

Johannes Schmidauer-König

Vienna



Schmidt



Vienna

Un juego de Johannes Schmidauer-König para 3-5 jugadores de 10 años en adelante.

Introducción

Los jugadores tienen el papel de un astuto “bon viveur” que quiere ascender a la cima de la alta sociedad de la Viena del siglo XIX. Al llegar a Viena por primera vez, los jugadores primero viajan por las calles en carroza, deteniéndose en tantos sitios como sea posible en un intento de ganar el favor de personas importantes que pueden ayudar a aumentar su círculo de influencia.

Objetivo del juego

Los jugadores deberán decidir en qué sitios colocar sus dados para aumentar su influencia en la ciudad y terminar la partida con la mayor cantidad de puntos de victoria y ganar el juego. Sin embargo, los dados solo se pueden colocar en orden ascendente (de acuerdo con el valor de los dados), lo que puede hacer que las cosas se pongan bastante complicadas ya que los lugares más atractivos aparecen al final de la calle y los otros jugadores también tendrán sus propios planes en mente.

Preparación de la partida

Primero, elegid si deseais recorrer las calles de Viena de día o de noche, y colocad el tablero de juego (por el lado elegido) en el centro de la mesa. La última persona que visitó Viena recibe la tarjeta de jugador inicial (reloj) y la pone frente a él boca arriba. Pon las 4 cartas especiales restantes, las monedas y el Gendarme boca arriba al lado del tablero de juego.

Cada jugador recibe **4 dados** del mismo color (5 dados en una partida de 3 jugadores) junto con el marcador de Punto de Victoria correspondiente del mismo color, que se coloca en la casilla de inicio apropiada dependiendo del número de jugadores.

En el sentido contrario a las agujas del reloj, cada jugador se turna para **elegir una carta de inicio** y luego la coloca boca arriba en la mesa, frente a él. Las cartas de inicio restantes no son necesarias y se pueden devolver a la caja del juego. Una vez que se han elegido las cartas de inicio, cada jugador recibe, **solo una vez**, el número de monedas que se muestran en su carta de inicio.

Baraja las **cartas de personaje** boca abajo y voltea tantas cartas **como jugadores menos una**, una al lado de la otra junto al tablero de juego. Si (esto se aplica a lo largo de todo el juego) el mismo personaje saliera dos veces, vuelve a colocar uno de ellos en la parte inferior de la pila y saca una nueva carta de personaje (todos los personajes revelados han de ser distintos). Luego coloca las cartas restantes en una pila de robo, boca abajo, junto al del tablero de juego.

Desarrollo de la partida

Los jugadores se turnan en el sentido de las agujas del reloj. La carroza de cada jugador se mueve calle abajo desde la esquina superior izquierda (Krieau) hasta la esquina inferior derecha (Heuriger). Por el camino, los jugadores pueden visitar varios sitios colocando sus dados en los campos correspondientes del tablero de juego. El jugador inicial lanza todos sus dados y luego coloca **1 o 2 dados en una casilla** del tablero de juego.

Contenido

- 1 tablero de juego
- 26 dados (5 de cada color: rojo, amarillo, verde, azul, y negro; así como 1 dado blanco)
- 55 cartas (6 iniciales, 5 especiales y 44 cartas de personaje)
- 25 monedas
- 5 marcadores de PV
- 1 Gendarme



jugador inicial



carta inicial

IMPORTANTE: Los jugadores no lanzan sus dados simultáneamente, sino consecutivamente, y solo al comienzo de sus respectivos turnos en esta ronda.

En tu turno, debes colocar **1 o 2 de tus dados en el tablero de juego**. Los dados que no hayas colocado **siempre permanecen** tal y como están frente a ti en la mesa hasta que puedas colocarlos en el tablero más tarde. Si colocas dos de tus dados en el tablero de juego, se suman ambos dados (por ejemplo, $4 + 5 = 9$). Para ocupar una casilla, debe estar vacía y colocar 1 o 2 dados que coincidan con **el valor de dicha casilla**.

