

# MASONS

Un juego para 2-4 jugadores de Leo Colovini

## Contenido:

30 torres de madera en 3 colores



60 casas de madera en 5 colores



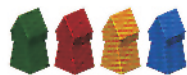
15 palacios de madera en 5 colores



33 murallas de madera



4 fichas marcadores



2 dados de casas



60 cartas de gremios.



1 dado de torres



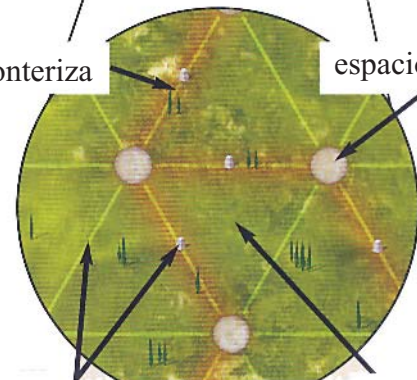
## Tablero de juego



Marcador

línea fronteriza

espacio para torre



Líneas de Muralla

Espacio de terreno

*Líneas fronterizas y líneas de muralla:  
Las líneas fronterizas separan diferentes regiones diferenciadas por sus escudos de armas (ver cartas de gremio en la página 6).  
Cada línea fronteriza es también una línea de muralla.*

## Preparación

Coloca el tablero de juego en el centro de la mesa. Coloca, las murallas, los 3 dados, las torres y palacios, como suministro, junto a la mesa. Baraja las 60 cartas de gremio y reparte 6 cartas a jugador como su mano inicial. Coloca el resto de las cartas boca abajo cerca del tablero. Cada jugador coloca su ficha marcador próximo al espacio 1 del marcador.

## Objetivo

Los masones intentan fundar ciudades en el tablero de juego. Las cartas de gremio, ofrecen diferentes ventajas de construcción a los jugadores. Cada vez que una ciudad es terminada (rodeada completamente de murallas), se puntúa y cada jugador puede jugar 1 o 2 cartas de su mano para aumentar su puntuación. Algunas veces, no obstante, es mejor para un jugador, atenerse de puntuar y así acabar en último lugar y cambiar sus cartas. De esta forma, el jugador que elige el momento oportuno para liderar el juego, demostrará que es un masón de éxito.

## El juego

Los jugadores eligen al jugador que va a empezar. El turno pasa sucesivamente en el sentido de las agujas del reloj. En su turno, el jugador debe realizar en **orden** las siguientes acciones:

**Construir una muralla** El jugador coge una muralla del suministro y la coloca en el tablero sobre cualquier línea de muralla desocupada.

**Lanzar dados** El jugador lanza los 3 dados. Dependiendo del resultado, debe colocar 0,1 o 2 torres y 1 o 2 casas también.

**Puntuar** Si al colocar una muralla, se termina una ciudad, los jugadores pueden puntuar, jugando cartas de su mano. Cada jugador roba una carta del mazo. Un jugador puede abstenerse de puntuar, descartando una carta y cogiendo dos cartas del mazo. Los jugadores en último lugar, pueden cambiar todas sus cartas.

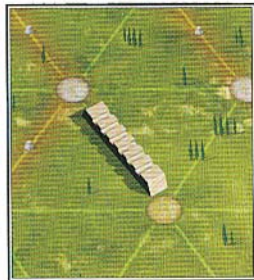
**Fin de turno** El jugador entrega los dados al siguiente jugador, acabando de esta manera su turno.

**NOTA:** Si el jugador lanza los dados antes de colocar la muralla, pierde 1 punto (mueve su marcador hacia atrás un espacio) como penalización. Entonces, coloca la muralla y lanza de nuevo los dados. Un jugador no puede retroceder de la casilla 1 del marcador.

### Construir una muralla

Una muralla se debe colocar en una línea de muralla desocupada. No tiene por que conectarse a una muralla existente en el tablero, pero no puede colocarse dentro de una ciudad terminada.

*El jugador empieza su turno colocando una muralla sobre cualquier línea de muralla vacía del tablero.*

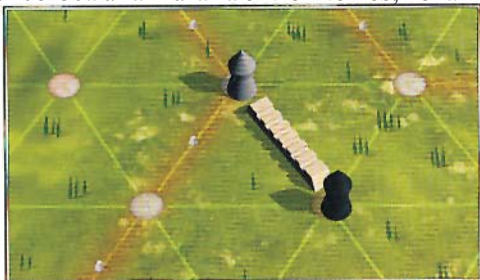



*Ejemplo de un turno en el transcurso de la partida: El jugador coloca la muralla A*

### Lanzar los dados



**Torres:** El dado de torres, determina que color de torre debe ser colocado en el espacio destinado para ello al final de una muralla que se acabe de colocar. Si ambos extremos de la muralla están vacíos, el jugador elige también, que torre situar en el segundo extremo vacío. Si no quedan mas torres del color requerido, el jugador elige que torre jugar de las disponibles. Cuando un jugador coloca una muralla entre 2 torres, no lanza el dado de torres.



