Juma Al-JouJou

Clanes de Caledonia

Clanes de Caledonia es un juego de economía y gestión de recursos, ambientado en la Escocia del siglo XIX.

Durante este período, Escocia hizo la transición de una economía predominantemente agrícola a una basada en la industria, fuertemente dependiente del comercio y la exportación. Como consecuencia, la producción de alimentos aumentó para apoyar el crecimiento de la población, las importaciones baratas de algodón reemplazaron el lino y creció la ganadería. Cuando la producción europea de vino y brandy fue devastada por una plaga de insectos a finales del siglo XIX, el whisky escocés fue dándose a conocer como un sustituto del coñac. La industria del whisky cobró vida, convirtiéndose en la bebida alcohólica de calidad preferida en Europa.

En Clanes de Caledonia, los jugadores representan clanes históricos compitiendo para producir, comercializar y exportar sus productos agrícolas, ¡así como su famoso whisky!

Jugadores: 1–4
Duración de partida: 30 min/jugador
Edad: 12+
Diseño del Juego: Juma Al-JouJou
Ilustraciones: Klemens Franz
Editado por: Karma Games
Traducido por: Servando Carballar
Edición Española: Generación X
www.karma-games.com

Tutoriales en vídeo (En Inglés)
karma-games.com/clans-videos/
FAQ: karma-games.com/clans-FAQ/
Otros idiomas:
karma-games.com/clans-rules/

Componentes

Fichas de madera

Mercancías:

10 Leche · 14 Lana · 10 Queso · 10 Grano · 10 Pan · 10 Whisky · Algodón · Tabaco · Caña de azúcar

Componentes por Clan:

16* Vacas
16* Panaderías
16* Ovejas
16* Campos
16* Destilerías
32* Trabajadores
4* Marcadores de transporte
4* Marcadores de orden de turno
16* Queserías
28* Comerciantes
4* Asentamientos
4* Marcadores de Gloria

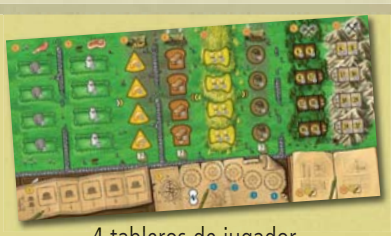
* En los 4 colores de jugador

Cartón

4 Módulos de mapa

1 tablero de Mercado

1 tablero de Exportaciones



4 tableros de jugador

4 losetas de exportación

9 losetas de Clan

4 losetas de Gloria

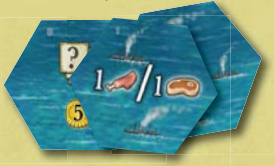
8 losetas de tecnología

9 losetas iniciales

9 losetas de puntuación

12 losetas de mercancía

50 losetas de contratos de exportación



9 losetas de bonificaciones de puerto

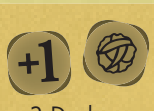
70 Monedas (30 de 1, 20 de 5 y 20 de 10)

1 loseta MacDonal

16* marcadores de bonificación de puerto

Varios

6 Marcadores de precio transparentes



2 Dados (Para el juego en solitario)

4 Ayudas de juego

Libreta de puntuación

Reglamento

Preparación de la partida

Primera partida
Cuando juegues Clanes de Caledonia por primera vez, considera, por favor, jugar a la versión sencilla. Mira el apéndice de la página 9 para las variantes sencillas.

Nota: El dinero y las mercancías son ilimitados; si las fichas se acaban los jugadores pueden usar losetas u otros materiales en su lugar.

Módulos de Mapa

El mapa de juego consta de cuatro módulos de mapa de doble cara que están etiquetados tanto por módulo (A-D) cómo por lado (1-2), ofreciendo 16 configuraciones de mapas diferentes. Selecciona al azar un lado para cada módulo de mapa y construye el mapa del juego asegurándote de que las rocas que muestran la letra del módulo están en orden alfabético en el sentido de las agujas del reloj y están adyacentes en el centro del mapa (ver imagen).

Losetas de bonificación de puerto

Mezcla todas las losetas de bonificación de puerto y elige cuatro al azar. Coloca una loseta adyacente a una fábrica en cada esquina del mapa, con su localización exacta dependiendo del número de jugadores. El icono de 1-2 jugadores indica el espacio para poner las losetas de bonificación de puerto en una partida de 1 o 2 jugadores. El otro icono de flecha indica el espacio para una partida de 3 o 4 jugadores.
Devuelve todas las losetas de bonificación de puerto no utilizadas a la caja del juego.

Tablero de mercado

Coloca el tablero de mercado por la parte apropiada para el número de jugadores y sitúa los marcadores de precios en los precios de salida. Coloca después los seis tipos de fichas de mercancías básicas (Lana, Leche, Grano, Pan, Queso y Whisky) y sus losetas debajo del Mercado en pilas separadas.

Tablero de exportación

Coloca el tablero de exportación junto al mapa, con la cara hacia arriba mostrando el icono correspondiente al número de jugadores. A continuación, mezcla las losetas de puntuación y elige cinco aleatoriamente. Colócalas boca arriba de forma aleatoria en las cinco ranuras del borde derecho del tablero de exportación. Mezcla los contratos de exportación y crea una pila con ellos boca abajo. Sitúa luego un contrato de la pila, boca arriba, en cada casilla del tablero de exportación. En una partida solitaria o de 3 jugadores, una casilla queda vacía. Coloca las losetas de Gloria de los jugadores y las fichas de algodón, tabaco y caña de azúcar a un lado del tablero. En el lado de 1-2 jugadores, los iconos de dados son sólo relevantes para las partidas en solitario (ver la página 8).

Elementos iniciales del jugador

Cada jugador elige un color, toma un tablero de jugador y todas las fichas de juego del color correspondiente. Entonces cada jugador realiza las siguientes acciones:

1. Coloca todas las fichas en las localizaciones adecuadas de tu tablero de jugador, cuatro de cada uno de las siguientes: Ovejas, Vacas, Queso, Panaderías, Campos y Destilerías.

2. Coloca los ocho trabajadores en los cuatro bosques, (Representando a leñadores), y en las cuatro localizaciones de montaña (representando mineros).

3. Toma cuatro marcadores de puerto en su color.

4. Llena los espacios de la pista de comerciantes con cinco cubos, representando los comerciantes. Los dos cubos restantes van debajo de tu tablero de jugador como recursos iniciales.

5. Coloca los marcadores de transporte en la primera ubicación a la izquierda de la pista de transporte.

6. Coloca las dos losetas de tecnología, por el lado que muestra la flecha, en la parte superior izquierda en las ubicaciones respectivas debajo de los trabajadores.

7. Toma una loseta de exportación y sitúala junto al tablero de jugador boca arriba mostrando el icono que corresponda al número de jugadores.