- 1.** Ejemplo: Sabrina (amarillo) obtuvo los siguientes resultados: 2/2/3/5. Primero, coloca uno de sus dos 2 en la Secesión de Viena.

Después de colocar uno o dos dados, **los dados restantes permanecen como están** en la mesa frente a ti; No los vuelves a lanzar.



Si no te gusta el resultado del dado, tienes la opción de pagar **1 moneda**, lo que te permitirá realizar una de las siguientes acciones:



- Lanzar **cualquier número** de tus dados **1x más**.
-
- Girar **1 dado un número hacia arriba o hacia abajo**.

Puedes cambiar los resultados de tu lanzamiento de esta manera con la frecuencia y en el orden que desees, siempre que pagues 1 moneda cada vez.

Una vez que hayas completado tu turno, el jugador a tu izquierda puede comenzar su turno. **La regla más importante** al colocar los dados es **hacerlo siempre en la secuencia adecuada a lo largo de la calle**. La carroza (normalmente) no retrocede, siempre debes colocar nuevos dados **más abajo en la calle desde donde los colocaste por última vez**. Puedes dejar tantas casillas vacías entre tus dados como quieras.

- 2.** Ejemplo: como el siguiente jugador, Matthew coloca su 4 azul en la Heldenplatz, seguido de Nancy, quien coloca su 2 rojo en la Oper (Ópera Estatal de Viena). Por ello, Sabrina coloca sus 2 y 3 (= 5) en el Rathaus.

Si alguna vez quieres o necesitas **colocar tus dados en una casilla anterior**, primero debes sobornar a tu cochero para que dé la vuelta. **Pagando 1 moneda**, puedes colocar tus dados en una casilla más atrás en la calle (que ya hayas pasado).



- 3.** Ejemplo: Después de que Matthew colocara su 6 en el Café Landtmann, Nancy colocó su próximo dado (5) en la Universität (Universidad), quitándole a Sabrina la casilla en la que tenía la intención de colocar su último dado. Esto deja a Sabrina con pocas opciones. Coloca su 5 en el Burgtheater, pero tiene que pagar 1 moneda para hacerlo, ya que está más abajo en la calle y debe retroceder.

En este orden, todos colocan siempre 1 o 2 de sus dados en las diferentes casillas del tablero de juego. Los jugadores que no tengan ningún dado perderán su turno. Una vez que **todos los dados de los jugadores** se hayan colocado en el tablero de juego, puede comenzar la evaluación de la ronda.

IMPORTANTE: ¡Evalúa solo una vez que **todos los dados de todos los jugadores** se hayan colocado en el tablero, y **no después de que cada jugador** haya colocado sus dados!

Evaluación de las casillas de acción.

Evalúa en el mismo orden **a lo largo de la calle** desde la parte superior izquierda a la inferior derecha. Cada casilla tiene su propia acción. Evalúa todos las casillas con uno o dos dados colocados sobre ellas **en el orden correcto**. El jugador que ocupa una casilla debe llevar a cabo su acción. Una vez que se haya completado la acción y conseguido los puntos, el jugador recoge sus dados de la casilla y se continua en la siguiente casilla ocupada en la calle hasta que todas las casillas ocupadas hayan sido evaluadas.



Las casillas de **acciones** pueden ser:



Monedas: Si se muestran monedas en la casilla, el jugador que ocupa la casilla recibe la cantidad correspondiente de monedas (por ejemplo, 2 monedas del Naschmarkt). Si hay monedas tachadas en el campo, el jugador **debe** (siempre que tenga suficientes monedas) pagar la cantidad requerida de monedas (por ejemplo, 3 monedas para el Rathaus). No está permitido renunciar a la acción. Sin embargo, si no tiene suficientes monedas, entonces paga cero monedas y la acción se pierde. Las monedas siempre deben estar visibles a todos los jugadores.



Puntos de Victoria (PV): Si en una casilla aparecen Puntos de Victoria, el jugador que ocupa dicha casilla mueve su marcador de Puntos de Victoria en el Contador de Puntuación (por ejemplo, Oper = 1 punto, Hofreitschule / Spanish Riding School = 2 puntos).



