquiera de tus marcadores de recurso hacia atrás para poder mover tu marcador de recurso menos avanzado 1 casilla hacia adelante.



Por ejemplo:

Tu maestro cervecero ha desbloqueado una tasa de cambio de 2:1.

Por lo tanto, para mover tu marcador de recurso menos avanzado 1 casilla hacia adelante, debes mover otro marcador de recurso 2 casillas hacia atrás



O mover 2 marcadores de recurso 1 casilla hacia atrás cada uno.



Continúa aplicando las tasas de cambio hasta que ninguno de tus marcadores de recursos pueda moverse casillas hacia adelante sin disminuir el valor de otro marcador por debajo de esa casilla.

B. Luego, por cada 10 ducados que devuelvas a la reserva, mueve uno de tus marcadores de recurso una casilla hacia adelante en tu track de producción.



Finalmente calcularemos los puntos de victoria de la siguiente manera:

1. Comprueba cual de los 5 marcadores de recursos está más atrasado en tu track de producción y en que lugar se encuentra. Ahora, multiplica el número donde se encuentra el marcador de recurso por el valor de los puntos de victoria que desbloqueó tu maestro cervecero. (si alguno de tus marcadores de recurso no ha alcanzado una casilla de producción marrón (numerado "1" a "20"), su resultado será 0, por lo tanto el valor por el que tendrás que multiplicar tus puntos de victoria será 0.

Después de aplicar la tasa de intercambio de recursos, el marcador de recursos marrón ha alcanzado la casilla de valor "9" siendo este el que marcador de recurso que más atrás se encuentra en la cadena de producción de Peter. El maestro cervecero de Peter desbloqueó el valor de puntos de victoria de "4". Así su puntuación de producción será:  $9 \times 4 = 36$  puntos de victoria.



2. Añade a ese resultado finalmente a ese resultado 4 puntos de victoria por cada barril grande y 2 puntos de victoria por cada barril pequeño que tengas. Si llegaste a poner una carta de privilegio junto a una pareja de privilegios completados, añade 1 punto de victoria a tu puntuación por cada barril que tengas.



3. Finalmente, si tu figura de jugador se encuentra en la "casilla inicial de primer jugador", añade 1 punto de victoria a tu resultado.



El jugador con más puntos de victoria será el ganador de la partida. Si hay empate, los jugadores compartirán la victoria.

## Los barriles y sus objetivos



Tu maestro cervecero debe haber alcanzado al menos una casilla de producción marrón. Valor mínimo 1 de esa casilla.



Todos tus marcadores de recursos deben haber alcanzado una casilla marrón en el track de producción. Valor mínimo 1 de esa casilla.



Debes haber colocado al menos 6 losetas de recursos con un número de fertilidad de 1 en tu tablero de juego.



Debes haber colocado al menos 6 losetas de recursos con un número de fertilidad de 5 en tu tablero de juego.



Debes tener un disco de puntuación en cada uno de los 4 casillas de puntuación de losetas de monje.



Debes tener un disco de puntuación en cada una de las 5 casillas de puntuación de losetas de recursos.



Debes haber colocado al menos 3 losetas de cobertizo del mismo tipo a tu tablero de juego.



Debes haber colocado al menos 4 losetas de cobertizo de diferente tipo a tu tablero de juego.



Uno o más de tus marcadores de recursos debe haber alcanzado al menos una casilla de producción con valor "20".



Debes haber colocado al menos 3 cartas de privilegio junto a 3 parejas de privilegio completadas.



Debes haber colocado una loseta de monje o una loseta de recurso en cada una de las 15 casillas soleadas de tu tablero de juego.



Debes haber colocado una loseta de monje o una loseta de recurso en cada una de las 15 casillas sombreadas de tu tablero de juego.

## Cartas de Privilegio



Elige un color de recurso. Cuenta cuantas losetas de ese recurso has colocado sobre tu tablero de jugador (ignorando los números de fertilidad). Mueve tu marcador de recurso de dicho color tantos pasos hacia adelante como losetas de ese recurso tengas colocadas en tu tablero de jugador.



Cuenta cuantos disco de puntuación tienes en tus casillas de puntuación de losetas. A continuación, mueve el marcador de recurso que esté más atrás en el track de producción tantos pasos hacia adelante como discos de puntuación hayas colocado en tu tablero de jugador. (Si hay más de un marcador de recurso rezagado, elige uno de ellos para moverlo hacia adelante).



La carta de privilegio de barril: Al final de la partida, recibe 1 punto de victoria adicional por cada barrilla (pequeño o grande) que tengas.



Coge 12 Ducados de la reserva inmediatamente.



Mueve tu maestro cervecero 5 casillas hacia adelante en el track de producción inmediatamente.

### Ejemplo de como adquirir barriles

Peter mueve su figura de jugador a una casilla de barril. Ha logrado 3 de los objetivos de los barriles centrales del tablero principal: Ahora puede coger 2 barriles de los grandes y 1 barril pequeño, ya que todavía está disponible.



### CREDITS

**Game design:** Andreas Schmidt and Michael Kiesling

**Illustrations and graphics:** Fiore GmbH

**Development:** Viktor Kobilke, Philippe Schmit

**Rule book and rule book layout:** Philippe Schmit

**Rule book revision:** Neil Crowley, Viktor Kobilke

**Copyright:** © 2017 Plan B Games Inc.

19 rue de la Coopérative,  
Rigaud, QC J0P 1P0, Canada  
All rights reserved.  
[www.planbgames.com](http://www.planbgames.com)

Plan B Games Europe GmbH,  
Sinstorfer Weg 70, 21077 Hamburg, Germany

[www.eggertspiele.de](http://www.eggertspiele.de)

eggertspiele is a brand of Plan B Games Europe GmbH.