Orden de Turno

Determina el jugador inicial aleatoriamente. El orden de turno en la primera ronda se establece en el sentido de las agujas del reloj. Pon los marcadores de orden de turno de todos los jugadores en la pista de orden de turno del tablero de exportación. En las rondas siguientes, el orden de turno será determinado por el orden en que los jugadores "pasan".

Clanes

Toma una ficha de Clan más que el número de jugadores (por ejemplo, cuatro fichas de Clan en una partida de tres jugadores). A continuación, toma aleatoriamente tantas losetas de inicio como losetas de Clan y asigna al azar una al lado de cada loseta de Clan.

Comenzando con el último jugador y en orden de turno inverso (al contrario de las agujas del reloj), cada jugador elige una loseta de Clan y su correspondiente loseta de inicio y coloca ambos delante de él. El jugador inicial será el último en escoger y elegirá entre los dos clanes restantes. Las habilidades de los clanes se explican en detalle en el apéndice. Los jugadores reciben tanto las mercancías como el dinero mostrado en sus losetas de inicio.

Nota: *los jugadores no pueden ocultar nunca ninguna información.*

Juego de 2 jugadores

Colocación de los trabajadores iniciales

Comenzando con el jugador inicial y continuando en el orden de las agujas del reloj, cada jugador coloca un trabajador (leñador o minero), desde la parte superior de su tablero de jugador a un terreno hexagonal vacío en el mapa de juego. Los leñadores deben colocarse en un terreno vacío con un bosque y los mineros deben colocarse en un terreno vacío con una montaña (ver la sección Expandir para más detalles, página 4).

A continuación, en orden de turno inverso (comenzando con el jugador que colocó el último y continuando en sentido contrario a las agujas del reloj), cada jugador coloca un segundo trabajador. El segundo trabajador no necesita estar adyacente al primer trabajador. Cada terreno sólo puede contener una unidad, (trabajador, oveja, vaca, queso, panadería, campo o destilería), en él en cualquier momento.

Cada vez que un trabajador se coloca (incluso durante la preparación inicial) los jugadores deben pagar tanto por el terreno donde colocan a su trabajador como por el propio trabajador. El coste del terreno se indica en cada espacio en el mapa, que va desde 1£ a 6 £. El coste de un trabajador es 6 £ para un leñador y 10 £ para un minero (como se indica encima de los trabajadores en la parte superior del tablero de jugador).

Ejemplo: El terreno mostrado contiene tanto bosque como montaña. Así, los jugadores pueden situar un leñador (por 6£ + 6£ = 12£) o un minero (por 10 £ + 6 £ = 16 £) en este espacio.

Iconos de Dinero

Los números rojos en el icono de dinero indican el coste a pagar. Los números negros indican el dinero a recibir.

Secuencia de Juego

En una partida hay cinco rondas y cuatro fases por ronda. Cada ronda contiene las siguientes fases:

Fase 1: Fase de preparación — Voltea la loseta de puntuación de la ronda anterior, rellena las casillas vacías en el tablero de exportación y recupera a los comerciantes (saltar esta fase en la primera ronda).
Fase 2: Fase de acción — Los jugadores realizan acciones hasta que todos los jugadores hayan pasado.
Fase 3: Fase de producción — Las unidades en el tablero de juego producen Mercancías e Ingresos.
Fase 4: Fase de puntuación — Los jugadores reciben Gloria de acuerdo con la loseta de puntuación de la ronda actual.

Al final de la quinta ronda, se calcula la puntuación final y el ganador es el jugador con más puntos de victoria (PV).

Fase 1: Preparación

Voltea la loseta de puntuación de la ronda anterior boca abajo. Si es necesario, rellena las casillas vacías en el tablero de exportación con contratos de exportación (según el número de jugadores). Los jugadores recuperan sus propios comerciantes del mercado y los colocan junto a sus tableros de jugador.

Fase 2: Acción

Durante la fase de Acción, cada jugador realiza exactamente una acción por turno, en orden de turno. El juego continúa hasta que todos los jugadores hayan pasado. Existen ocho posibles acciones para elegir, cada una de las cuales (excepto para pasar), se puede realizar varias veces durante una ronda:

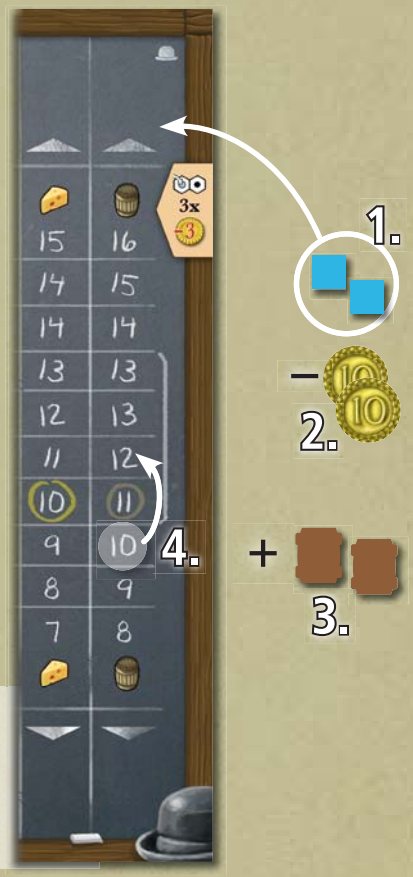
1. Comerciar
2. Obtener un contrato de exportación
3. Expandir
4. Mejorar transporte
5. Mejorar tecnología
6. Contratar a un comerciante
7. Cumplir un contrato de exportación
8. Pasar

1. Comerciar

Los comerciantes que están en tu reserva, no en tu tablero de jugador, están listos para ser utilizados en una acción de Comercio. Puedes enviar estos comerciantes al mercado para comprar o vender mercancías. Coloca tantos comerciantes en el área de compra o venta de una sola mercancía (designado por las flechas hacia arriba y hacia abajo respectivamente) como la cantidad de mercancías que deseas comprar o vender. Estos comerciantes permanecen en el tablero del mercado hasta que se recuperan en la fase de preparación posterior. A continuación, paga/recibe el precio actual de la mercancía multiplicado por el número de mercancías compradas o vendidas. Todas las operaciones se realizan con las mercancías de la reserva general. Posteriormente, se debe ajustar el precio de dicha mercancía moviendo el marcador de precio según la flecha del área (arriba al comprar o hacia abajo al vender) por tantos espacios como el número de mercancías comerciadas.

Los jugadores sólo pueden comprar o vender un tipo de mercancía durante una acción comercial. Para poder comerciar diferentes tipos de mercancías los jugadores deben ejecutar la acción de Comerciar varias veces.

Está prohibido tener comerciantes del mismo jugador en el área de compra y venta de la misma mercancía. ¡El comercio de corto plazo no era común en la Escocia del siglo XIX!



Ejemplo: Un jugador quiere comprar dos unidades de Whisky al precio actual de 10 £. Coloca dos comerciantes por encima de la flecha arriba en la columna de Whisky, paga 20 £, toma dos barriles de Whisky de la reserva general, y los pone en su propia reserva. El precio del whisky aumenta luego dos pasos hasta 12 £.

2. Obtener un contrato de exportación

Paga el coste indicado de la ronda actual para tomar cualquier contrato de exportación del tablero de exportación y colocarlo en tu espacio de exportación vacío. El coste se determina por la ronda de juego y se indica junto a las losetas de puntuación en el tablero de exportación. Ten en cuenta que en la primera ronda, los jugadores reciben 5 £ al obtener un contrato de exportación en lugar de pagar un coste.

Sólo puedes tener un contrato de exportación sin cumplimentar en tu espacio para Exportar (excepción: Clan Buchanan). Debes cumplir tu contrato de exportación actual antes de obtener uno nuevo. No es posible deshacerse de los contratos de exportación no cumplidos.

3. Expandir

Coloca una unidad (Oveja, Vaca, Quesería, Panadería, Campo, Destilería, Leñador o Minero) de la parte superior de la columna apropiada de tu tablero de jugador en cualquier espacio vacío del mapa que esté al alcance o dentro del nivel de transporte de cualquiera de tus unidades. Paga los costes de la unidad (moneda con el número rojo encima de la unidad respectiva), y el coste para la casilla correspondiente, (moneda con el número rojo entre 1 £ y 6 £).

Vecindario: espacios adyacentes sin río entre los mismos.

Dentro de alcance de transporte: un espacio que puede alcanzarse con tu nivel de transporte actual.

Restricciones de terreno: Los tipos de terreno albergan solamente unidades específicas:

Pastizales: Ovejas, Vacas, Queserías, Panaderías, Campos y Destilerías
Bosques: Leñadores
Montañas: Mineros

Si un espacio hexagonal contiene más de un tipo de terreno, puedes colocar cualquier unidad correspondiente a esos terrenos en él. En la imagen, un jugador puede colocar cualquier unidad en ese espacio ya que contiene los tres tipos de terreno.

Así, de la misma forma, una vez hayan sido emplazados, por ejemplo, todos los leñadores, ya no podrías expandirte a un espacio que solo contuviera bosques. Igualmente no podrías expandirte a un espacio cuyo terreno sea solo de montaña si has colocado todos tus mineros.

Bonificación por vecindario

Si te expandes a un espacio hexagonal vecino con una unidad de otro jugador (adyacente y sin río separando ambos espacios), puedes realizar inmediatamente una acción comercial adicional y comprar el tipo de mercancía producido por la unidad vecina de la reserva general. No se puede adquirir más de tres unidades del mismo tipo de mercancía por turno (hasta cuatro en una partida de 2 jugadores). El precio de las mercancías básicas (Lana, Grano, Leche) se reduce en 2 £. El precio de las mercancías procesadas (Pan, Queso, Whisky) se reduce en 3 £.

El jugador procede con la compra como se explica en la sección de Comercio (ver página 4). El jugador debe disponer del número apropiado de comerciantes para usar esta bonificación. Los precios se ajustan de la misma manera que en una acción de comercio estándar.

Si te expandes a un espacio que tenga varios jugadores vecinos con distintas unidades desplegadas, puedes usar la bonificación de vecindario por cada una de estas unidades.

La bonificación de vecindario sólo puede utilizarse inmediatamente después de la acción de Expansión.

Ejemplo: Si un jugador se expande a un espacio vecino con una destilería de otro jugador, puede comprar Whisky. Si el precio actual Whisky es £ 10, podría comprar tres unidades de Whisky (o cuatro en una partida de 2 jugadores), de la reserva general a £ 7 cada una, colocando el número apropiado de comerciantes en la flecha que señala hacia arriba en el Whisky. Si también hubiese una quesería de otro jugador en el espacio vecino al que se ha expandido, el jugador también podría comprar hasta tres Quesos con descuento (o cuatro en un juego de 2 jugadores), si tuviera suficientes comerciantes para hacerlo.

Bonificación por construcción

Si un jugador sitúa su cuarto edificio de un tipo en el mapa (quesería, panadería o destilería) y el cuadro de exportación está vacío, puede robar inmediatamente tres contratos de exportación de la pila de contratos. El jugador toma uno o ninguno de los contratos de exportación y los contratos de exportación no seleccionados se devuelven al fondo de la pila. Si toma un contrato de exportación, el jugador paga el coste como si hubiera realizado la acción de Obtener un contrato de exportación. Esta bonificación todavía se considera parte de la acción Expandir.

4. Mejorar transporte

Puedes pagar 4 £ para mover tu marcador de transporte hacia adelante una casilla en la pista de transporte y aumentar tu alcance de transporte.
Hacerlo de esta manera te permite expandirte a través de ríos y lagos.

Niveles de transporte:

Nulo: No se puede expandir a través de cualquier tipo de espacio de agua.

Cruce de río: Ahora puede expandirse directamente a través de un río a un espacio adyacente.

Lago-1: Además de cruzar el río, ahora se puede expandir a través de un espacio lago.

Lago-2: Además de cruzar el río, ahora se puede expandir a través de dos espacios de lago, etc.

Ejemplo: El jugador rojo: sin transporte mejorado, sólo puede expandirse a los espacios marcados **1**; con el nivel de transporte de cruce de río también podría expandirse a los espacios marcados con **2**; Si tuviera el nivel Lago-1 podría también expandirse al espacio marcado **3**. El jugador rojo no puede expandirse a los espacios marcados con una ✕, no importa el nivel de transporte que tenga, porque un jugador sólo puede cruzar ríos a espacios adyacentes -un jugador no puede expandirse saltando sobre espacios de tierra (ni siquiera a lo largo de un río).

Al intentar aplicar la bonificación de vecindario, el espacio marcado * es vecino de la quesería del jugador azul. El espacio marcado con **2** es adyacente a la quesería azul pero, al existir un río en el medio, todavía no es vecino.

5. Mejorar Tecnología

Los jugadores pueden aumentar los ingresos que reciben de sus trabajadores (leñadores y mineros) mediante la modernización de su equipo.

Los trabajadores mejorados producen 2 £ más en la Fase de Producción de cada ronda. Para mejorar una tecnología de trabajador, se paga 10 £ y se da la vuelta a la loseta de la tecnología correspondiente en su tablero de jugador.

Si se recibe una bonificación de mejora (ver Bonificaciones de exportación directa más adelante) y se elige la acción de mejora de tecnología entonces sólo se paga 5 £ en vez de 10£.

