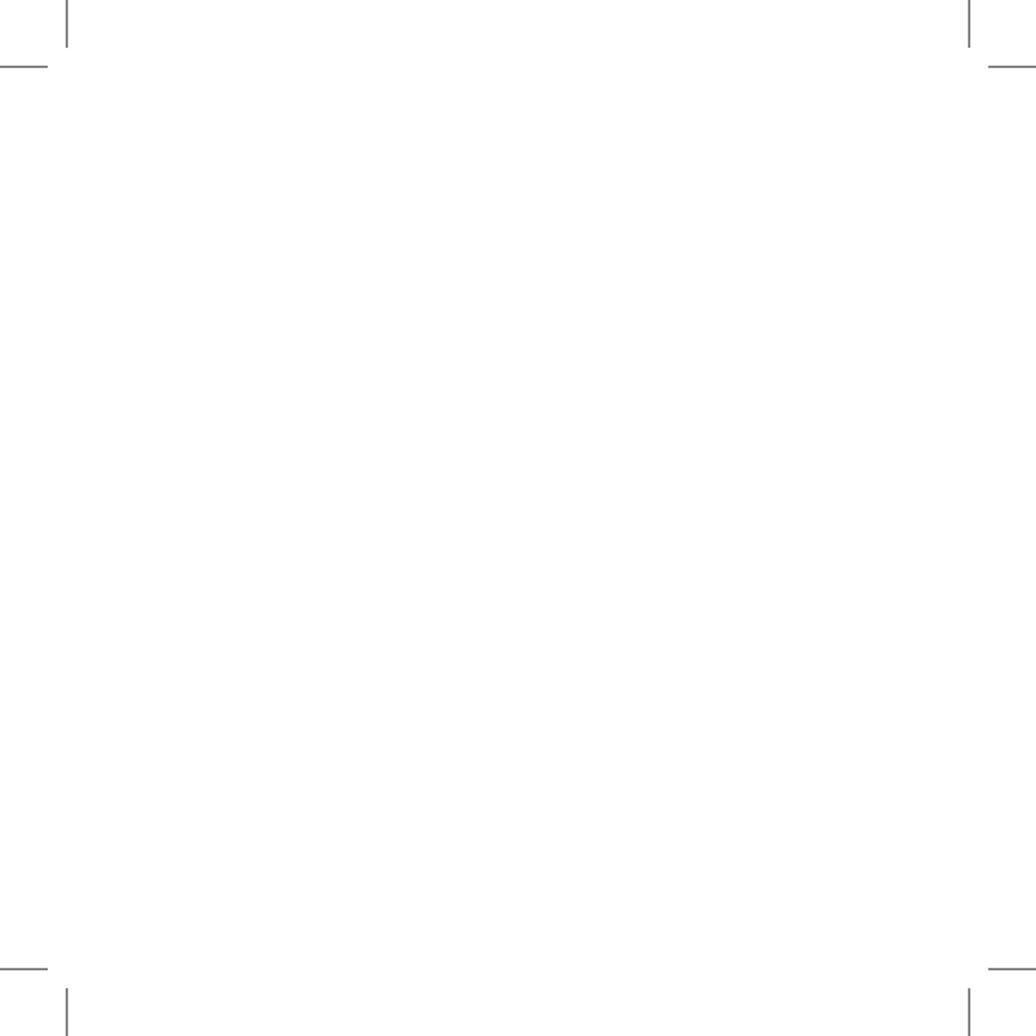


INSTRUCCIONES

MANRESA
1724



Reconstruyamos la ciudad quemada



El juego

Después de la destrucción de buena parte de Manresa durante la Guerra de Sucesión, los cuatro principales estamentos de la ciudad se ponen a trabajar para reconstruirla: los **burgueses** y **comerciantes** construyen un nuevo palacio que acogerá el ayuntamiento una vez derribados los antiguos palacios afectados por el incendio de 1713; los **menestrales** y **payeses** reconstruyen las casas quemadas de buena parte de la ciudad; los **canónigos** rehacen los retablos del interior de La Seu porque los antiguos fueron quemados y los **militares borbónicos** consolidan la defensa de la ciudad fortificando una caserna al Puig Mercadal.

Para llevar a cabo las distintas tareas de reconstrucción cada estamento tendrá que trabajar para obtener los recursos naturales necesarios: piedra para muros, sal para pagar los salarios de los trabajadores y artesanos, agua para hacer argamasa o madera para estructuras y andamios. La obtención de recursos no se librará de desgracias: incendios, sequías o derrumbamientos de minas.

La partida finaliza el año 1724, cuando aparece por primera vez en la ciudad un estandarte con el escudo del nuevo régimen. Los estamentos que finalicen las tareas de reconstrucción podrán dedicarse a hacer el nuevo estandarte de la ciudad, y el primero que lo consiga podrá lucirlo, encabezando la procesión por delante de los otros.

¿Cuáles son los componentes?

- Tablero de juego
- 72 cartas:

Recursos(x48)



Estamentos (x4)



Reconstrucción (x12)



Privilegios (x4)



Estandarte (x1)



Jugador/a inicial (x1)



Resumen juego (x4)



- **10 trabajadores**, 2 de cada uno de los 4 estamentos de la ciudad + 2 primogénitos (en blanco)
- **3 dados de desgracias**, sal, agua y madera
- Este libro de **instrucciones**



x 10



x 3



Versiones del juego

El juego permite elegir entre dos niveles de dificultad/complejidad:

- **versión infantil** (a partir de 6-7 años): es una versión simplificada, que se juega sin los privilegios. Recomendada para aprender más fácilmente el juego en las primeras partidas o para jugadores/as con poca experiencia en juegos de mesa. Si se juega esta versión podéis saltaros el texto de los cuadros grises de las instrucciones.

- **versión completa** (a partir de 10 años): recomendada para jugadores/as acostumbrados a juegos de mesa. Si se juega esta versión deberíais leer la totalidad de las reglas, incluyendo el texto de los cuadros grises.

¿Qué tenemos que preparar para jugar?

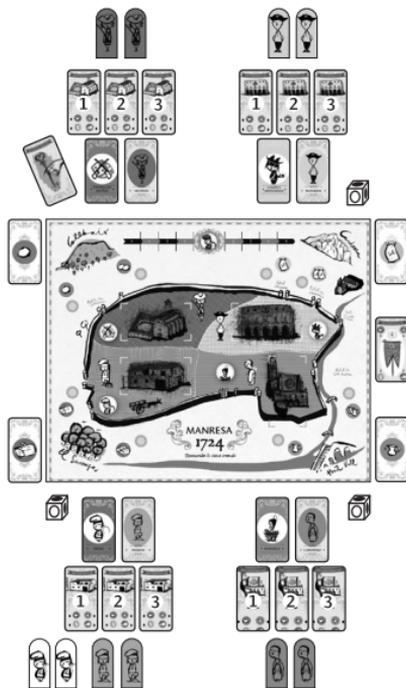
- Se extiende el **tablero de juego** al centro de la mesa.
- Se colocan **las cartas de recursos** al lado del lugar de producción correspondiente (piedra al Collbaix, sal a Cardona, agua al Pont Vell y madera a El Suanya).
- Se colocan **los dados de desgracias** al lado del lugar de producción correspondiente (derrumbe en Cardona, sequía al Pont Vell y incendio a El Suanya).
- Se reparte una **carta de estamento** a cada jugador/a al azar. Es recomendable que cada jugador/a se siente delante de la zona de ciudad que le corresponda.

- Cada jugador/a coge las tres **cartas de reconstrucción** y sus dos **trabajadores** correspondientes a su estamento.

• Solo en la **versión completa**, cada jugador/a coge la **carta de privilegio** correspondiente a su estamento y el jugador/a que juega con los payeses coge los **dos trabajadores de color blanco**. Además, se deja la **carta de estandarte** al lado del tablero, visible para todos los jugadores.

- Por sorteo se elige el jugador/a que inicia la partida y recibe la **carta de jugador/a inicial**.

- En el caso que se juegue la versión infantil o con menos de 4 jugadores, el material sobrante se guarda en la caja.



¿Cómo se juega?

La partida consta de diferentes rondas de juego hasta que un jugador/a consiga completar sus objetivos de reconstrucción. Cada ronda se compone de las siguientes fases:

① Preparación:

Los trabajadores se ordenan y hacen cola para empezar el trabajo.

② Órdenes de trabajo:

Los trabajadores salen de la ciudad para conseguir recursos y privilegios.

③ Privilegios:

Los jugadores utilizan los privilegios que tengan.

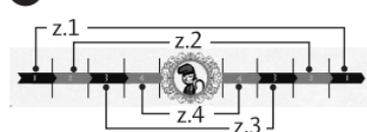
④ Producción:

Después de tirar los dados de desgracias los jugadores obtienen los recursos naturales que producen sus trabajadores.

⑤ Reconstrucción:

Los jugadores edifican su zona si disponen de los recursos suficientes.

① PREPARACIÓN:



El **tablero de orden** permite organizar el orden en que los trabajadores saldrán a buscar recursos naturales y privilegios. El jugador/a inicial coloca sus dos trabajadores en las dos casillas de la zona 1. Después, en el sentido de las agujas del reloj, el segundo jugador/a coloca sus trabajadores a la zona 2, y así sucesivamente.

Sólo en la versión completa, si algún jugador/a en la ronda anterior ha conseguido el privilegio del primogénito,

coloca al trabajador blanco en la casilla superior del tablero de orden.

2 ÓRDENES DE TRABAJO

Siguiendo el sentido de la flecha del tablero de orden, los jugadores irán colocando sus trabajadores en cualquier casilla del tablero de juego, siempre que no esté ocupada por otro trabajador.

Casillas de recursos: Hay cuatro lugares que producen recursos naturales: El Suanya (madera), Cardona (sal), El Pont Vell (agua) y Collbaix (Piedra). A cada lugar hay dos casillas que permiten obtener 2 y 1 recursos respectivamente.

Casillas de privilegio (sólo versión completa): Los trabajadores también se pueden colocar en cualquier casilla de privilegio de los

jugadores que intervienen en la partida. En este caso, el jugador propietario del trabajador coge la carta de privilegio obtenida. El privilegio se jugará en la fase siguiente.

