Kutná Hora

La Ciudad de la Plata

REGLAMENTO

Se ha descubierto plata en una colina de la región de Bohemia. Los mineros acuden en masa al lugar, convirtiendo un apacible valle checo en una próspera ciudad del siglo XIV.

Los jugadores llevan a familias acaudaladas, cada una de ellas con influencia en diversos gremios. Utilizan sus riquezas para ampliar las minas y construir la ciudad de Kutná Hora. La economía cambia a medida que crece la ciudad a partir de las decisiones que toman los jugadores. Para ganar, los jugadores tendrán que adaptarse a las fluctuaciones de los precios y estar muy atentos a las nuevas oportunidades.

Always Board
NEVER BORED
www.alwaysboardgames.com info@alwaysboardgames.com

¿CÓMO SE JUEGA?
www.cge.as/kh_htp

Componentes



tablero de Kutná Hora



contador de rondas



tablero del ayuntamiento



11 losetas de Santa Bárbara



4 hojas de referencia



4 tableros de jugador

Antes de la primera partida, prepara estos componentes como se muestra en la página siguiente.



2 soportes para cartas



18 fichas de pelícano



24 losetas de construcción de gremios



12 losetas de gremios



12 fichas de patricio



12 losetas de edificio público



tablero de explotación minera



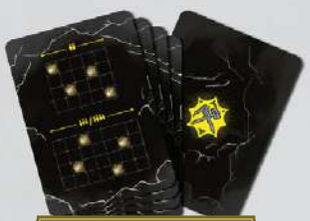
4 losetas de roca



53 monedas



9 cartas de preparación de gremio



15 carta de preparación de mina



4 losetas de tecnología minera



27 losetas de mina



marcador de jugador inicial



6 cartas de acción por jugador



21 cartas de población



16 cartas de mineral



10 cartas de evento

Always Board
NEVER BORED

RE-WOOD

Estamos orgullosos de tener el primer juego de mesa moderno en utilizar RE-Wood, un material revolucionario desarrollado en Alemania que combina madera reciclada con aglutinante reciclado para crear componentes de juegos altamente detallados y con un tacto único.



1 marcador de ronda



1 marcador de impuestos



Un conjunto de piezas por cada color de jugador.



12 marcadores de casa



9 figuras de minero



6 marcadores de producción



3 marcadores de terreno



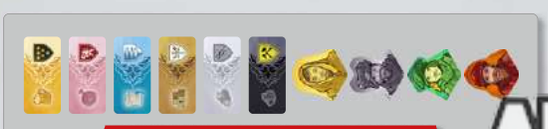
1 marcador de reputación



1 marcador de puntos

FICHAS EXTRA

Guarda las fichas en la caja por si acaso pierdes una de estas fichas esenciales.



¡No destroqueles estas fichas!

Montaje de los soportes para cartas

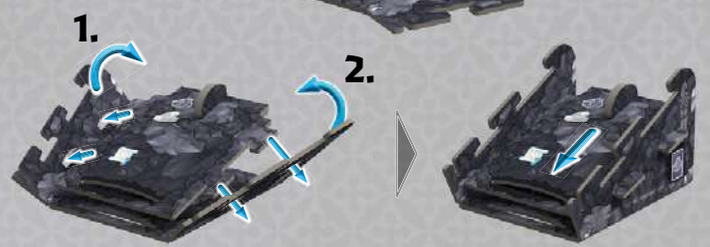
Dobla el cartón alejándolo del lado medio cortado.
Si lo doblas hacia el otro lado, se romperá.

Paso A



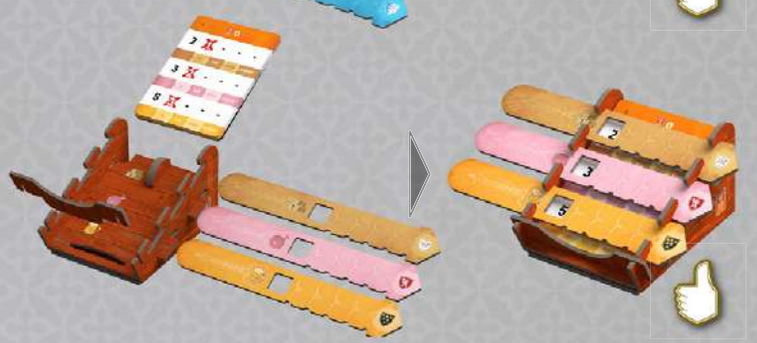
Paso B



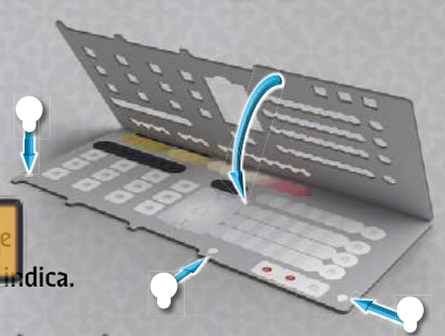


Paso C





Montaje del tablero de jugador



Aplica cinta adhesiva de doble cara donde se indica.

Preparación



CONTADOR DE RONDAS

En una partida a 4 jugadores se utiliza el lado con 5 rondas.
En una partida a 2 o 3 jugadores se utiliza el lado con 6 rondas.

1. Coloca el **marcador de ronda** en la primera casilla del contador de rondas.
2. Coloca el **marcador de impuestos** en la casilla 0 del contador de impuestos, que recorre la parte inferior del contador de rondas.
3. Coloca los **3 edificios de patricio rojo** en una pila en el contador de rondas, en el espacio que indica cuando se ponen en juego.





TABLERO DEL AYUNTAMIENTO

4. Agrupa los edificios de gremios en 6 pilas, por color. De cada pila, selecciona la loseta con la marca en la esquina.



Las losetas marcadas estarán en la parte inferior de sus pilas. Barájalas y colócalas aleatoriamente en los 6 espacios de las dos columnas más a la izquierda. Coloca las 3 losetas restantes de cada pila en orden aleatorio sobre la loseta del mismo color.

5. Agrupa los **edificios patricios verdes, plateados y amarillos** en 3 pilas, por colores. Mezcla cada pila aleatoriamente y colócala al final de una fila, en el espacio correspondiente al patricio que se muestra.

A partir de ahora, nos referiremos a todos los edificios de patricios como **edificios públicos**; cualquiera los podrá construir, pero no serán propiedad de nadie.





TABLERO DE KUTNÁ HORA

Coloca el tablero de Kutná Hora con el lado correcto hacia arriba.

En una partida a 3 o 4 jugadores se utiliza el lado con más casillas.
En una partida a 2 jugadores se utiliza el lado con menos casillas.

6. Elige una carta de preparación de mina al azar.
7. Baraja las losetas de roca boca abajo, repártelas entre las casillas de mina que aparecen en la carta de preparación, y entonces dales la vuelta.



Estas estrellas serán importantes al final de la partida, al calcular el valor de cada fila.



Carta de preparación de mina al azar

Always Board
NEVER BORED
www.alwaysboardgames.com
info@alwaysboardgames.com



SOPORTES PARA CARTAS

8. Coloca los **soportes para cartas** a la vista de todos los jugadores. Las franjas indicadoras empiezan a la izquierda de todo, de modo que se ven los números de la columna más a la izquierda. Asegúrate de que las cartas estén en orden numérico, empezando con la carta 0 delante y con la carta de dar la vuelta al final.