6. Contratar a un comerciante

Los jugadores comienzan el juego con dos comerciantes. Para contratar a un nuevo comerciante, se paga 4 £ y se toma un comerciante adicional de su tablero de jugador y se agrega a los comerciantes disponibles en la reserva. A partir de ahora, se puede utilizar este nuevo comerciante para futuras acciones comerciales.

7. Cumplimiento de un Contrato de Exportación

Para cumplir con un contrato de exportación que se encuentra en tu tablero de jugador, debes pagar las mercancías que figuran en la mitad izquierda de la loseta de contrato de exportación. A continuación, recibes los beneficios que se muestran en la mitad derecha de la loseta. Estos beneficios incluyen mercancías de importación como Lúpulo, Algodón, Tabaco o Caña de Azúcar y bonificaciones de exportación directa. Cuando un jugador cumple un contrato de exportación y consigue mercancías de importación como Algodón, Tabaco o Caña de Azúcar, debe mover el marcador correspondiente en la pista del tablero de Exportación tantos pasos como la cantidad importada. Si el marcador alcanza o sobrepasa un paso marcado (ver imagen en el lado derecho), el jugador gana 1 £ (¡si se te olvida mover el marcador de importación en el momento de cumplir con un contrato de exportación, la bonificación no se otorga después!). Tan pronto como el jugador ha cumplido un contrato de exportación, debe colocar la loseta del contrato de exportación boca arriba junto a su espacio de exportación, que ahora queda abierta para poder recibir un nuevo contrato más adelante.

Los contratos de exportación nunca requieren Grano o Leche, pero pueden requerir cualquier combinación de las otras mercancías.

Los contratos de exportación que requieren carne (carne de vaca o carne de cordero) sólo pueden ser cumplidos por el sacrificio de vacas u ovejas. Un jugador sacrifica a sus animales, como parte de la acción Cumplimiento de un Contrato de Exportación, eliminando la ficha del animal del mapa y volviéndola a colocar en su tablero de jugador. Esto reducirá su producción de Leche o Lana. También liberará el espacio donde estaba el animal y cualquier jugador podrá expandirse allí, sujeto a las reglas normales de expansión. La matanza sólo está permitida para cumplir con un contrato de exportación y no requiere un turno separado.

Bonificación de exportación directa

Hay tres bonificaciones de exportación directa que los jugadores pueden conseguir en cualquier orden para obtener una ventaja inmediata:

- Dinero, tomado inmediatamente de la reserva general.
- Espacio libre, que permite al jugador realizar inmediatamente una acción de Expandir sin pagar el costo del terreno al cual se expande. El jugador debe pagar el coste de la unidad, y se aplican las reglas para la expansión y las bonificaciones del vecindario.
- Bonificación de mejora: selecciona una de las acciones siguientes:
  - Una acción de mejora de tecnología al precio reducido de 5 £.
  - Una acción de mejora de transporte sin coste alguno.
  - Contratar a un comerciante del tablero de jugador sin coste alguno. Alternativamente, el jugador puede volver a reclamar uno de sus comerciantes del mercado en lugar de contratar uno nuevo.

Si un jugador obtiene varias bonificaciones de acciones de mejora, puede elegir las mismas o diferentes mejoras por cada una de ellas.

8. Pasar

En tu turno, si no puedes o no quieres realizar más acciones, debes Pasar y dejar de realizar acciones durante el resto de esta ronda. Después de pasar, mueve tu marcador de orden de turno a la posición disponible más a la izquierda de la siguiente ronda y recibe la bonificación de dinero indicada. El orden en el que pasan los jugadores determina el orden de turno para la siguiente ronda.

Ejemplo: El jugador negro pasa primero, recibe £ 16 y será el primero en el orden de turno de la próxima ronda.

Acción Libre: Usar una loseta de bonificación de puerto

Si hay una loseta de bonificación de puerto vecina, o dentro del alcance de transporte de cualquiera de las unidades de un jugador, ese jugador puede usar la bonificación de puerto correspondiente además de la Acción que realice en su turno (una loseta de bonificación de puerto se puede utilizar antes o después de la acción principal del jugador). Un jugador puede usar la bonificación de puerto inmediatamente o en cualquier turno futuro (siempre y cuando la unidad del jugador sea vecina o continúe dentro del alcance del transporte).

Una vez hayas utilizado la bonificación del puerto, coloca un marcador de bonificación de puerto de tu color al lado de la loseta de bonificación de puerto para indicar que lo has usado. Cada jugador puede usar cada loseta de bonificación de puerto solamente una vez durante la partida (varios jugadores pueden utilizar la misma loseta).

Un jugador puede usar múltiples losetas de bonificación de puerto en un turno (ver el Apéndice).

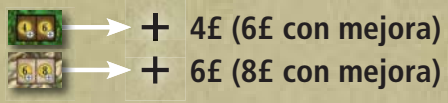
Ejemplo: El jugador negro puede usar la bonificación de puerto sin tener en cuenta su nivel de transporte porque tiene una unidad en el vecindario de la loseta de bonificación. El jugador rojo puede usar también la bonificación si su alcance de transporte es Lago-2 o superior.

Fase 3: Producción

Durante la fase de producción, los jugadores reciben ingresos y las unidades que tienen desplegadas en el mapa producen mercancías. La cantidad de dinero y mercancías producidas en esta fase se indica en las ranuras vacías en la tabla del jugador de la cual las unidades se han ido quitando y que ahora muestran el ícono de ingresos.

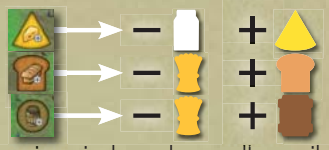
La fase de producción sigue este orden:

- Cada trabajador desplegado gana dinero para ti, (cada trabajador debajo del primero muestra el ingreso total que recibes):
  - Cada leñador gana 4 £ (6 £ con la mejora de tecnología).
  - Cada minero gana 6 £ (8 £ con la mejora de tecnología).



- Mercancías básicas:
  - Cada oveja produce una unidad de Lana.
  - Cada vaca produce una unidad de Leche.
  - Cada campo produce dos unidades de Grano.

- Mercancías procesadas (opcional):
  - Cada Quesería puede procesar una unidad de Leche en un Queso.
  - Cada Panadería puede procesar una unidad de Grano en un Pan.
  - Cada Destilería puede procesar una unidad de Grano en un Whisky.



Las mercancías básicas gastadas para producir las mercancías procesadas pueden venir de dondequiera: incluyendo aquellas recibidas durante la fase actual de la producción, una fase previa de producción, comprada en el mercado en un turno anterior, etc.