En partidas de dos o tres jugadores, solo se utilizan los privilegios de los estamentos presentes en la partida y, por tanto, no se pueden colocar trabajadores sobre las casillas de los estamentos que no jueguen.

3 PRIVILEGIOS (sólo versión completa)

Empezando por el jugador inicial y en sentido de las agujas del reloj, se juegan los privilegios que cada jugador/a ha conseguido en la fase anterior. Si a un jugador/a no le han quitado su privilegio, tiene derecho

a utilizarlo.

PRIVILEGIOS: Explicación

- **Compra anticipada** (Burgueses). Permite obtener recursos pagándolos por adelantado. Quien juega el privilegio elige un trabajador de otro jugador/a que esté en una casilla de recursos, pone la carta de Compra anticipada al lado y paga al propietario del trabajador tantos recursos –del tipo que quiera– como los que pueda producir la casilla (1 o 2). En la fase de producción, todos los recursos que produzca este trabajador se los quedará el jugador/a que haya jugado el privilegio.
- **Bonanza** (Canónigos). Las oraciones y plegarias pueden favorecer una producción extraordinaria. Quien

juega el privilegio pone la carta de bonanza sobre uno de los tres lugares que producen recursos naturales que pueden sufrir desgracias (Cardona, El Pont Vell o El Suanya). En la fase de producción el dado correspondiente a este recurso se tirará dos veces y permite acumular la producción de las dos tiradas.

- **Protección militar** (militares). Los soldados garantizan la producción de recursos. Quien juega el privilegio pone la carta de Protección militar a uno de los tres lugares que producen recursos naturales que pueden sufrir desgracias (Cardona, El Pont Vell o El Suanya). Durante la fase de desgracias, los trabajadores de esta zona no se verán afectados por las tiradas negativas del dado.

- **Primogénito** (Payeses). Permite tener un trabajador adicional en la siguiente ronda. Quien juega el privilegio coge uno de los dos primogénitos disponibles (figura negra), que podrá utilizar durante la ronda siguiente como tercer trabajador para conseguir recursos naturales o bien privilegios.

4 PRODUCCIÓN

En esta fase se resuelven uno a uno los cuatro lugares de producción: Collbaix (Piedra), Cardona (sal), El Pont Vell (agua) y El Suanya (madera). A cada lugar, el jugador/a inicial tira el **dado de desgracias** correspondiente: piedra (no tiene dado), sal (1 derrumbe de galerías / 5 sal), agua (2 sequías / 4 aguas), madera (3 incendios / 3 maderas).

Si no aparece ninguna desgracia los jugadores obtienen los recursos que producen los trabajadores. En caso contrario, el lugar no produce y ningún jugador/a obtiene ningún recurso. Una vez producidos los recursos, se retiran los trabajadores del tablero y se resuelve el siguiente lugar.

Sólo en la versión completa, hay que tener en cuenta los efectos de los privilegios de Bonanza (doble tirada de dado de un lugar), protección militar (el dado no afecta a un lugar) o compra anticipada (los recursos de un trabajador los obtiene quien juega el privilegio).

5 RECONSTRUCCIÓN

Empezando por el jugador/a inicial y en sentido de las agujas del reloj, los jugadores que

tengan los recursos necesarios para completar la siguiente fase de construcción, ponen la carta al tablero con el reverso boca arriba y devuelven las cartas de recursos utilizadas al montón correspondiente.

Las fases de reconstrucción tienen que jugarse en orden (1, 2, 3) y sólo se puede jugar una en cada ronda.

Sólo en la versión completa, se devuelven las cartas de privilegio a cada jugador/a propietario que las dejan visibles sobre la mesa, delante suyo.

Una vez finalizada la ronda, y siguiendo el orden de las agujas del reloj, se pasa el marcador de jugador/a inicial al siguiente jugador/a, que empezará una nueva ronda.

Sólo en la versión completa, se juega con una cuarta fase de reconstrucción –el Estandarte– que es común para todos los jugadores.

Cuándo termina y quién gana?

La partida termina en la ronda en que un jugador/a consigue completar las tres fases de reconstrucción de su estamento (o cuatro en la versión completa).

Gana la partida el jugador/a que haya finalizado todas sus fases de reconstrucción. En caso de empate, gana el jugador/a con más cartas de recursos en la mano. Si persiste el empate, los jugadores comparten el honor de llevar el estandarte.

Creación del Juego

Nasi Muncunill y Ferran Renalias

Asesoramiento histórico:

Francesc Vilà y Jordi Piñero

Ilustración y Diseño:

Mercè Galí y Sònia Cabestany

Traducción Reglas:

Ferran Renalias, Jean Philippe Roy,
Arnau Torradeflot

Sabios Consejos:

Josep M^a y Dani (IdeaLúdica),
Kokorin

Playtesting:

Club del Joc, Roger C., Marc y Silvia,
Josep y Assumpció, Ricard y Olga,
Marc M.,

Agradecimientos:

Alba (por la paciencia y apoyo)