Mazo de población 0–19



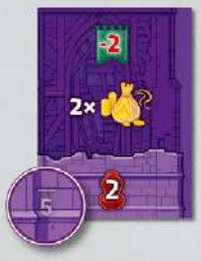
Mazo de mineral 0–14





CATEDRAL DE SANTA BÁRBARA

9. Coloca la **Catedral de Santa Bárbara** a la vista de todos los jugadores. Las 11 losetas se colocan en orden: 1–5 abajo, 6–10 en el centro y 11 arriba.







BANCA

10. Coloca las **monedas** cerca del tablero para formar la banca, junto con las **fichas de patricio** y las **fichas de pelícano**. Utiliza exactamente 3 fichas de patricio de cada color.







MINAS

11. Coloca las **4 losetas de tecnología minera** en una pila boca abajo, en orden. La loseta con 1 va arriba.

12. Agrupa las **losetas de mina** boca abajo, según el anverso. Baraja cada pila, y entonces haz una pila de losetas de mina con losetas arriba, las losetas en el centro y las losetas abajo. Coloca la pila en el centro del tablero de explotación minera, dejando un espacio vacío para la pila de descartes.



Preparación del jugador

Cada jugador elige un color y coge los componentes de ese color. Casi todos se colocan en su **tablero de jugador**.



Tu **marcador de puntos** empieza en la casilla 0 del contador de puntuación del tablero de Kutná Hora.

Groschenes iniciales:

Primer jugador – 40 groschenes

Segundo jugador – 41 groschenes

Tercer jugador – 42 groschenes

Cuarto jugador – 43 groschenes

JUGADOR INICIAL



El **marcador de jugador inicial** está basado en el primer sello de la ciudad de Kutná Hora, del año 1308. El jugador que haya estado bajo tierra más recientemente recibe este marcador (si lo preferís, podéis decidir al azar el jugador inicial).

Preparación de los gremios

Cada jugador pertenece a **3 gremios**. Tus gremios determinan qué edificios puedes construir y cuáles no.

La carta de preparación de gremios muestra un conjunto de gremios para cada jugador. Elige una carta al azar y utiliza la sección correspondiente al número de jugadores.

- **En orden inverso, cada jugador elige un conjunto,** empezando por el último jugador y terminando por el jugador inicial, que solo tendrá una opción.
- A continuación, todo el mundo elige qué losetas de gremios van en qué filas. **Los jugadores hacen esta selección en orden, empezando por el primer jugador.**



Para la primera partida, utiliza la carta de preparación de gremios 1, que se muestra aquí.

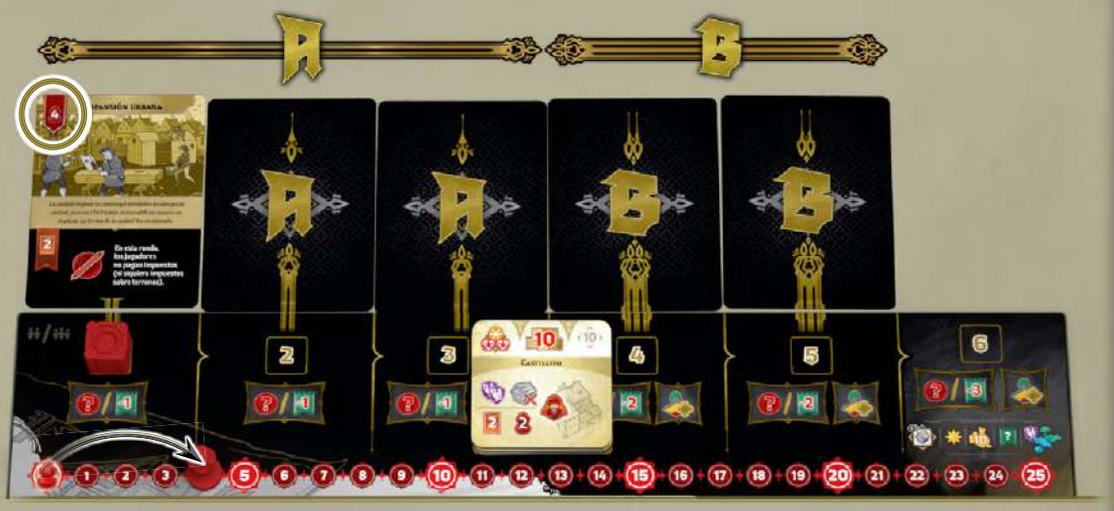
Dale a cada jugador un conjunto diferente de 3 gremios, elegidos de la sección correspondiente de esta carta. Puedes asignarlos aleatoriamente o dejar que la gente elija. No te preocupes demasiado por ello. Al fin y al cabo... es vuestra primera partida.

Cada jugador coloca los gremios en su tablero de jugador en el orden mostrado en la carta. En partidas sucesivas, podrá elegir el orden.

Partida a 2 jugadores – Preparación de las cartas de evento

En una partida a 2 jugadores se utilizan cartas de evento para aumentar la actividad económica de la partida.

Separa las cartas de evento en los mazos A y B y baraja ambos mazos. Cada ronda **excepto la última** tendrá un evento. Las rondas anteriores a la pila de patricios rojos tienen eventos **A**. Las rondas posteriores tienen eventos **B**. Roba un evento boca abajo del mazo adecuado y colócalo sobre cada casilla del contador de rondas (recuerda que la última ronda no tiene evento). Muestra el evento de la ronda 1 evento ahora, antes de que empiece la ronda 1.





Si el evento de la ronda 1 tiene un símbolo de impuestos en la esquina superior izquierda, avanza el marcador de impuestos en la cantidad mostrada.

Las cartas de evento también se pueden utilizar para animar la economía de las partidas a 3 o 4 jugadores, pero no son necesarias.

Kutná Hora



En 1260, el descubrimiento de plata cerca de la actual Kutná Hora provocó un boom de la plata que atrajo a gente de toda Europa. Junto a las nuevas minas surgieron asentamientos y capillas provisionales, y en una colina sobre el río nació la ciudad de Kutná Hora. En el siglo siguiente, se convertiría en una poderosa fuente de poder y riqueza para la corona checa, con una importancia que llegó a rivalizar incluso con la de Praga.

Sus inicios fueron espontáneos, sin planificación. Los campos mineros se expandieron y acabaron fusionándose en un solo asentamiento. Pero este asentamiento no tardó en organizarse, se erigieron murallas y Kutná Hora se convirtió en una ciudad.

20 años más tarde, Kutná Hora producía un tercio de la plata de Europa. Y eso fue solo el principio. En este juego, un turno representa aproximadamente 13 años de progreso. Sin embargo, esto es una abstracción: solo tardas dos turnos en construir una iglesia que históricamente tardó décadas en construirse.

En Kutná Hora se extrajo plata durante varios siglos. Al principio estaba bastante cerca de la superficie, pero con el paso de los años las minas tuvieron que profundizar cada vez más. Las minas más profundas requerían una logística más complicada. Era necesario bombear el agua y dejar entrar aire fresco. La mina más profunda de Kutná Hora, conocida como El Asno, seguramente era la mina activa más profunda del mundo.