Sugerencia: *Se recomienda que los jugadores almacenen sus mercancías y dinero actuales en una reserva debajo de su tablero de jugador, para que todos los jugadores puedan comprobar que las cantidades producidas son correctas.*

Consejo: *Una vez que los jugadores se familiaricen con la fase de producción cada uno puede recibir su producción tras Pasar, lo que acelera el ritmo del juego.*

Fase 4: Puntuación

En esta fase los jugadores ganan los puntos de Gloria indicados en la mitad inferior de la loseta de puntuación actual, siempre y cuando hayan cumplido el requisito descrito en la mitad superior. Los puntos de Gloria se anotan moviendo los marcadores correspondientes de Gloria en el tablero de Exportación (toma o voltea un marcador de Gloria cuando completes una vuelta). Cada loseta de puntuación se explica en el Apéndice.

Puntuación Final

La puntuación final tiene lugar después de completar cinco rondas. Rellena los PV para cada jugador en la Hoja de resultados. ¡El jugador con más PV es proclamado el más prestigioso Jefe de Clan de Caledonia y gana el juego!

Gloria: 1 PV por cada paso en la pista de Gloria.

Mercancías básicas: 1 PV por cada mercancía básica en su reserva personal.

Mercancías procesadas: 2 PV por cada mercancía procesada en su reserva personal.

Dinero: 1 PV por cada 10 libras. El dinero restante rompe los desempates en la totalización final.

Lúpulo: 1 PV por cada lúpulo importado que figure en los contratos de exportación cumplidos.

Algodón, Tabaco y Caña de Azúcar: : 3, 4 o 5 PV cada uno según su rareza. (¡Las mercancías más raras importadas son también las más valiosas!) El marcador de importación que más avanzó en la pista de importación (porque fue importado más por todos los jugadores), es la mercancía más común importada y vale 3 PV cada una, la segunda mercancía más importada vale 4 PV cada una y aquella que menos se ha importado vale 5 PV por unidad. Sí hubiera un empate con respecto a la cantidad de mercancías importadas, el Algodón sería el más raro, seguido por el Tabaco y luego la Caña de Azúcar.

Los jugadores reciben puntos según el número de mercancías importadas enumeradas en sus contratos de exportación cumplidos y luego multiplicados por los PV respectivos.

Ejemplo: el Tabaco fue la mercancía menos importada y el Algodón la que más. Así, cada unidad de Tabaco tiene un valor de 5 PV, cada Caña de Azúcar vale 4 PV y cada Algodón vale 3 PV. Has importado tres de Tabaco, dos de Caña de Azúcar y seis de Algodón. Así que ganas 5 × 3 = 15 PV por el Tabaco, 4 × 2 = 8 PV por la Caña de Azúcar, y 3 × 6 =18 PV por el Algodón.

Puntuación de exportación

Cada jugador cuenta el número de sus contratos de exportación cumplidos y gana PV como sigue:

3 o 4 jugadores: 12 PV para el jugador con más contratos de exportación satisfechos, 6 VP para el segundo jugador con más contratos cumplidos.

2 jugadores: 8 PV para el jugador con más contratos de exportación satisfechos. En caso de empate, divide equitativamente los PV de los respectivos niveles entre los jugadores empatados (redondear hacia abajo si es necesario).

Ejemplo: En una partida de 3 jugadores, hay empate entre dos jugadores por el primer puesto. Ellos comparten los puntos para los dos primeros niveles (12PV + 6 PV = 18 PV), por lo que ambos reciben 9 PV. El tercer jugador no gana PV. En una partida de 2 jugadores, cada jugador empatado recibe 4 PV.

Puntuación de explotaciones

Cada jugador cuenta el número de sus explotaciones al alcance de su nivel de transporte. Una explotación se define como un grupo de unidades vecinas de un color (adyacentes y sin que un rio las separe). Unidades independientes que no son vecinas a ninguna otra unidad del mismo color se consideran también explotaciones. Si todas tus explotaciones no están dentro del alcance de transporte entre ellas, el grupo más grande de explotaciones dentro del alcance de transporte de cada uno, cuenta en esta puntuación.

3–4 jugadores: El jugador con más explotaciones dentro del alcance de transporte: 18 PV; el segundo: 12 PV; el tercero: 6 PV.

2 jugadores: El jugador con más explotaciones dentro de su alcance de transporte: 12 PV; el segundo: 0 PV.
Los jugadores empatados comparten los puntos de la misma manera que en la puntuación de exportación.

¡Esta puntuación no trata de premiar la mayor expansión en espacios, ni trata de premiar haber construido la mayor explotación!

Ejemplo: Si el jugador rojo tiene nivel de transporte Lago-1, el rojo tiene sólo tres explotaciones dentro de su alcance de transporte. Si el jugador negro tiene nivel de transporte Lago 2, el jugador negro tiene cinco explotaciones dentro de su nivel de transporte.

Las tres unidades rojas marcadas son explotaciones porque son todas vecinas las unas a las otras. Todas las demás unidades rojas son asentamientos de una sola unidad. Las dos unidades rojas en la parte superior son dos explotaciones porque están separadas por un río. El rojo tiene cuatro asentamientos en total. Sin embargo, la explotación en la parte inferior izquierda se encuentra a dos espacios de lago de la explotación con tres unidades por lo que queda fuera del alcance de transporte de cualquier explotación roja. Sin embargo, el alcance sí es suficiente para conectar la explotación con tres unidades con las dos explotaciones individuales en la parte superior, ya que un nivel de Lago-1 permite cruzar el espacio de lago entre estas. Por lo tanto, sólo tres de las cuatro explotaciones del jugador rojo están dentro del alcance de transporte y cuentan para la puntuación de explotaciones.

Sugerencia: *Sacrificar animales puede ser beneficioso o perjudicial para esta puntuación. Puedes crear más explotaciones por sacrificio (dividiendo una explotación más grande en dos más pequeñas) o dañar tu puntuación, ya que algunas explotaciones podrían no estar dentro del alcance de transporte necesario.*

Nota: Si lo deseas, comenzando en la cuarta o quinta ronda del juego, puedes comenzar a llevar la cuenta del número de explotaciones dentro del alcance de transporte de cada jugador en la pista del tablero de exportación utilizando los marcadores de explotación.

Partida de 2 jugadores

En una partida de 2 jugadores juegas en un mapa más pequeño. Los espacios de tierra sombreados en el borde (adicionalmente marcados por neblina), no forman parte del mapa activo y por lo tanto los jugadores no pueden expandirse en ellos. Los espacios no sombreados adyacentes a los espacios sombreados son los espacios fronterizos del mapa activo. Esto es relevante para la loseta de puntuación # 5 y el clan Fergusson. Todos los espacios de lago son parte del mapa activo.

Juego en solitario

En esta variante el jugador intenta alcanzar la puntuación más alta posible. Juegas con el mismo mapa más pequeño que en el juego de 2 jugadores. Usa trabajadores de diferentes colores al tuyo para que actúen como piezas neutrales y colócalos en todos los espacios del mapa activo que tienen un costo de 1£. Todos estos espacios no estarán disponibles para ti durante toda la partida. En un juego en solitario no puedes obtener una bonificación de vecindario o seguir mercancías importadas en el tablero exportación.

Aleatoriamente toma y coloca cinco contratos de exportación boca arriba en el tablero de exportación antes de iniciar el juego.

Cada vez que pases, recibirás una bonificación de 16 £.

Fase adicional: Fase de mercado

Al comienzo de las rondas 2-5 durante la fase de preparación y después de que los comerciantes hayan sido recuperados, los precios de tres mercancías elegidas al azar se cambian una vez cada una. Tira el dado de mercancías y el dado de precio. El dado de mercancías muestra la mercancía que deberá cambiar de precio. Vuelve a tirar el dado si la mercancía mostrada ya ha cambiado de precio en esta misma fase.

Dado de Mercado

Dado de mercancías: Lana, Grano, Leche, Pan, Queso, Whisky

Dado de Precio: -3, -2, -1, +1, +2, +3

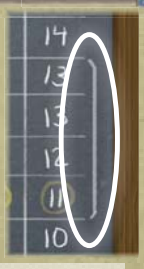
Comprueba si el precio de esta mercancía está por debajo (precio bajo) o por encima (precio alto) del rango señalado en el mercado por la llave. La llave junto al mercado indica el rango medio. Los precios por encima son altos, y los de abajo son bajos

Cuando el precio es bajo o alto, entonces ignora el símbolo algebraico (- o +).

Cuando el precio es bajo entonces el precio aumenta por el valor absoluto del dado de precio.

Cuando el precio es alto entonces el precio disminuye por el valor absoluto del dado de precio.

Cuando el precio está en el rango medio, entonces el precio cambia exactamente según indica el dado de precio.



Ejemplo: Cuando el precio actual es bajo y el dado de precio muestra -3 o +3, el precio aumenta en tres pasos independientemente del signo negativo o positivo del resultado.

Rellenar los Contratos de Exportación

Llena todas las ranuras vacías en el tablero de exportación con los nuevos contratos de exportación de la pila de contratos. El último resultado en el dado de precio muestra cuál de los seis contratos de exportación se elimina. Encuentra la intersección del símbolo algebraico y la numeral en el tablero de la exportación y quita ese contrato de la exportación del juego. Cada fase de Acción comienza con cinco contratos de exportación.

Puntuación de exportación:

Contratos de exportación cumplidos: 7 o más ➔ 12 PV
Contratos de exportación cumplidos: 6 ➔ 8 PV
Contratos de exportación cumplidos: 5 ➔ 4 PV

Puntuación de explotaciones:

14 o más explotaciones ➔ 18 PV
11-13 explotaciones ➔ 12 PV
8-10 explotaciones ➔ 6 PV

Resultados
0-115 PV: Novato
116-130 PV: Inexperto
131-145 PV: Satisfactorio
146-160 PV: Experto
161+ PV: ¡Genial!

Ejemplo: Un resultado de "-3" en el dado indica la ranura inferior izquierda.

Variantes

Estas variantes se pueden jugar en cualquier combinación.

Simplificaciones

Las siguientes simplificaciones son buenas para la primera partida.

Productos de importación estáticos

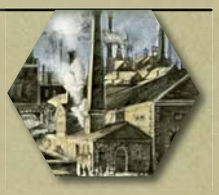
Si a los jugadores les desagrada la influencia de la suerte en el juego, pueden elegir esta variante. No importa cuánto Algodón, Tabaco o Caña de Azúcar fue importada, cada uno vale 4 PV al final de la partida. Por lo tanto, no hay necesidad de seguir los productos importados en el tablero de exportación.

Juego sin losetas de puntuación y/o losetas de puerto

Los jugadores pueden simplificar el juego haciendo caso omiso de las losetas de puntuación y/o las losetas de puerto durante la preparación y el juego.

Mapa de juego más ajustado

Si los jugadores prefieren un mapa de juego más ajustado, pueden acordar usar los reversos de cuatro losetas sobrantes de puerto para cubrir cuatro espacios cualesquiera del mapa activo durante la preparación en una partida de 2-3 jugadores, preferiblemente una loseta por módulo (el mapa en una partida de 4 jugadores ya está bastante apretado). Estos espacios no están disponibles para la acción Expandir.



Jugar sin clanes

Si los jugadores prefieren condiciones de partida más simétricas, pueden ignorar a los clanes durante la preparación y el juego. Además de las mercancías y el dinero de las losetas iniciales escogidas, los jugadores reciben:
Jugador inicial 0 £, segundo jugador 2 £, tercer jugador 4 £ y cuarto jugador 6 £.

Subasta de Clanes

(¡Recomendado sólo para los jefes de Clan experimentados!)

Si los jugadores juegan muy competitivamente, pueden querer subastar los clanes. Si es así, aplican el siguiente mecanismo de subasta:

Se toman al azar tantas losetas de Clan como el número de jugadores y se asigna cada uno de estos Clanes a una loseta inicial. Determinan al azar un jugador que ofrece cualquier número de PV (o 0) para poder elegir un clan primero. El jugador a su izquierda puede pujar cualquier cantidad más alta de PV y así hasta que haya una oferta ganadora que ningún jugador quiera superar (30 PV es la oferta más alta posible). Si un jugador no desea pujar más alto, este jugador no puede pujar otra vez esa ronda de subasta. El jugador con la oferta ganadora anota su oferta como PV negativos en la Hoja de puntuación, coloca su marcador en el primer espacio de la pista de orden de turno y toma la loseta de clan junto con la correspondiente loseta de inicio.

El jugador a su izquierda realiza entonces una nueva oferta en PV para uno de los clanes restantes y así sucesivamente hasta que el segundo Clan sea elegido por el jugador con la oferta ganadora, quien entonces es el segundo en la pista de orden de turno, etc. El último jugador sin un clan obtiene la última loseta de Clan y su loseta de Inicio sin perder ningún PV y es designado último en orden de turno.

Puedes encontrar más variantes en **www.karma-games.com/clans-variants** (En inglés).

Créditos

Diseñador del juego: Juma Al-JouJou
Editorial: Karma Games
Editorial española: Generación X
Ilustrador: Klemens Franz | atelier198
Typesetting: Andrea Kattnig | atelier198
Dan Cunningham

Karma Games - Juma Al-JouJou
Manfred-von-Richthofen-Strasse 13
12101 Berlin - Germany
www.karma-games.com

© 2017 Ed. española Generación X Cómics S.L. by GenXStudio.
C/ Severo Ochoa 13, Bloque D, Nave 5
28521 Rivas Vaciamadrid, Madrid España
socialmedia@generacionx.es - www.generacionx.es

Apêndice

Losetas de bonificación de puertos

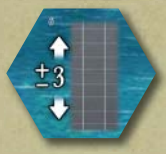
Usa esta bonificación en un turno cuando cumplas un contrato de exportación que requiera carne. El contrato de exportación requiere 1 animal sacrificado menos.