Cartas de Personaje: El jugador puede seleccionar una de las cartas de personaje boca arriba al lado del tablero de juego, colocándola boca arriba, frente a él. Coloca estas cartas escalonadas **una sobre la otra**, de modo que los símbolos de las cartas de abajo también sean claramente visibles. Siempre comenzando por la tarjeta de inicio primero (en la parte inferior). Para las primeras cartas de personaje, el jugador debe pagar una moneda cada una. La última casilla de la carta de personaje no cuesta nada, pero entraña un riesgo: si se han ocupado todas las casillas de la carta de personaje anterior, no quedará ninguna, o tal vez la única que quede no sea particularmente buena. Un jugador puede tener la misma carta de personaje varias veces en su colección.



Cartas especiales (fondo rojo): Si aparece una carta especial en la casilla, el jugador recibe esta carta. Los jugadores **conservan las cartas especiales** que hayan adquirido hasta que otros jugadores las adquieran durante el período de evaluación.



Jugador Inicial: este jugador comienza la siguiente ronda. Es el primero en tirar sus dados, y también **el primero** en colocar uno o dos de sus dados en el tablero. Una vez que ha terminado su turno, el juego continúa en el sentido de las agujas del reloj.



Movimiento doble: Una vez que completa su turno, el jugador puede jugar su carta de movimiento doble y realizar **otro turno completo**. Una vez que haya usado la carta de movimiento doble, la gira 90° para indicar que la carta ya se ha usado en esta ronda. Después de completar el período de evaluación, la carta se endereza (girándola 90° nuevamente).



Comodín de dados: el jugador coloca **todos sus dados con un resultado de 1** en esta carta. También se pueden colocar en esta carta dados que hayan cambiado a 1 tras darles la vuelta o al lanzarlos nuevamente a lo largo de la partida. Siempre que el jugador use un dado que esté sobre esta carta, puede girarlo y poner al lado que quiera.



Más influencia: El jugador coloca esta carta con sus otras cartas de personaje. Sin embargo, a diferencia de las otras cartas de personaje "normales", esta carta puede cambiar de manos si otro jugador ocupa la casilla correspondiente.



Dado adicional: El jugador recibe el dado blanco adicional. Ahora tiene un dado más para emplear al comienzo de la siguiente ronda. Sin embargo, el dado adicional solo se puede colocar en el tablero en combinación con otro dado (excepción: Geheimbund, consulte la página 6). El dado blanco siempre cuenta para el jugador que lo jugó, incluso si la carta de dado adicional ha cambiado de manos en ese turno.

Pestsäule / Stephansdom / Schloss Belvedere: El jugador cuenta el número de símbolos correspondientes (ciudadanos, cruces o coronas) en el lado de su colección de cartas y los compara con los de las cartas de sus dos vecinos. Los símbolos en las cartas de personaje también se cuentan. Sin embargo, **solo el jugador que actualmente está evaluando la casilla en cuestión** recibe puntos de victoria y monedas, si las hubiera, por cada empate y por cada mayoría de símbolos.

4. *Ejemplo: Sabrina ha ocupado el Stephansdom (Catedral de San Esteban) con sus dados 4 y 5. Durante el periodo de evaluación, compara sus 4 cruces con las de sus vecinos. En comparación con Nancy (2 cruces), tiene más cruces y por lo tanto recibe 2 puntos de victoria y 1 moneda. Como Matthew (4 cruces) adquirió más influencia en esta ronda, ella solo logra un empate. Por el empate, ella recibe 1 punto de victoria adicional.*



Nina



Sabrina



Matthew



Gloriette: Aquí, están representados los 3 símbolos, por lo que el jugador puede decidir durante el periodo de evaluación, cuál de los 3 símbolos le gustaría comparar. Antes de poder comparar, tiene que pagar 1 moneda. Una mayoría y un empate arrojan el mismo número de puntos que en las casillas 8 a 10 (Pestsäule / Stephansdom / Schloss Belvedere). Sin embargo, un jugador no puede contar el mismo símbolo 2 veces en la misma ronda (por ejemplo, cruces con la casilla de Stephansdom y nuevamente cruces la de Gloriette).



Tiergarten: El jugador debe colocar dos dados con el mismo valor. Durante el periodo de evaluación, el jugador puede tomar hasta 3 monedas de un jugador, o 1 moneda de dos jugadores diferentes.



Heuriger: El jugador debe colocar dos dados con el mismo valor. Recibe 2 monedas, y 1 PV por cada carta especial (fondo rojo) que tenga el jugador durante el periodo de evaluación.

Nota: El número de cartas especiales que tiene un jugador puede variar desde el momento en que coloca sus dados hasta cuando se evalúen los campos.

Casillas especiales:

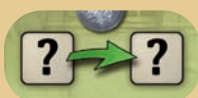


A diferencia de todos las demás **casillas** del juego, las casillas (Krieau, Prater y Geheimbund) marcadas con un rayo **se aplican INMEDIATAMENTE (acción y PV/monedas)**, pero **no se vuelven a aplicar** durante el período de evaluación. Sin embargo, los jugadores que colocan sus dados en estas casillas no los recuperarán hasta el período de evaluación.



Krieau: El jugador coloca **inmediatamente** el Gendarme en cualquier casilla libre a su elección. **Esta casilla ya no puede ser ocupada con dados** hasta después del período de evaluación. El jugador elige entre una moneda o un punto de victoria.

Antes de comenzar la siguiente ronda, vuelve a colocar el Gendarme junto al tablero de juego.



Prater: El jugador puede cambiar **inmediatamente** el valor de uno de sus **dados a cualquier otro valor**.



Geheimbund: **Cualquier cantidad de dados** de cualquier número de jugadores (incluidos los dados múltiples de un solo jugador) se pueden colocar en la casilla Geheimbund (Sociedad Secreta). ¡El **valor** del dado es irrelevante! Por cada dado que un jugador coloque en esta casilla, **inmediatamente** recibe 1 moneda. El dado blanco adicional también se puede colocar en esta casilla. El Geheimbund no se encuentra a lo largo de la calle y, por lo tanto, la regla general de colocar los dados en el orden correcto (solo calle abajo) no se aplica a esta casilla.

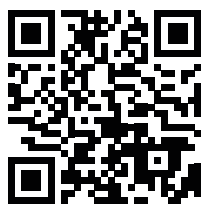
Siguiente ronda

Una vez que se haya evaluado la última casilla ocupada, la ronda termina. Antes de comenzar la siguiente ronda, vuelve a colocar el Gendarme junto al tablero de juego. Si todavía quedan algunas cartas de personaje de la última ronda, ponlas en la pila de descart. Al igual al preparar la primera ronda, las nuevas cartas de personaje (una carta menos que el número de jugadores) se extienden junto al tablero de juego. Las cartas especiales se quedan donde están frente a los jugadores. El jugador que tiene la tarjeta de inicio (reloj) comienza la nueva ronda.

Final de la partida

La partida termina si tras del período de evaluación, un jugador tiene 25 o más puntos de victoria. Los símbolos de cada jugador ahora se puntúan por última vez. Determina si un jugador tiene la mayoría de cualquiera de los símbolos sobre cualquiera de sus dos vecinos. Por cada mayoría de cualquiera de los tres símbolos, recibe 1 punto. No recibe ningún punto por empate. Por último, cada jugador ahora puede intercambiar cualquiera de sus monedas restantes por puntos de victoria. 3 monedas valen 1 punto de victoria.

El jugador con más puntos gana. Si hay un empate, de entre todos los jugadores involucrados ganará el jugador con más cartas especiales. Si todavía hay empate, de todos los jugadores involucrados ganará el jugador con más monedas. Si aún persiste el empate, esos jugadores comparten la victoria.



Autor: Johannes Schmidauer-König
Editor: Thorsten Gimmler
Traducción al español (no oficial): Sarx
Ilustración: Michael Menzel
Diseño: Leon Schiffer

El autor y el editor desean agradecer a todos los jugadores de prueba y lectores de reglas.