La plata enriqueció no sólo a los aristócratas, sino también a la gente común y corriente. Mineros, constructores, comerciantes y herreros: todos los implicados en el comercio de la plata se llevaron una tajada. Ávidos de demostrar su prosperidad, riqueza e independencia, los ciudadanos construyeron iglesias, casas y mansiones. Querían dejar claro su deseo de gobernarse a sí mismos, sin interferencias de la nobleza.

Esto es lo que esperamos que te traiga nuestro juego: el espíritu de una época en la que los laboriosos mineros y el resto de habitantes convirtieron un valle medieval en una de las ciudades más importantes del Renacimiento Europeo.

Always Board NEVER BORED
www.alwaysboardgames.com info@alwaysboardgames.com

Precios

En Kutná Hora hay 6 productos. Su valor se indica en groschenes de Praga, la moneda que el Rey Wenceslao II empezó a acuñar después de tomar el control de las minas de plata de Kutná Hora.

Cuando el juego indica que tienes que pagar cierta cantidad de madera o permisos, comprueba el precio actual y paga esa cantidad de groschenes.



Los precios irán variando a lo largo de la partida. Cuando un efecto haga avanzar el mazo de población o el mazo de mineral, retira la carta superior y colócala al final, detrás de todas las demás cartas (no le des la vuelta).



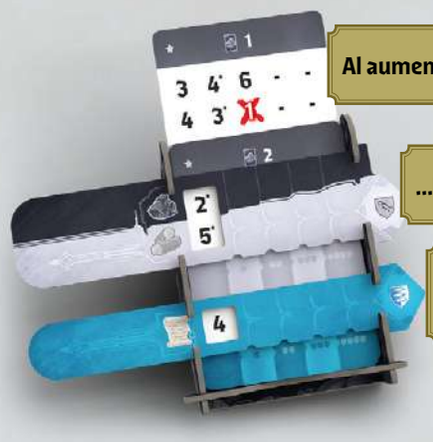
Economía dinámica

Los precios de los productos siguen los principios racionales de la oferta y la demanda.



Al aumentar la población...

...los precios también aumentarán.



Al aumentar la producción de mineral...

...los precios de los minerales bajan,

...pero los precios de la plata y los costes de los permisos subirán.



Cuando construyas un edificio de gremio, su indicador mueve hacia la derecha y los precios bajan.



Los edificios de plata hacen bajar los precios de la plata, pero los precios de los minerales suben.

(¿Por qué este número está tachado? *Te lo explicamos en la pág. 15*).

Cómo se juega

La partida transcurre en rondas, siguiendo el contador de rondas de la parte superior del tablero.

El jugador que tenga el marcador de jugador inicial juega el primer turno de la ronda. Se sigue en el sentido de las agujas del reloj hasta que cada jugador haya jugado **3 turnos**.

En tu turno, eliges una de tus cartas de acción y la juegas, eligiendo una de las dos acciones impresas en la carta.

Una vez jugada una carta, ésta no puede volver a utilizarse durante el resto de la ronda. Así que al elegir la acción que quieres realizar, estás renunciando a la posibilidad de utilizar la otra mitad de la carta. **Planifica cuidadosamente tus movimientos.**



Durante los dos primeros turnos, juegas **2 cartas por turno**. Después de eso, solo te quedan 2 cartas. Entre estas, elige y juega **1 carta en tu turno final**.

La ronda termina cuando todos los jugadores han realizado 3 turnos (y han jugado 5 de sus 6 cartas). Al final de una ronda ocurre una serie de cosas, como se muestra en el contador de rondas *(Detalles en la pág. 16)*.

- Al final de cada ronda, cada jugador debe pagar impuestos o pagar una penalización en la reputación.
- Pasadas unas rondas, entran en juego las losetas de patricio rojo.
- Los patricios pueden proporcionar puntos por varias cosas al final de cada una de las tres rondas finales... ¡o tal vez no! Durante este paso, los jugadores tendrán control sobre lo que se puntúa.

Para preparar la siguiente ronda, devuelve a tu mano todas tus cartas de acción. Ahora todas vuelven a estar disponibles.

El marcador de jugador inicial pasa al jugador de la izquierda, y el nuevo jugador inicial empieza la nueva ronda.



El Jugador Azul ha jugado Terreno y Mina en su primer turno. Le gustaría volver a excavar en la mina en su segundo turno, pero no puede. No le queda ninguna acción de Mina en la mano y tampoco puede utilizar su Comodín, ya que también ha jugado esa carta. Al Jugador Azul le gustaría haber prestado más atención y haber utilizado su otra carta de Terreno en lugar de la carta que tiene una Mina.

Metalúrgicos

El proceso de extraer plata del mineral era largo y complicado. Los edificios de los Metalúrgicos de este juego representan varios de los pasos de este proceso. Kutná Hora era una ciudad industrial, con docenas de hornos encendidos día y noche.

Cómo ganar

Gana el jugador que consiga más puntos, como es habitual. Sin embargo, ¿cómo se consiguen los puntos? Bueno, hay muchas formas de conseguir puntos durante la partida. Hay una fase especial de puntuación de los patricios al final de cada una de las últimas 3 rondas. Y al final de la partida se otorga una cantidad decisiva de puntos. Te explicaremos los detalles más tarde, pero aquí tienes un consejo: Examina tus losetas y presta atención a la esquina superior izquierda.

Estos iconos pueden coincidir con los iconos de los lados del tablero y de los edificios vecinos. Cada icono coincidente valdrá 1 punto al final de la partida.



Estas estrellas indican cuánto valdrá una fila de minas. Los jugadores con más estrellas obtendrán más puntos de la fila. Intenta dominar filas lucrativas.



Acción de MINA

La minería aumenta tu producción de minerales y puede darte oportunidades de conseguir puntos más tarde en la partida.

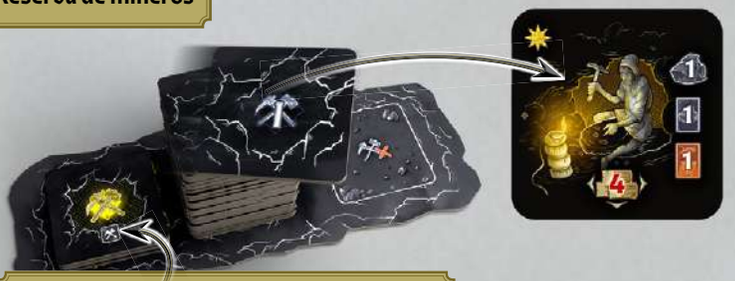




Reserva de mineros

1. **Comprueba tu reserva de mineros.** Empiezas la partida con un minero en la reserva, de modo que para tu primera mina puedes saltarte este paso. Pero si no tienes mineros en la reserva, tienes que comprar un permiso para tener más mineros. Comprueba el precio actual de un permiso (indicador azul) y paga esa cantidad de groschenes para mover hasta 2 mineros de la zona de la derecha a tu reserva de mineros (donde como máximo puede haber 2 mineros).

2. **Roba losetas de mina y elige 1.** El número de losetas que robas depende del nivel actual de tecnología minera. Al principio de la partida es 1, así que robas una sola loseta. A niveles más altos, robas el número indicado de losetas y eliges una para jugarla. Las demás losetas van a la pila de descartes. Si se agota la pila de losetas de mina, haz una nueva barajando la pila de descartes. (A partir de entonces, las losetas marcadas con I, II y III quedarán mezcladas).



El número de losetas a robar se indica aquí

3. **Elige un espacio y paga el coste.** Tienes que construir en una entrada, al lado de una mina que ya haya sido construida o debajo de una mina que ya haya sido construida. Las dos entradas están impresas en el tablero, y el coste de construir en una de ellas es de 2 de madera. El coste de construir en cualquier otro espacio vacío lo proporciona la mina que está al lado o arriba. Si se pueden aplicar múltiples costes, pagas el coste más alto (no la suma de todos los costes). No puedes construir en una loseta de roca o en una mina existente.



Entrada de la mina

4. **Coloca la loseta de mina, márcala con un minero de tu reserva, y evalúala.** Al jugar una loseta, es posible que la loseta te exija hacer varias cosas:



Para la puntuación final

Producción de mineral

Otros efectos

Coste que esta loseta aplicará a los espacios laterales y al espacio inferior.



La mayoría de losetas de mina aumentan la producción de mineral. Mueve el marcador de mineral en tu tablero para indicar tu nueva producción de mineral.





Avanza en el mazo de mineral en la cantidad mostrada. (Cada vez que construyes algo que hace aumentar tu producción de mineral, avanza el mismo número en el mazo de mineral).



Algunas minas atraen a más gente a la ciudad. Avanza el número indicado en el mazo de población.



Algunas minas te dan otorgan puntos inmediatamente. Avanza el número indicado con tu marcador de puntos.

Mineros

Los mineros trabajaban en la oscuridad de los túneles subterráneos. Su única luz era una pequeña lámpara que iluminaba no con más que una cerilla encendida. Cada día corría el riesgo de morir por asfixia o por el derrumbe del túnel. Pero a diferencia de los siervos medievales, los mineros de Kutná Hora eran ciudadanos libres, de modo que a cambio de un trabajo tan peligroso recibían una buena remuneración.

Always Board NEVER BORED
www.alwaysboardgames.com
info@alwaysboardgames.com

Acción de DERECHOS

Para poder construir un edificio en Kutná Hora, tienes que adquirir los derechos exclusivos para ello.

1. **Elige una loseta de edificio del tablero del ayuntamiento.** Solo está disponible la loseta superior de cada pila. Puedes elegir un edificio de gremio solo si pertenece a uno de los 3 gremios que has colocado en tu tablero durante la preparación. Otra opción es elegir un edificio público, pero recuerda que los edificios públicos no harán aumentar tus ingresos.



2. **Paga el coste de los derechos.** Los edificios de la columna más a la izquierda solo cuestan 1 groschen. Los de las demás columnas cuestan 1, 2 o 3 permisos, tal y como se indica en el tablero. Mira el valor actual de los permisos y paga esa cantidad de groschenes.



3. **Roba la loseta.** Colócala en uno de los tres espacios del lado superior derecho de tu tablero. Si todos los espacios están llenos, no puedes realizar una acción de Derechos.



4. **Mueve la pila de la loseta al final de la fila.** Es decir, coge la pila, colócala al final de la fila y utilízala para empujar las otras pilas al espacio vacío.



Nota: Las losetas siempre se deslizan hacia la izquierda para llenar los espacios vacíos, así que la columna de los 3 permisos no se utilizará hasta que entren en juego las losetas de patricio rojo.

Acción de TERRENO

1. Para poder construir en Kutná Hora, antes tienes que adjudicarte un terreno.
   - **Cuando no hay ningún edificio,** puedes adjudicarte cualquier espacio libre de la ciudad por 5 groschenes.
   - **Si hay un edificio en la ciudad,** solo puedes adjudicarte un terreno al lado de un edificio. Pagas la cantidad de groschenes que aparece en la parte superior derecha del edificio. Si tomas posesión de un terreno adyacente a 2 o más edificios, pagas el coste más alto (no la suma de los costes).

Si todos los terrenos al lado de edificios ya están adjudicados, entonces puedes volver a adjudicarte cualquier espacio libre por 5 groschenes.



> **Nota:** Si tu reputación es de 3 o más, ¡solo pagas 1 groschen por un terreno!

2. **Marca tu terreno.** Coge el marcador de terreno más a la izquierda de tu tablero y colócalo en el terreno que te has adjudicado. Ten en cuenta que no puedes tener más de 3 terrenos adjudicados a la vez. Además, ten en cuenta que tendrás que pagar impuestos adicionales si tienes múltiples marcadores de terreno en Kutná Hora en el momento de los impuestos. *(Véase pág. 16).*



Always Board NEVER BORED
www.alwaysboardgames.com
info@alwaysboardgames.com

Acción de EDIFICIO

Si tienes una loseta de edificio (gracias a la acción de **DERECHOS**) y un terreno en Kutná Hora (gracias a la acción de **TERRENO**), entonces puedes construir el edificio en tu terreno.

1. **Elige uno de tus terrenos de Kutná Hora.** Devuelve el marcador de terreno a tu tablero, colocándolo en el espacio más a la derecha.



2. **Coloca la loseta de edificio en el terreno y paga el coste.** El coste es en madera, así que tienes que pagar el precio actual de esa cantidad de madera.



3. **Resuelve los efectos mostrados en la loseta.** En la última página de este reglamento encontrarás un resumen de los efectos. En la página opuesta encontrarás algunos ejemplos.



4. **Dale la vuelta a la loseta.** Una vez resueltos los efectos, ya no son relevantes.
5. **Si es un edificio de gremio, márcalo con una casa y resuelve el efecto de casa.** Cada fila de tu tablero corresponde a un gremio distinto. Al construir un edificio de ese gremio, quitas la casa más a la izquierda de la fila y aplicas el efecto indicado.





Obtienes una loseta de edificio público. Es decir, coges una acción extra de Derechos, pero sin pagar nada. Coge la loseta superior de cualquier pila de edificios públicos, y entonces mueve la pila al final.

Obtienes una ficha de pelícano. Guárdatela con el lado púrpura hacia arriba hasta que la utilices.

Aumentas tu reputación en la cantidad indicada.

Si aparecen puntos, márcatelos inmediatamente.

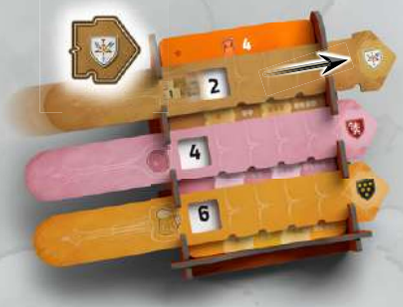
Si construyes un edificio público, no obtienes ningún efecto de casa. No es de tu propiedad, y no pones una casa en él.

Edificios de gremio

Cuando construyes un edificio de gremio, aumenta tu producción del producto asociado. Márcalo en tu tablero de jugador.







La mayoría de edificios de gremios te indicarán que muevas un indicador de producto un punto a la derecha (la única excepción son los edificios del gremio de Mineros).



Algunos gremios participan en la construcción de la Catedral de Santa Bárbara. Cuando veas este efecto, gira boca abajo la loseta de Santa Bárbara actual. Ningún jugador podrá utilizar ese efecto durante la partida. Aumenta los impuestos en el importe que aparece en la parte inferior de la loseta.





Gremio de Mineros

Un edificio del gremio de Mineros aumenta tu producción de mineral. El mazo de mineral aumenta en el mismo importe.

Tu tablero te permite hacer un seguimiento del mineral de los edificios y del mineral de las minas por separado (pero es el mismo producto).







Roba la loseta superior de tecnología minera y juégala inmediatamente. Puede ir en cualquier espacio donde se pueda jugar una mina nueva. No pagas madera por ella. Márcala con un minero cogido gratuitamente de la zona que hay a la derecha de tu reserva de mineros (solo utilizarás un minero de tu reserva si no te quedan más mineros en la parte derecha).

Al robar la loseta aumenta el nivel de tecnología minera, que determina entre cuántas losetas eligen los jugadores al realizar la acción de Mina.



Edificios públicos



Los edificios que tienen patricios son edificios públicos. Se diferencian de los edificios de gremios en un detalle importante: **No marcas un edificio público con una casa de tu color.**

Esto tiene varias consecuencias:

- No tienes que resolver ningún efecto de casa.
- No eres el propietario del edificio.
- No consigues producción del edificio.
- No obtienes puntos al final de la partida (por lo menos, no de forma directa).

Sin embargo, gracias a la colocación acertada de un edificio público puedes conseguir que uno o más de tus edificios de gremios sean más valiosos, ya sea en la fase de puntuación de los patricios, al final de la partida o idealmente en ambos momentos. Además, los edificios públicos tienen potentes efectos inmediatos que pueden darte reputación, fichas de pelícano e incluso puntos inmediatos. Los efectos varían, dependiendo del patricio del edificio.



Todos los edificios públicos añaden un patricio a la reserva de patricios. Toma la ficha correspondiente de la banca y colócala en el espacio del patricio arcoíris que hay en el centro del tablero del ayuntamiento.

Un patricio en la reserva ni tiene ningún efecto inmediato, pero cualquier jugador puede añadir el patricio al concejo municipal durante la acción de Ingresos.

ADVERTENCIA: Los edificios públicos no te proporcionan ingresos. Esto significa que si te gastas todos tus groschenes iniciales en un edificio público caro, no tendrás ninguna forma de conseguir más dinero. Al principio de la partida tienes que concentrarte en generar ingresos, y esto significa construir edificios de gremios.

Always Board Games
NEVER BORED
www.alwaysboardgames.com
info@alwaysboardgames.com

Acción de INGRESOS

Esta acción es la única forma de conseguir más dinero. Sumas tu producción total de productos y recibes esa cantidad de groschenes.



La Jugadora Púrpura tiene un edificio de plata con una producción de 3. El precio actual de la plata es de 3 groschenes, de modo que obtiene 9 groschenes. La Jugadora Púrpura ha construido un edificio del gremio de mineros con una producción de mineral de 2, y consigue 4 más de mineral de las minas, de modo que su producción de mineral es 6. Ahora mismo el mineral vale 4, ¡así que su mineral vale 24 groschenes! Recibe 33 groschenes de la banca.

Añadir un patricio al concejo

Cuando un jugador construye un edificio público, se mueve 1 ficha de patricio de un color particular de la banca a la reserva de patricios. Los patricios de la reserva están esperando para entrar en el concejo municipal, pero por el momento no tienen efecto.



Durante una acción de Ingresos, después de obtener los ingresos, **puedes pagar 10 groschenes para poner un patricio en el concejo municipal;** es decir, mover una ficha de patricio de la reserva de patricios al espacio de puntuación en el borde del tablero. No puedes pagar más para mover más de un patricio. Al final de cada una de las tres rondas finales, todos los jugadores obtendrán puntos por ese patricio. *(Detalles en la pág. 16).*



Acción de SANTA BÁRBARA

La Hermandad del Corpus Christi (cuyo emblema heráldico está representado por las fichas de pelícano) está organizando la construcción de una gran catedral, y tus contribuciones serán muy valoradas. Esta acción puede proporcionarte un gran beneficio de una ficha de pelícano.



Utiliza 1 ficha de pelícano. Dale la vuelta, del lado púrpura al lado plateado. Si no tienes ninguna ficha de pelícano sin utilizar, no puedes realizar la acción de Santa Bárbara.

Resuelve la loseta actual de Santa Bárbara. Cada loseta tiene un efecto diferente, tal y como se explica en la parte posterior de este reglamento. Después de resolver el efecto, dale la vuelta a la loseta. Ahora hay una nueva loseta actual de Santa Bárbara. Las losetas se vuelven "actuales" en orden numérico, de izquierda a derecha y de abajo arriba (porque todo el mundo sabe que no se puede empezar una catedral por el tejado).



Cuando realizas la acción de Santa Bárbara, ignora cualquier aumento de impuesto impreso en la loseta. Eso solo se aplica si se le da una vuelta a la loseta por efecto de un edificio de gremio (además, cuando se le da la vuelta a una loseta por efecto de un edificio de gremio, ningún jugador obtiene el beneficio mostrado en la loseta).



COMODÍN



La acción de Comodín te permite realizar cualquiera de las otras acciones. Sin embargo, para utilizar el comodín primer debes perder 1 de reputación.



Nota: Si tu reputación es de 6 o más, ¡esta penalización no se aplica!

Always Board NEVER BORED
www.alwaysboardgames.com info@alwaysboardgames.com

Escribas

El código de minería del rey especificaba quién podía beneficiarse de las minas, cómo podían beneficiarse y cuánto debían pagarle al rey. Por lo tanto, el sector minero de Kutná Hora y la burocracia real iban de la mano. Los edificios de los Escribas representan diversas actividades administrativas esenciales para garantizar que la riqueza de las minas se distribuya de manera justa... o por lo menos de forma legal.

Constructores

En este juego, la madera representa la disponibilidad de madera, piedra, ladrillos y otros materiales de construcción. El gremio de Constructores es una simplificación que representa los diversos gremios formados por los artesanos que construyeron Kutná Hora. Constantemente se construían, reconstruían o ampliaban edificios, y estos proyectos de construcción requerían una gran cantidad de carpinteros, pintores, albañiles, azulejistas, ebanistas, yeseros y vidrieros.

Tenderos

En Kutná Hora había muchos gremios que recogían las diversas profesiones necesarias para alimentar a miles de personas. La plata era valiosa pero no comestible, y al expandirse las minas, los panaderos, carniceros y verduleros se hicieron ricos. Incluso había puestos de comida rápida donde los mineros podían comprar pan plano relleno de carne y verduras de temporada.

Mesoneros

No solo se trataba de beber cerveza. Se trataba de relajarse tras un día de trabajo duro. En este gremio había varios servicios interrelacionados, como servir cerveza, preparar comidas y proporcionar una forma de lavarse. El balneario era una combinación entre un spa y una barbería. Y los barberos eran algo más que peluqueros: también eran dentistas y cirujanos. En este juego, la cerveza representa muchas cosas diferentes (incluida la cerveza, claro).

Ajustes económicos

Durante la partida, en los mazos de mineral y de población pueden aparecer estos símbolos.



Un asterisco junto a un número indica que el número acaba de cambiar.



Este icono indica que la demanda es tan alta que la ciudad actúa sin esperar a los jugadores. Cuando aparece este icono, mueve inmediatamente la franja indicadora un punto a la derecha. Además, busca la pila correspondiente en el tablero del ayuntamiento y descarta la loseta superior de esa pila. Entonces mueve la pila al final de la fila y desliza las pilas para llenar el espacio vacío. Si no hay ninguna pila porque los jugadores han robado losetas pero todavía no las han construido, entonces no se descarta ninguna loseta, pero igualmente se realiza el movimiento.



Esta X roja indica que ya no hay mercado para ese producto. Nadie puede construir un edificio de ese tipo a menos que aumente la demanda. Se pueden seguir comprar Derechos para esos edificios, pero todavía no se pueden construir en Kutná Hora.



Este icono significa que se ha llegado a la mitad del mazo. Saca el mazo entero del soporte, dale la vuelta y vuélvelo a poner. El mazo de población debería pasar del 19 al 20. El mazo de mineral debería pasar del 14 al 15.

Reputación



Always Board
NEVER BORED
www.alwaysboardgames.com
info@alwaysboardgames.com

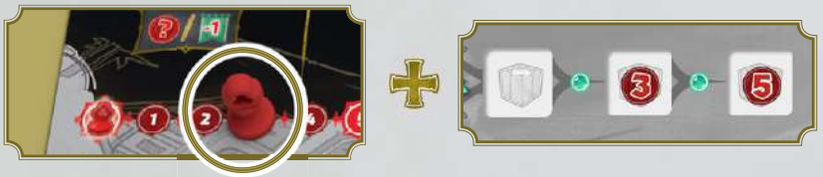
Fin de la ronda

La ronda termina cuando todos los jugadores han jugado su tercer turno. En ese momento, los jugadores deben decidir si pagar o no impuestos.

Impuestos



Cada jugador debe pagar impuestos o bien perder la cantidad de reputación indicada para la ronda actual. Puedes optar por la pérdida de reputación aunque tengas suficiente dinero para pagar los impuestos. Si no tienes suficiente dinero, pierdes reputación y no pagas nada.



Para los jugadores que actualmente tienen más de 1 marcador de terreno en Kutná Hora, sus impuestos aumentan en la cantidad indicada en su tablero. El recargo de impuestos es de 3 groschenes si dos de los marcadores del jugador están en Kutná Hora o de 8 groschenes (3 + 5) si los tres siguen en uso al final de la ronda. (Si decides no pagar impuestos, tampoco pagas estos impuestos del terreno).

Preparación de la ronda siguiente

Al final de la ronda pueden producirse varias cosas, que se describen a continuación. Una vez finalizada la ronda, el marcador de jugador inicial pasa al jugador de la izquierda, y todos los jugadores recuperan sus cartas de acción.

Edificios de patricio rojo



Las 3 losetas de edificio de patricio rojo empiezan en el contador de rondas. En una partida a 4 jugadores, entran en juego al final de la ronda 2; en una partida a 2 o 3 jugadores, entran en juego al final de la ronda 3. En el momento designado, baraja las losetas, sepáralas y coloca una al final de cada fila del tablero del ayuntamiento (a diferencia de otras losetas, no se agrupan en una pila). Ahora ya están disponibles.



Cartas de evento

Las cartas de evento se utilizan en partidas con solo 2 jugadores y son opcionales para partidas con 3 o 4. El evento especificará cuándo se aplica su efecto (normalmente al final de la ronda).



Algunos eventos también hacen avanzar el mazo de población o el mazo de mineral. Esto ocurre al final de la ronda, antes de los impuestos y de la puntuación de los patricios.



Al preparar la nueva ronda, se revela la nueva carta de evento. Si el evento de la nueva ronda hace aumentar los impuestos, avanza el marcador de impuestos al revelar la carta.

Puntuación de los patricios

Al final de cada una de las 3 rondas finales, después de los impuestos, los patricios del concejo municipal ofrecen puntos a todos los jugadores.



Por cada edificio que poseas, obtienes 1 punto por cada edificio público que tenga al lado (multiplícalo por el número de patricios verdes).



Este jugador obtiene 4 puntos por cada patricio verde en el concejo.



Por cada par de fichas de pelícano que hayas **utilizado**, obtienes 3 puntos (cuenta las fichas utilizadas, divide por 2 redondeando hacia abajo, y entonces multiplica por el número de patricios plateados).



Si tienes por lo menos 1 mina en cada fila de minas, obtienes 2 puntos; si tienes por lo menos 2 en cada fila, obtienes 4 puntos (multiplícalo por el número de patricios amarillos).



Por cada columna de tu tablero de jugador en el que se hayan retirado todas las casas, obtienes 3 puntos (multiplícalo por el número de patricios rojos).

Always Board Games
NEVER BORED
www.alwaysboardgames.com
info@alwaysboardgames.com

Fin de la partida

Una partida a 4 jugadores termina pasadas 5 rondas, y una partida a 2 o 3 jugadores termina pasadas 6 rondas. A lo largo de la partida los jugadores han acumulado una serie de puntos, pero ahora es el momento de evaluar los resultados de sus estrategias a largo plazo.

Puntuación final

Kutná Hora

Recorre la ciudad edificio por edificio y recompensa al propietario de cada edificio con **1 punto por cada icono coincidente** en un edificio adyacente o lado del tablero. Dale la vuelta a cada edificio después puntuar para que quede claro cuáles no has contado todavía.



El Aserradero del Jugador Azul coincide en los iconos rojo y amarillo, de modo que obtiene 6 puntos: 3 del edificio público superior, 1 del edificio de la derecha, 1 del edificio inferior y 1 del pueblo en el borde del tablero.

Minas

Recorre cada fila de minas y cuenta el número total de estrellas en esa fila. Esto determina cuánto vale esa fila, según lo que está impreso en el tablero. Cada jugador recibe puntos según su posición. Consulta el ejemplo siguiente.

Los jugadores sin estrellas no obtienen puntos, aunque tengan una mina en la fila. Los jugadores empatados por una posición obtienen el valor completo de la posición. Si dos jugadores están empatados por la segunda y la tercera posición, ambos obtienen el valor completo de puntos por la segunda posición, y nadie obtiene puntos por la tercera posición.



Esta es una fila con 5 estrellas. Según el tablero, las filas de 6 estrellas valen 3/2/1 puntos. La Jugadora Púrpura y el Jugador Azul están empatados en el máximo de estrellas, de modo que los dos obtienen 3 puntos. Nadie recibe el premio por la segunda posición. El Jugador verde recibe 1 punto por la tercera posición. El Jugador Naranja no tiene estrellas y por lo tanto no recibe puntos, independientemente de cuántos jugadores más haya en la fila.

Ingresos

Calcula tus ingresos según el estado de la economía al final de la partida y divide ese número por 10 (redondeando hacia abajo). Recibes esa cantidad de puntos. Por ejemplo, si tus ingresos son 48, recibes 4 puntos.

Reputación

Algunos jugadores pueden ganar o perder puntos en función de la posición final de sus marcadores en su contador de reputación.

Puntos adicionales

Obtienes 1 punto por cada loseta de edificio en un espacio de tu tablero, por cada terreno adjudicado en el que no hayas construido y por cada ficha de pelícano que no hayas utilizado.

Victoria

El jugador que tenga más puntos es el ganador. En caso de empate, gana el jugador que tenga más groschenes. Si se mantiene el empate, entonces los jugadores empatados mantienen la victoria.

Always Board
NEVER BORED
www.alwaysboardgames.com
info@alwaysboardgames.com

Iglesias

En la Europa medieval, la iglesia era el centro de la vida cotidiana. Los mineros eran conscientes que vivían cada día a merced de un poder superior. Las primeras ermitas estaban hechas de madera y se construían cerca de las minas. Pero a medida que creció la ciudad, empezaron a construirse iglesias de piedra, muchas de las cuales todavía se conservan.

Iglesia de la Virgen María



Esta iglesia también se llamaba „Iglesia Alta" de la Virgen María, ya que se encontraba en una posición más elevada respecto a la otra iglesia dedicada a la Virgen.

Su construcción la financiaron los trabajadores de la casa de la moneda de Kutná Hora, y la nave fue construida para tener la misma altura que los pasillos. En consecuencia, la luz caía sobre todos los fieles por igual, a diferencia de otras iglesias de la época, en las que algunos fieles quedaban bajo la luz y los de menor rango quedaban relegados a las sombras.

Sin embargo, esta ética igualitaria no se aplicaba en otros aspectos. Los ciudadanos importantes que vivían en las casas circundantes tenían pasillos especiales que conducían directamente a la iglesia para poder asistir a los servicios sin exponerse al mal tiempo y a las calles sucias.

Iglesia de Nuestra Señora



A la otra iglesia dedicada a la Virgen se la conocía como „la de los barridos". Según la leyenda, cada día se barrían los adoquines del mercado de mineral, y se recogía tanto polvo de plata entre los restos que finalmente se pudo financiar la construcción de la iglesia.

¿Por qué las dos iglesias más importantes de Kutná Hora estaban dedicadas a la Virgen? Porque la Virgen María era la patrona de la basílica de la cercana Abadía de Sedlec. De este modo, el abad hacía hincapié en que la nueva ciudad formaba parte de su dominio eclesiástico.

Catedral de Santa Bárbara



Técnicamente, una catedral es la sede de un obispo, y el nombre de este edificio es Iglesia de Santa Bárbara. Pero a veces se la conoce como Catedral de Santa Bárbara porque fue construida en estilo catedralicio gótico.

El gremio de los escribas organizó una Hermandad del Corpus Christi para construir este templo magnífico in 1388. No se conoce el símbolo heráldico de la Hermandad, pero aquí le atribuimos el símbolo del pelícano que se encuentra en el interior de Santa Bárbara. Se creía que el pelícano se perforaba el pecho para alimentar a sus crías con su sangre, así que para los europeos medievales simbolizaba Jesucristo y su sacrificio.

Dado que la Abadía de Sedlec tenía jurisdicción sobre todas las iglesias de Kutná Hora, la Hermandad construyó Santa Bárbara fuera de las murallas de la ciudad. Esto significaba que no había edificios vecinos, lo cual los animó a planear un edificio catedralicio a gran escala. Como era habitual en la época, la construcción duró varios siglos y nunca se completó en la escala que imaginaron los fundadores.

En el año 1400, Santa Bárbara ya estaba en activo, a pesar de que las murallas estaban construidas a medias y en lugar de techo había solo una lona. Para la población medieval, era bastante habitual asistir a una misa en una zona de construcción.

Al igual que la iglesia de verdad, la Catedral de Santa Bárbara de nuestro juego se encuentra fuera de las murallas de la ciudad y no tiene fecha límite de finalización. ¿Lograréis completar el techo antes de que termine la partida? ¿O la congregación tendrá que pasarse toda la partida debajo de una lona? ¡Depende de vosotros!

Always Board Never Bored
www.alwaysboardgames.com info@alwaysboardgames.com

Apéndice

Recordatorio de reglas

- Puedes rellenar tu reserva de mineros solo como primer paso de una acción de Mina, antes de colocar la mina (no después).
- Si vas a robar una loseta de mina pero no queda ninguna, baraja toda la pila de descartes para crear una nueva pila (se mezclan los 3 conjuntos de losetas).
- Una mina no afecta al coste de un espacio que tenga encima, ni garantiza acceso a ese espacio.
- El nivel de tecnología minera solo aumenta cuando un jugador construye un edificio del gremio de Mineros.
- No puedes robar una loseta de un edificio de gremio correspondiente a un gremio al que no perteneces.
- Tu producción puede ser superior a 10. Deja el marcador en la casilla 10 y utiliza uno de tus marcadores adicionales para marcar el valor por encima de 10.
- El efecto de casa que te permite robar gratuitamente una loseta de edificio solo se aplica a los edificios públicos.

Casos especiales

SI SE AGOTAN LOS COMPONENTES

Los componentes de tu tablero son limitados. Si una acción necesita un marcador de terreno, un marcador de casa o una figura de minero que no tienes, entonces toda la acción se realiza sin efecto. Las fichas de patricios están limitadas a 3 de cada color. Si un efecto requiere que hagas algo con una ficha de patricio que no está disponible, ignora esa parte del efecto. Las fichas de pelícano y los groschenes no tienen límite. Si se agotan, utiliza un sustituto.

IGNORAR ACCIONES Y EFECTOS DE SANTA BÁRBARA

Cuando realizas una acción, puedes decidir que no tenga efecto. Por ejemplo, puedes jugar una carta como acción y anunciar que no tiene efecto. Puedes ignorar la acción de Derechos de edificio público de un marcador de casa, pero igualmente obtener los puntos que ofrece. Puedes realizar una acción de Santa Bárbara e ignorar el efecto central de la loseta. Esta última regla se aplica incluso a efectos centrales que no son acciones. Por ejemplo, al resolver la loseta nº 6, puedes ignorar el efecto de patricio y simplemente obtener dos puntos. En la loseta nº 3, debes perder 1 reputación, pero puedes decidir no retirar una casa (y por lo tanto no aumentar la producción).

REGULACIONES MINERAS

Puedes pagar el precio completo para añadir solo 1 minero a tu reserva de mineros. Después de ver las minas disponibles, puedes descartarlas todas y no construir ninguna mina. Asimismo, al colocar una loseta de tecnología minera como una mina, puedes decidir eliminarla de la partida.

LÍMITES

Los impuestos no pueden superar el 25. Si el mazo de población demineral llega a su carta máxima, ignora los efectos que tratan de añadir cartas.