Desecha una mercancía básica a tu elección y gana tres mercancías básicas, (incluido el tipo que desechaste).

Desecha una mercancía procesada de tu elección y gana dos mercancías procesadas a tu elección, (incluido el tipo que desechaste).

Recibe una bonificación de mejora (ver página 6) y gana 3 de Gloria

Gana 10 £.



Manipula el precio de una mercancía por hasta tres pasos en el Mercado antes de negociar esta mercancía.

Toma dos de tus unidades de tu tablero del jugador (que no sean Campos) y canjéalos con otras dos de tus unidades en el mapa (que no sean campos) sin coste alguno. Las dos nuevas unidades deben ser diferentes de las dos unidades antiguas. Las nuevas unidades deben ser adecuadas al tipo de terreno en el que van a situarse. Si cumples los requerimientos necesarios puedes obtener el bono de construcción. No puedes obtener Bonificación del vecindario durante esta acción portuaria.

Ganas 5 £. Si tu espacio de Exportación está vacío, puedes obtener el Bono de construcción (y pagar los costes respectivos si decides obtener un contrato de exportación, como es habitual).

Losetas de puntuación

Gana 1 de Gloria por cada mercancía en tu reserva.

Gana 3 de Gloria por cada 2 mercancías procesadas en tu reserva.

Gana 1 de Gloria por cada una de tus ovejas, vacas, queserías, panaderías y destilerías y 2 de Gloria por cada campo.

Gana 2 de Gloria por cada trabajador emplazado, (incluidos los pescadores del Clan MacDonald).

Gana 3 de Gloria por cada dos unidades en los bordes del mapa activo. En una partida de 1-2 jugadores, los espacios sombreados, (también ilustrados con bruma), no son parte activa del mapa, de manera que todos los espacios adyacentes a espacios sombreados con bruma se consideran espacios en el borde.

Gana 1 de Gloria por cada unidad de Algodón, Tabaco y Caña de Azúcar en tus contratos de exportación cumplimentados.

Gana 2 de Gloria por cada unidad de Carne en tus contratos de exportación cumplimentados.

Gana 1 de Gloria por cada mejora, (mejora de tecnología, mejora de transporte y comerciantes contratados). Contabiliza los espacios vacíos de tu marcador de transporte, cada espacio vacío de comerciante y cada loseta de mejora (volteada). Además ganas Gloria por las mejoras iniciales de tu Clan, si las hubiera.

⚠ Losetas añadidas en el mecenazgo

Estas losetas fueron creadas y seleccionadas por la comunidad de mecenas durante la campaña de financiación inicial de Clanes de Caledonia.

Estas losetas no fueron testeadas por Karma Games. Por lo tanto, pueden afectar el equilibrio del juego de maneras indeseables. Recomendamos no usarlas en tus primeras partidas. Si fuera necesario, sus reglas podrían modificarse posteriormente tras más pruebas de juego. Visita **karma-games.com/clans-KS-tiles/** para encontrar las reglas más actualizadas para estas losetas, (en inglés).

Paga 3 £, pon un marcador de bonificación de puerto en esta loseta y entonces usa la habilidad de cualquiera de las otras 3 losetas de bonificación en juego.

Gana 2 de Gloria por cada espacio ocupado con coste 5 £ o 6 £.

Cada vez que cumplas con un contrato de Exportación que otorgue Lúpulo, puedes producir 1 unidad de Cerveza de inmediato por cada unidad de Lúpulo importada al coste de 1 grano cada una. Por cada unidad de cerveza producida, ganas 9 £. Puedes producir un máximo de 3 Cervezas por contrato de exportación.

Nuestro agradecimiento a Scotclans.com por su aportación. Ellos nos dieron el permiso para utilizar los estandartes de cada Clan.

Clan Buchanan

Varios miembros de este clan eran prósperos "Señores del Tabaco" en Glasgow. La mayoría de sus importaciones de tabaco de los Estados Unidos fueron reexportadas de inmediato a la Europa continental. La calle Buchanan es una de las principales calles comerciales de Glasgow y fue nombrada en honor de un rico Señor del Tabaco, Andrew Buchanan, quien era dueño de la tierra en la que se construyó originalmente.

Tienes un espacio de exportación adicional y, por lo tanto, **puedes obtener uno o dos contratos de exportación en un turno**. Si obtienes sólo un contrato de exportación, pagas el coste regular de la ronda actual. Sin embargo, si obtienes dos contratos de exportación (dos contratos de exportación realizando la acción Obtener un contrato de Exportación, o dos Contratos de Exportación aprovechando el bono de Construcción) en un turno, **sólo pagas el coste una vez en lugar de dos**. Si recibes el **bono de Construcción**, **roba seis en lugar de tres Contratos de exportación** y puedes seleccionar 0-2 Contratos de exportación (esto también se aplica a la ficha de bonificación de puerto n.° 8).

Cumplir una acción de contrato de exportación: **puedes cumplir hasta dos contratos de exportación por turno**.

En la primera ronda: si obtienes dos contratos de Exportación en un solo turno, recibirás la bonificación de + 5 £ solo una vez. Sin embargo, durante cada turno posterior en el que obtengas un contrato de Exportación, ganarás 5 £; de manera que puedes obtener un contrato de Exportación en un turno y obtener 5 £, luego obtener un contrato de exportación adicional en otro turno y nuevamente ganar 5 £, incluso si el primer contrato aún no se ha cumplido.

Ejemplo: Si obtienes dos contratos de exportación en un solo turno en la 5ª ronda solo pagas 15 £ en lugar de 30 £.

Estrategia: *Tomar dos contratos de Exportación en un turno en rondas posteriores es mucho más barato para tu clan, de manera que es buena idea centrarse en contratos de exportación más pequeños y cumplir la mayoría de ellos en las dos últimas rondas.*

Clan Campbell

Colen Campbell fue un arquitecto y teórico arquitectónico escocés pionero, acreditado como fundador del estilo georgiano.

Este clan mejora en la construcción de fábricas de mercancías procesadas, cuantas más construya.

La primera fábrica de cada tipo es 3 £ más barata, la segunda y tercera fábrica de cada tipo son 4 £ más barata y la cuarta fábrica de un tipo es 5 £ más barata. Este clan tiene un incentivo para especializarse en la producción de una gran cantidad de mercancías procesadas.

Ejemplo: Campbell construye tres panaderías y una destilería. La primera panadería cuesta 8 £-3 £= £ 5, la segunda y la tercera panaderías cuestan 8 £- 4 £= £ 4. La destilería cuesta 3 £ menos: 10 £- 3 £= 7 £.

Estrategia*: Producir mucho de un tipo de mercancía procesada que tenga mucha demanda en los contratos de exportación. Vender tus mercancías procesadas también es una buena fuente de ingresos.*

Clan Cunningham

Cunningham es la parte norte de Ayrshire, una de las zonas agrícolas más fértiles de Escocia donde el cultivo de ganado ha sido tradicionalmente importante. 'Cuinneag' es gaélico para un cubo de leche y 'ham' significa pueblo en inglés antiguo.

Este clan produce mantequilla a partir de la Leche. Al final de la fase de producción, puedes descartar cualquier número de unidades de Leche de tu reserva (no se necesitan comerciantes). Por cada unidad de Leche que descartes, ganas 8 £. No ajustes el precio de la Leche.

Estrategia: *Producir tanta leche como sea posible y comprar leche si el precio es bajo. Evita producir queso ¡ya que consume tu preciosa Leche!*

Clan Fergusson

El Clan Fergusson estaba históricamente muy extendido en Escocia, lo cual era bastante inusual. Se habían extendido por Escocia desde Ross-shire en el norte hasta Dumfriesshire en el sur.

Colocación de trabajadores iniciales: Comienzas con tres trabajadores iniciales (los cuales debes pagar por completo). Además, comienzas con el nivel de transporte de lago 2 de forma gratuita en una partida de 3-4 jugadores (Lago 1 en una partida de 1-2 jugadores). Coloca tu tercer trabajador después de que todos los demás jugadores hayan colocado los suyos. **Debes colocar los tres trabajadores iniciales en los espacios que forman el borde del mapa activo.** Debes pagar por los tres trabajadores y los costes de los terrenos.

Estrategia: *¡Usa tu nivel de transporte y benefíciate de las losetas de bonificación de puerto!*

Clan MacDonald

El Clan MacDonald es un clan montañés y uno de los clanes escoceses más grandes. Su distrito principal se situaba en las Islas Hébridas interiores, un archipiélago frente a la costa occidental de la Escocia continental. Su lema de clan es "per mare per terras" ('Por mar y por tierra'). Los jefes del clan tenían el título de "Señor de las islas".

Tu loseta de Clan se coloca en la parte superior del área minero/leñador de tu tablero de jugador. El espacio de tecnología queda vacío ya que este Clan no puede realizar la acción de mejora de tecnología.

Tienes tres habilidades:

1) Puedes usar a todos tus trabajadores ya sea como leñadores, mineros o como **pescadores** (incluso al colocar los trabajadores iniciales); todos sus trabajadores cuestan 6 £ y proporcionan 4 £ de ingresos. Los pescadores pueden colocarse o moverse a todos los espacios de lago y losetas de bonificación de puerto, incluso en una partida de 1-2 jugadores. No tienes costes de terreno en ubicaciones de lago. Dos pescadores nunca estarán adyacentes (de lo contrario, agotarían los recursos naturales).
2) Una vez por turno, puedes mover un pescador a un espacio de lago adyacente remando, pero sólo antes de tu acción principal.
3) En partidas de 1-2 jugadores, comienzas con el transporte de cruce de ríos de forma gratuita.

Sin embargo aún necesitas el nivel de transporte apropiado para expandirte a través de los espacios de lago. Los espacios de tierra firme adyacentes a los pescadores se consideran en vecindario y, por lo tanto, son accesibles en la acción Expandir incluso sin ningún nivel de transporte. La bonificación del vecindario también se puede aprovechar cuando se coloca un pescador, pero no cuando esté remando.

Estrategia: *Usa tu capacidad de remo para aumentar tu expansión y para la puntuación de explotaciones.*

Clan MacKenzie

El Clan MacKenzie compró la Destilería Dalmore, una de las destilerías más antiguas en Escocia, en 1867. La galardonada destilería aún está activa y es conocida por sus muy exclusivos whiskies.

En la fase de producción, ganas 3 £ por cada unidad de Whisky que produces (porque ¡es tan bueno!). No tienes que descartar ningún Whisky para obtener este dinero.

Además, tienes una bodega. Al comienzo de cada fase de producción, los barriles de Whisky que ya se encuentran en la bodega se mueven un espacio a la derecha. El barril de Whisky que comienza una fase de producción en el espacio más a la derecha de la bodega se coloca en tu reserva. Puedes mover cualquier barril de Whisky de la bodega a tu reserva en cualquier momento. Cuando sacas Whisky envejecido de tu bodega, ganas 7 £ o15 £ respectivamente. Al final de cada fase de producción, puedes poner un barril de Whisky recién producido en tu bodega en el espacio más a la izquierda para que pueda envejecer.

Estrategia*: Mientras el precio del Whisky sea medio o alto, la venta de Whisky te proporciona mucho dinero para reinvertir. Cuando el precio del Whisky cae, el proceso de envejecimiento del whisky y/o la exportación es mejor.*

Clan Robertson

El Clan Robertson es uno de los clanes más antiguos de Escocia. Su territorio de clan se llama 'Struan' y se encuentra en la confluencia de los ríos Errochty Water y Garry. El nombre del distrito deriva de la palabra gaélica 'Sruthan', que significa 'corrientes'.

Cada vez que coloques una unidad en un delta del río (un espacio que es adyacente a un río que desemboca en un lago) pagas 3 £ menos (2 £ menos en partidas de 1-2 jugadores) del coste total. Esto se aplica también a la colocación de tus dos trabajadores iniciales.

Estrategia: *obviamente, quieres comenzar en o cerca de los deltas de los ríos y expandirte hacia los espacios del delta del río tanto como sea posible. Sacrificar ganado en los deltas te permite expandirte en deltas de río más a menudo.*

Ejemplo: En una partida de 4 jugadores construyes una panadería, (coste 8£), en un espacio de delta de río con coste 1£. El coste final es 8£ + 1£ - 3£ = 6£.

Clan Stewart

El Clan Stewart es un clan montañés. Este clan dio grandes monarcas como María Estuardo y la reina Ana.

Comienzas con tres Comerciantes adicionales (cinco en total) y nivel de transporte de Cruce de Ríos de forma gratuita. Además, ganas 1 £ cada vez que comercias en el Mercado (en el caso de realizar una compra, recibirás el dinero antes de pagar), sin importar cuántas unidades negocias. Si usas la bonificación de vecindario y comercias varios tipos de mercancías en un turno, ganas 1£ por cada tipo de mercancía comerciada.

Sugerencia: *es más fácil de recordar tomar una moneda de 1£ cada vez que visitas el Mercado.*

Estrategia: *Intenta obtener la bonificación de + 1£ en el Mercado tan a menudo como sea posible. Puede ayudar a producir un poco de todo y vender y comprar pequeñas cantidades de cada tipo de mercancía.*