*El jugador lanza  y coloca una torre negra en el extremo inferior de la muralla. Puede elegir que torre situar al otro extremo y, coloca una torre gris.*

**Casas:** Los 2 dados de casas determinan el color de las casas que deben colocarse a ambos extremos de la muralla recién situada en el tablero. Si el jugador coloca la muralla en el borde del tablero, lanza los 2 dados y elige que casa jugar en el espacio de tierra disponible. Cuando el resultado del dado es “?” el jugador puede elegir el color de la casa que quiere utilizar. Si el color de la casa requerido, no está disponible, el jugador puede elegir que color utilizar en su lugar.



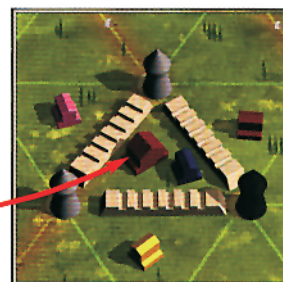
**Izquierda:** El jugador lanza y coloca una casa roja en el espacio a la derecha de la muralla. Como el segundo resultado es “?”, elige una casa verde y la coloca al otro lado de la muralla. **Derecha:** Como el jugador ha situado la muralla en el borde del tablero, coloca solamente una casa.



**Palacios:** Cada vez que una ciudad es **terminada**, cada 2 casas del mismo color, son reemplazadas por un palacio del mismo color, devolviendo las casas al suministro. Esto se hace antes de puntuar la ciudad. Si no hay mas palacios disponibles del tipo requerido, entonces las casas permanecen.



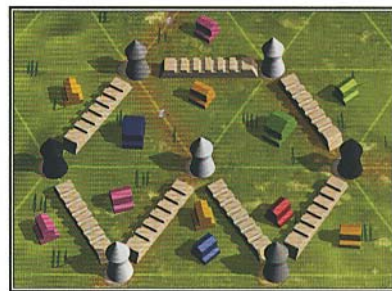
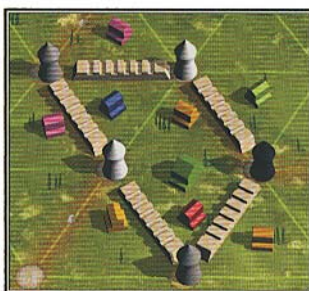
El jugador coloca una muralla y termina una ciudad. Entonces, coloca una casa roja en el interior de la ciudad (obtuvo este resultado en el dado). Como hay 2 casas rojas en la ciudad terminada, el jugador sustituye estas casas por un palacio.



### Puntuación

En este punto del turno del jugador, si el jugador ha completado una ciudad (uno o varios espacios de tierra rodeados de murallas), todos los jugadores puntúan, mediante el uso de cartas (ver página 4)

3 ejemplos de ciudades completadas:



**Nota:** Cuando una ciudad se ha completado, no puede ser dividida. Cuando la ciudad incorpora varios espacios de tierra, las casas en la ciudad pueden ser reorganizadas para facilitar la puntuación.

*Las casas de esta ciudad han sido reorganizadas para facilitar la puntuación.*



Cuando un jugador completa una ciudad y esta tiene una muralla en común con una o mas ciudades, el jugador puede elegir retirar las murallas de una frontera común, devolviéndolas al suministro. El resultado es una ciudad mayor, rodeada por las murallas de las 2 ciudades precedentes. Un jugador no puede conectar la nueva ciudad a 2 o mas ciudades previamente completadas.

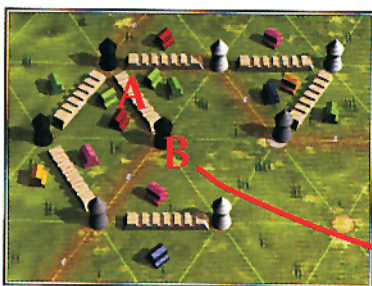


*El jugador coloca la muralla A y completa la ciudad 1. Ahora tiene 3 opciones:*

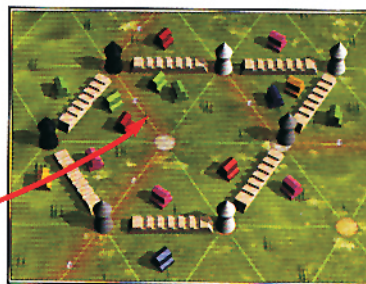
- *Puede unir las ciudades 1 y 2, retirando las murallas B y C.*
- *Puede unir las ciudades 1 y 3, retirando la muralla D*
- *Puede dejar la ciudad 1 tal y como está, sin unirla a ninguna otra ciudad.*

*Para una correcta visualización, las casas, palacios y torres han sido retiradas de este ejemplo.*

**Nota:** Cuando una ciudad es completada, retira las posibles murallas y torres que hayan quedado en su interior.



*Partiendo del supuesto de la izquierda, el jugador coloca una muralla para completar la ciudad. Retira la muralla A y la Torre B del interior de la ciudad (ver derecha) y las devuelve al suministro.*



Ahora los jugadores pueden **puntuar**: Empezando con el jugador que colocó la muralla y continuando en el sentido de las agujas del reloj, cada jugador coloca sobre la mesa 1 o 2 cartas de su mano. Cada jugador puntúa en el momento de mostrar las cartas. A continuación coloca estas cartas en la pila de descarte y roba una carta del mazo. Esto quiere decir que cuando un jugador juega 2 cartas, el tamaño de su mano se ve reducido en 1.