Créditos

ONDŘEJ BYSTROŇ ◆ PETR ČÁSLAVA ◆ PAVEL JAROSCH

EQUIPO DE DESARROLLO: Tomáš "Uhlík" Uhlíř, Emil Jenerál, Jakub Uhlíř, Vít Vodička, Adam Španěl

DISEÑO GRÁFICO: Radek "RBX" Boxan

ARTE: Milan Vavroň, Jakub Politzer, Štěpán Drašťák, Dávid Jablonovský

TRÁILER Y ELEMENTOS 3D: Radim "Finder" Pech, Roman Bednář

FOTOS DE KUTNÁ HORA: Josef Čáslava

PRODUCCIÓN: Vít Vodička

REDACCIÓN DEL MANUAL: Jason Holt

GESTIÓN DEL PROYECTO: Jan "Zvonda" Zvoníček

SUPERVISIÓN DEL PROYECTO: Petr Murmak

TRADUCCIÓN: Jaume Muñoz

Ondřej: Dedicado a mi madre, que impulsó la idea de crear el juego, y a mi esposa Katya, que fue de gran ayuda durante los años de desarrollo. Especialmente por todas las ilustraciones preciosas que creó para el prototipo. Gracias.

Petr: Quiero dedicarle este juego a mi padre, que sacó muchas fotografías espectaculares de Kutná Hora. Y a Charles y Sandy, a los que desgraciadamente dejé solos en la ciudad. Os prometo que la próxima vez haré mejor de guía.

Un agradecimiento especial a:
Jirka Paloch, desde las primeras versiones, el playtester y fan más entregado. ◆ **Maria Vershinina,** por las conversaciones sobre matemáticas y psicología durante las pruebas. ◆ **Museo Checo de la Plata** por vuestro tiempo y por vuestra paciencia al responder a nuestras preguntas. ◆ **Emil Jenerál**, por ser el mejor embajador del juego. ◆ **Radek "RBX" Boxan,** especialmente por ir en contra de la opinión popular. ◆ **Jason Holt,** por las apasionadas conversaciones históricas que tuvimos. ◆ **Jakub Politzer,** que nos ayudó a hacer realidad nuestra visión. ◆ **Kuba "Profesor" Kutil** por darnos soporte en el momento justo. ◆ **Daniele Tascini,** por sus consejos sobre lo que quieren de verdad los jugadores. ◆ **Kuba Uhlíř** por un trabajo aparentemente invisible a la hora de organizarlo todo. ◆ **Tomáš "Uhlík" Uhlíř** y **Vít Vodička** por todas las semanas que nos hemos pasado haciendo cuadrar las hojas de cálculo. ◆ **Milan Vavroň** por ser capaz de recibir todas esas opiniones mientras creaba un arte fantástico. ◆ **Jan "Zvonda" Zvoníček** por mantener la calma mientras todo el mundo perdía los estribos. ◆ **Adam Španěl,** por todas las ideas que me diste sobre diseño de operaciones mineras. ◆ **A la familia y los amigos,** que creyeron en nosotros en todo momento.

Gracias a todo el equipo de CGE por adoptar nuestro juego y por su incansable trabajo durante la preparación y promoción del juego.

Los playtesters más entregados de CGE y de varias sesiones de playtesting:

David Nedvídek, Iva Nedvídková, Honza Bartoš, Zuzana Zadražilová, Tomáš Zadražil, Jana Mikulová, Klára Nedvídková, Miroslav Felix Podlesný, Regina Urazajeva, Tomáš Helmich, Paulína Hornová, Zdeňka Čermáková, Martin "Intoš" Sedmera, District 5 al completo, Ruda Malý, Petr "Peca" Palička, Jelle Seruranckx, Michal Mašek, Daniel Knápek, Jiří "Růžmen" Růžička, Pavel "Money are not important" Češka, Ondřej Černoch, Petr "Pítrs" Horáček, Petr "Youda" Plašil, Milan "Ozzy" Zborník, Michal Ringer, Michaela Macková, Ladislav Pospěch, Son Tung Pham, Lea Červeňanská, Miloš Procházka, Ivan "Eklp" Dostál, Diana Laffársová.

Always Board Games NEVER BORED
www.alwaysboardgames.com
info@alwaysboardgames.com

DEVIR IBERIA S.L.
Rosselló 184
08008 Barcelona
www.devir.com

Czech Games Edition

© Czech Games Edition

Octubre de 2023
www.CzechGames.com

Efectos de mina y de edificio

- Aumentas tu producción del producto indicado en la cantidad mostrada.
- Mueves el indicador de producto mostrado 1 punto a la derecha.
- Robas la loseta superior de tecnología minera y la juegas como si fuera una mina gratuita (sin pagar madera). Márcala con uno de los mineros que están esperando para entrar en tu reserva de mineros.
- Aumentas el mazo de producción de mineral en la cantidad mostrada.
- Aumentas el mazo de población en la cantidad mostrada.
- Recibes inmediatamente los puntos indicados.
- Recibes la cantidad de reputación indicada.
- Recibes el número indicado de fichas de pelícano. Guárdalas con el lado púrpura hacia arriba hasta que las utilices.
- Aumentas los impuestos en el importe indicado.
- Mueves la ficha de patricio mostrada de la banca a la reserva de patricios.
- Quitas 1 casa de tu tablero de jugador (tiene que ser la casa más a la izquierda de su fila; ignora su efecto).
- Le das la vuelta a la loseta actual de Santa Bárbara. Si aparece un impuesto, añades ese impuesto a los impuestos actuales (si ya se han construido las 11 losetas, esto no tiene efecto).

Ajustes económicos

- 4* Un asterisco junto a un número indica que el número acaba de cambiar.
- La ciudad construye un edificio. Descarta la loseta superior de la pila y mueve el indicador a la derecha.
  (Detalles completos en la página 15).
- Actualmente no se pueden construir edificios nuevos que produzcan este producto.
- Dale la vuelta al mazo.

Santa Bárbara



1. Ganas 2 de reputación.
2. Ganas 1 de reputación. Realizas una acción de Derechos, pero no pagas nada por robar la loseta de edificio.
3. Pierdes 1 de reputación. Elige un gremio de tu tablero; retira de tu tablero el marcador de casa de ese gremio más a la izquierda y aumenta la producción de ese producto en 2 (no obtienes el beneficio del efecto de la casa).
4. Ganas 1 de reputación. Realizas una acción de Terreno. No pagas nada por el terreno, y no es necesario que te adjudiques un espacio al lado de un edificio.
5. Pierdes 2 de reputación. Entonces realizas 2 acciones de Ingresos (es decir, obtienes ingresos 2 veces y tienes 2 oportunidades de añadir un patricio al concejo).
6. Ganas 2 puntos. Roba una ficha de patricio de la banca (no del tablero) y colócala en su espacio para la puntuación de los patricios.
7. Por cada uno de tus edificios, recibes 1 de reputación por cada edificio público junto a él.
8. Ganas 1 punto. Realiza una acción de Edificio, pero pagas 0 de madera para construir.
9. Realizas 2 acciones de Mina. Pagas 0 de madera para construir. Marca las minas con mineros no utilizados que no estén en tu reserva de mineros (puedes utilizar mineros de la reserva si son los únicos que te quedan).
10. Elige 1 de tus edificios y ganas 1 punto por cada icono coincidente en un edificio adyacente o borde del tablero (como en la puntuación final, pero solo para ese edificio).
11. Ganas 5 puntos y entonces le das la vuelta a la loseta. A partir de ahora, cualquiera que realice la acción de Santa Bárbara gana 2 de reputación.