**En lugar de jugar alguna carta** un jugador puede descartarse de una carta de su mano y robar 2 nuevas cartas del mazo. De esta manera, un jugador aumenta el tamaño de su mano.

Cuando se agota el mazo, baraja las cartas de la pila de descarte y sitúalas boca abajo en la mesa como nuevo mazo.

**Ver el ejemplo de puntuación en la página 5. Ver la descripción de las cartas de gremio en la página 6.**

Cuando todos los jugadores han puntuado (o elegido no hacerlo) y robado cartas, el jugador (o jugadores en caso de empate) cuyo marcador se encuentra en último lugar, puede descartarse de cuantas cartas quiera de su mano y robar el mismo número de cartas nuevas de el mazo.

*El jugador amarillo y el verde, están empatados en última posición en el marcador. Cada uno de ellos puede descartarse de tantas cartas de su mano como quiera y sustituirlas por nuevas del mazo.*



## Fin de Turno

El jugador finaliza su turno y entrega los dados al jugador de su izquierda.

**El jugador A** coloca una muralla y completa la ciudad **X**. Comienza ahora el turno de puntuación de todos los jugadores.



*Puedes comparar las siguientes cartas de Gremio con su descripción en la página 6*

**El jugador A** juega estas 2 cartas para puntuar:



La ciudad completada tiene 7 terrenos o mas. A se anota 9 puntos



Hay 5 torres en el tablero de juego que no forman parte de ninguna ciudad y que se encuentran a la orilla del mar. A se anota 10 puntos.

**El jugador B** juega una carta:



Hay 6 murallas en el tablero, que no forman parte de ninguna ciudad. B se anota 6 puntos.

**El jugador C** juega estas 2 cartas:



Hay 4 ciudades completas en el tablero. C se anota 4 puntos.



Hay 6 casas rosas en el tablero que no forman parte de ninguna ciudad. C se anota 6 puntos.

**El jugador D** juega 2 cartas:



Hay 7 casas en la región que muestra el escudo de armas de la carta. D se anota 7 puntos.



La ciudad que se acaba de completar (X) tiene 7 torres. D se anota 7 puntos.

### Fin de la partida

Tan pronto como la última muralla, torre, palacio o casa se encuentre sobre el tablero de juego, la partida termina.

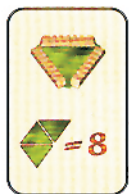
Si la colocación de la última muralla completa una ciudad, esta se puntúa normalmente.

Si ninguna ciudad se completa con la colocación de la última pieza de cualquier tipo (fin de la partida), cada jugador puede elegir una ciudad completada, jugar 1 o 2 cartas y puntuar. Las cartas jugadas, no tienen por que referirse a la ciudad elegida.

El jugador con el mayor número de puntos es el ganador. Si 2 o mas jugadores empatan, el que tenga mas cartas en la mano gana. Si aún así, persiste la igualdad, todos los jugadores que han empatado, comparten la victoria.

## Las cartas de gremio.

Las siguientes cartas de gremio, se refieren solamente a la ciudad completada.



Si la ciudad completada, tiene 1, 2 o 3 espacios de terreno, el jugador anota 6, 7 u 8 puntos. O si la ciudad completada tiene 7 o más espacios de terreno, el jugador se anota 9 puntos.



Si la ciudad completada tiene casas y palacios de 2 o 3 colores diferentes, el jugador se anota 4 puntos. Si la ciudad tiene casas y palacios de 4 o 5 colores, el jugador se anota 7 puntos.



Por cada torre blanca, gris o negra que haya en la ciudad recién completada, el jugador se anota 2 puntos.



Por cada palacio en la ciudad recién completada, el jugador se anota 1 punto. Por cada casa, el jugador no recibe ningún punto.



Por cada palacio en la ciudad recién completada, del color referido, el jugador se anota 3 puntos y por cada casa 1



Por cada torre existente en la ciudad recién completada, independientemente de su color, el jugador se anota 1 punto.

Las siguientes cartas de gremio, se refieren a casas, torres y murallas en el tablero de juego pero que **no forman parte** de ninguna ciudad.



Por cada casa del color indicado, el jugador se anota 1 punto.



Por cada casa en la región indicada, el jugador se anota 1 punto



Por cada torre, el jugador se anota 1 punto.



Por cada torre blanca, gris o negra, el jugador se anota 2 puntos.



Por cada torre que linda con la orilla del mar, el jugador se anota 2 puntos. Por el resto de torres en el tablero, el jugador no recibe ningún punto.



Por cada muralla, el jugador se anota 1 punto.

La siguiente carta no pertenece a ninguno de los 2 grupos anteriores:



Por cada ciudad, el jugador recibe 1 punto

Traducción realizada por José Burdiel para:

