



Pandemain

Traditional Farmers' Bread



En el Sacro Imperio Romano Germánico, encontramos el Ducado de Suabia que se extiende desde la cordillera de los Vosgos hasta el río Lech y la ciudad italiana de Chiavenna. Transcurre el año 1276 y la influencia de la Santa Inquisición domina todas las tierras hasta donde alcanza la vista. Un pequeño pueblo amurallado llamado Nördlingen se alza en el horizonte. Sus calles, que durante el día rebosan gran actividad comercial, descansan por la noche en el más absoluto silencio, y solo unos pocos aldeanos tienen permitido continuar su labor, dedicándose en cuerpo y alma al antiguo arte de la panadería.

Pandemain: El Pan Tradicional de los Granjeros es un juego de mesa que tiene lugar durante la fascinante época de la Edad Media, en el que los jugadores deberán destacar entre los demás panaderos de la comarca. Fabrica y vende pan en diferentes aldeas, selecciona la cosecha de manera adecuada, elabora las recetas correctas, contrata expertos maestros panaderos para obtener el máximo prestigio en este negocio, y gánate la confianza del exigente Señor Feudal para obtener exclusivos beneficios.

Información general y objetivo

Pandemain: El Pan Tradicional de los Granjeros es un juego de 1 a 4 jugadores y de 60 a 120 minutos de duración en el que tendrás que competir por ser el panadero más reconocido del gremio. El prestigio se mide en puntos de victoria que se obtienen al realizar ciertas acciones durante la partida, principalmente haciendo pan y vendiéndolo en las aldeas.

Una partida se desarrolla durante 5 rondas. Cada ronda representa 1 día, que se separan en 4 fases: día, anochecer, noche y amanecer. Tras finalizar el 5º día tiene lugar la misa de San Honorato, patrón de los panaderos, en la que se realiza el recuento final de puntos de victoria que determina al jugador homenajeado en dicha ceremonia y vencedor de la partida.

Durante el trascurso del juego los jugadores utilizan trabajadores para realizar acciones y obtener sus beneficios. Las más frecuentes son comprar ingredientes, hornear pan y venderlo. Sin embargo, ¡en una aldea medieval hay muchas más cosas que hacer! Los maestros panaderos mejoran el proceso de horneado y proporcionan beneficios; los animales y las carretillas complementan algunas acciones; y por último las ofrendas a la iglesia aumentan nuestro nivel de penitencia ante la Santa Inquisición.

El trasfondo histórico está basado en antiguos documentos y libros de historia, y las mecánicas utilizadas están inspiradas en las situaciones representadas por lecturas encontradas en auténtica bibliografía de aquella época.

Este reglamento ha sido estructurado en dos partes: la primera explica **cómo jugar** y además detalla las **ubicaciones** que los jugadores pueden utilizar para **realizar acciones**. La segunda parte muestra el detalle de algunos componentes, **reglas alternativas** y modificaciones necesarias para **partidas de 1 a 3 jugadores**. Por cierto, te recomiendo volver a leer el manual tras la primera partida.

Muchas gracias a los intrépidos que quisieron testear el juego antes de ser publicado, y que ayudaron a mejorarlo gracias a sus brillantes ideas. A todos los que probaron el juego en EGD Games y Tierra Media, mis compañeros de Mueve Ficha, la gente del grupo Protos y Playas, al Club Cinco J, la Comunidad ARUOK, a la Asociación Jugamos Todos, a todos los testeadores del juego en el Festival Internacional de Juegos de Mesa de Córdoba, a los grupos “El Rincón de los juegos de mesa” y “Tabletop Simulator en Español” de Facebook, a los miembros de la Asociación Ludo por toda la ayuda prestada hasta ahora y a todos los jugadores anónimos que probaron el juego.

-  Si tienes dudas ponte en contacto: help@amphoragames.com
-  Visita <https://core.amphoragames.com> para estar al día de cualquier actualización en las reglas.
-  ¿Te gusta Pandemain? Vota este juego en BoardGameGeek.
-  ¿Quieres jugar escuchando la música apropiada? Entra en: <https://amphoragames.com/pandemain/music>

Este juego ha sido posible gracias a las siguientes personas:

- Autor:** Javier Fuentes
- Autor modo automa:** Rafael Oliva
- Editorial:** Amphora Games
- Ilustraciones:** DanielRGB
- Diseño gráfico:** DanielRGB y Javier Fuentes
- Reglamento:** Javier Fuentes
- Revisión de reglamento:** Eternal, Jorge Calero, Javier Romero, Buster Lehn
- Maquetación de reglamento:** Raúl Fernández @mareavacia
- Ilustraciones 3D:** Raúl Fernández @mareavacia

Todos los mecenas y colaboradores que contribuyeron a la fabricación y desarrollo de este proyecto.

Un agradecimiento especial a Raúl por la maquetación del reglamento y el diseño 3D, Daniel por sus ilustraciones, a Rafa Oliva por las buenas ideas, el reglamento en modo solitario, la ayuda en el desarrollo y la edición de este juego, y por último a mis hermanos, mis padres, a Pablo, y a mi mujer Rafi que sin su ayuda y su infinita paciencia no hubiera podido llevar a cabo este ilusionante proyecto.

-  ¿Quieres ver un video de introducción?



Componentes



1 tablero principal



4 aldeas



4 tableros personales



18 cartas de familia



1 carta de beneficios iniciales



1 bolsa de tela



28 cartas de aldeano



80 fichas de cereal



16 fichas de ingredientes



33 monedas
(12 de 5 pfennigs y
21 de 1 pfennig)



5 fichas de ronda



8 fichas de préstamo



12 fichas de recompensa eclesiástica



16 fichas de ofrendas
(8 de nivel 1
y 8 de nivel 2)



10 fichas de carretilla



10 fichas de vaca



10 fichas de buey



1 marcador de Santa Inquisición



20 trabajadores



4 marcadores de penitencia y 8 de turno



4 marcadores de puntos de victoria



4 cartas de ayuda



44 cartas de modo automa



1 reglamento

Para el modo experto:



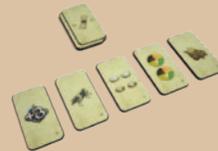
10 cartas de maestro panadero



16 marcadores de reputación



1 sirviente del Señor Feudal



8 fichas de favor



20 fichas de sambenito



24 fichas de control

Modo básico y modo experto

Pandemain: El Pan Tradicional de los Granjeros es un juego apto para todo tipo de jugadores. Si no estás familiarizado con juegos de colocación de trabajadores o es tu primera partida puedes utilizar el **modo básico** en el que la dificultad del juego baja y te facilita la primera toma de contacto.

Una vez que te hayas hecho con la mecánica general prueba el **modo experto** y descubrirás que los **maestros panaderos** toman una especial relevancia, la **Santa Inquisición** es más inoportuna, y puedes vender pan al **sirviente del Señor Feudal**.

Para jugar el modo básico retira las **fichas de recompensa eclesiástica** nº 9 a nº 12.

Encontrarás enmarcado el **modo experto** en recuadros como este. No los tengas en cuenta si juegas el **modo básico**.

Preparación de la partida

El tablero principal

El tablero principal representa los alrededores de Nördlingen, la aldea en la que los jugadores realizan sus acciones.

1. Sitúa el **tablero principal** al alcance de todos los jugadores.
 2. Sitúa las **5 fichas de ronda** en el contador de rondas, al azar y sin mirar su revés. Estas fichas representan el número de rondas de la partida.
 3. Sitúa las **fichas de préstamo** junto al tablero, sitúa 2 de ellas sobre el Castillo de Katzenstein.
 4. Mete todas las fichas de **centeno, espelta, avena y trigo** en la bolsa. Esta será la **reserva de cereales**.
 5. Sitúa **fichas de cereal** al azar de la reserva de cereal en los espacios indicados del **molino**. Esta será la harina que los jugadores pueden adquirir durante la partida.
 6. Sitúa junto al tablero las **fichas de vaca**, las **fichas de buey**, las **fichas de carretilla**. Divide las **fichas de ofrendas** en dos pilas según las cruces que figuran de su reverso y sitúalas bocabajo junto al tablero.
 7. Sitúa el marcador de **Santa Inquisición** a la izquierda del **contador de penitencia**.
 8. Sitúa fichas de **recompensa eclesiástica**, al azar y bocarriba, en las posiciones 5, 10 y 15 del **contador de penitencia**, 3 fichas en cada posición. Descarta las demás a la caja, pues no se usarán en esta partida.
 9. Sitúa **1 ficha de ofrenda** de nivel 1 y nivel 2 en los espacios correspondientes de la **iglesia**, al azar.
10. Sitúa **8 maestros panaderos**, al azar, en los espacios indicados del gremio de panadería y descarta los sobrantes a la caja, pues no se usarán en esta partida.
 11. Sitúa todas las **fichas de favor** bocabajo junto al tablero y da la vuelta a 5 de ellas al azar.
 12. Sitúa junto al tablero las **fichas de sambenito**.

Las fichas de cereal

El significado de estas fichas varía dependiendo del lugar en el que se encuentren:

- ☉ En el **molino** y la **reserva de los jugadores** (a y b) representan la **harina**, materia prima necesaria para fabricación de pan en el horno.
- ☉ En el **contador de caducidad** de los **tableros personales** (c) se sitúan por el lado del pan, es el **pan fabricado** por los jugadores, y su estado de **caducidad**.
- ☉ En las **aldeas** (d) se sitúan por el lado del pan, son **demandas de pan** que los jugadores deben cumplir, aquí puedes vender la mercancía que producen en el horno.



Las aldeas

Los **tableros de aldea** representan las diferentes zonas donde se muestran las demandas que los jugadores deben cumplir, para así **vender** su producción de pan.

13. Sitúa los tableros de aldea junto al tablero principal.
14. Al azar, rellena los espacios vacíos de **demandas de pan** con **fichas de cereal** de la **reserva de cereales**. Estas fichas son la **demanda de pan actual** y la **demanda de pan futura**.
15. Al azar, elige 4 **cartas de aldeano**, distintas entre sí. A continuación, forma 4 mazos con las 4 cartas de su mismo tipo. Finalmente sitúa cada mazo de 4 cartas en cada una de las 4 aldeas.



Los jugadores

16. Cada jugador elige un color y recibe a) 1 **tablero personal**, b) 4 **fichas de ingredientes**, c) 4 **trabajadores**, d) 1 **marcador de puntos de victoria**, e) 1 **marcador de penitencia**, f) 2 **marcadores de turno** y g) 6 **fichas de control**.
17. Deja el 5º trabajador de cada jugador junto al tablero para su uso durante la partida.



Cada jugador sitúa en el **tablero principal** los siguientes componentes de su color:

18. Un **marcador de puntos de victoria** en la **posición 5** del **contador de puntos de victoria** que rodea el tablero principal.
19. Un **marcador de penitencia** a la izquierda del **contador de penitencia**.
20. Cada jugador toma **1 carta de familia** al azar y recibe los ingredientes y beneficios que figuran en ella. Indica la cantidad de ingredientes recibidos en la reserva de tu **tablero personal** usando las **fichas de ingredientes** correspondientes (ver los posibles beneficios en *Cartas de familia*).

Reserva de ingredientes: El **contador de ingredientes** (a) que se encuentra en cada **tablero personal** representa la **reserva de ingredientes** del jugador, de aquí en adelante nos referiremos a las **fichas de ingredientes** que figuran en dicho contador como “reserva de...”, por ejemplo: **reserva de agua** o **reserva de levadura**. Usa esas mismas fichas por su cara posterior, donde se indica el número +10, para contabilizar más de 10 unidades.

Fichas de cereal: Las **fichas de cereales** recibidas durante la **preparación** forman tu **reserva de harina inicial** (b), se usará para **hacer pan** durante la partida.

21. Sitúa un **cubo de orden de turno** de cada jugador a la derecha de la torre de la iglesia, **ordenados de arriba abajo**. Este orden se establece por los valores que se reflejan en la esquina inferior derecha de su **carta de familia**, de **menor a mayor**. Deja el otro **cubo de orden de turno** en tu reserva.
22. Recibe **beneficios** por el orden de turno que ocupan (ver **carta de beneficios iniciales**):
 - Para el segundo: **1 ficha de harina** de la reserva, al azar.
 - Para el tercero: **1 ficha de harina** de la reserva, al azar, y **1 pfennig**.
 - Para el cuarto: **1 ficha de harina** de la reserva, al azar, y **2 pfennigs**.

23. Sitúa un **marcador de reputación** en cada una de las 4 posiciones centrales de la tabla de reputación.
24. El jugador con su marcador de orden de turno en **último** lugar sitúa el **sirviente del Señor Feudal** en cualquiera de las ubicaciones del tablero excepto en las aldeas, a su elección (ver *Ubicaciones*), teniendo en cuenta que éste no ocupa ningún puesto de trabajo.



Resumen de rondas y turnos

La partida se divide en 5 rondas (que corresponden a 5 días), y cada una tiene 4 fases:

1. Fase de acciones diurna	Por turnos, los jugadores utilizan un trabajador cada vez en las ubicaciones del tablero para realizar inmediatamente la acción asociada. Esta fase acaba cuando los jugadores no tengan más trabajadores para colocar.
2. Fase de anochecer	Los jugadores recuperan los trabajadores de su color; además, el pan caduca.
3. Fase de acciones nocturna	En turno inverso al de la fase de acciones diurna, los jugadores realizan un turno opcional , usando uno de sus trabajadores.
4. Fase de amanecer	Se prepara el juego para la siguiente ronda (fase de mantenimiento).

Cada una de estas fases se explica en detalle en las siguientes secciones.

Orden de turno

La secuencia de turno durante las **fases de acción**, tanto diurna como nocturna, se establece por el orden en el que se encuentran los **cubos de orden de turno** de cada jugador situados en la **torre de la iglesia**. La **fase de acciones diurna** la inicia el jugador con el marcador situado más alto en la torre y la termina el jugador con el marcador situado más bajo en la torre, durante la **fase de acción nocturna** se realiza al contrario.



Puedes influir en el orden de turno de la siguiente ronda realizando **ofrendas en la iglesia** (ver *Ubicaciones: Iglesia*).



Puestos de trabajo: Los puestos de trabajo son las áreas circulares que se encuentran en las distintas ubicaciones de los tableros, y que determinan dónde deben colocarse los trabajadores de los jugadores para realizar sus acciones. En general, las áreas de gran tamaño (a) permiten situar todos los trabajadores que se desee. Las de tamaño pequeño (b) sólo pueden ser ocupadas por un solo trabajador.

1. Fase de acciones diurna

En **orden de turno**, cada jugador sitúa **un trabajador** de su reserva en uno de los **puestos de trabajo** del juego, y **realiza la acción correspondiente** (ver *Ubicaciones*). A veces, existen requisitos de **pfennigs**, **carretillas** o **bueyes** para usar estos puestos de trabajo, en tal caso se debe **cumplir el requisito antes de hacer la acción**. Durante su turno, los jugadores también pueden realizar **acciones adicionales**, que se detallan en la sección *Acciones adicionales* de este reglamento.

Al finalizar el turno de un jugador, comienza el turno del siguiente. Cuando todos los jugadores han realizado su turno, la secuencia se repite hasta que todos los jugadores se quedan sin trabajadores. Un jugador que no tiene trabajadores, pasa inmediatamente el turno al siguiente jugador.

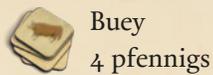
Tras la fase de acciones diurna comienza la fase de anochecer.

Ubicaciones

Granja

Acción diurna, sin limitación de puestos de trabajo.

Un jugador que sitúa un trabajador en la granja debe realizar una compra. La compra puede ser cualquier combinación de los siguientes elementos: **una** carretilla, **un** buey, **una** vaca. El coste es el siguiente:



Ejemplo: *Manuel* sitúa un trabajador en la granja, y pagando 8 pfennigs recibe inmediatamente una ficha de buey, una ficha de vaca y una ficha de carretilla.

Mercado

Acción diurna, limitada por los puestos de trabajo disponibles.

En el mercado puedes adquirir estos ingredientes: agua , sal , levadura  y leche .

Para situar tu trabajador en el mercado, **paga 2 pfennigs más 1 pfennig por cada trabajador** situado en cualquiera de los puestos de trabajo del mercado a la derecha de tu trabajador.

Situar un trabajador en los puestos de trabajo más a la izquierda del mercado requiere transporte adicional debido al volumen de ingredientes recibidos. Para usar la **primera columna de tiendas del mercado** debes voltear una **ficha de buey** de tu reserva, para situarlo en la **segunda columna del mercado** debes voltear una **ficha de buey** o **ficha de carretilla** de tu reserva.

A continuación, aumenta en tus reservas **todos los ingredientes** que aparezcan en cada uno de los puestos del mercado de la **ruta de compra** elegida. Esta **ruta de compra** es el camino consecutivo de tiendas conectadas por flechas desde tu trabajador hasta cualquiera de los puestos de trabajo situado más a la derecha del mercado, pudiendo elegir en la tienda central 2 caminos distintos para aumentar tus reservas con distintos ingredientes.

Ángela usa una carretilla (y voltea su marcador) para situar uno de sus trabajadores en un puesto de trabajo del mercado situado en la segunda columna, debe pagar 2 pfennigs de coste base, más 2 pfennigs por los 2 trabajadores situados a la derecha en el mercado: el pago total que debe realizar *Ángela* es de 4 pfennigs. Una vez hecho el pago, recibe todos los ingredientes indicados en la ruta de compra. *Ángela* sumará a su reserva: 2 de agua, 1 de leche, 2 de sal y 1 de levadura.



Manuel sitúa un trabajador en la posición indicada en el mercado, paga 2 pfennigs y obtiene inmediatamente 2 de sal, 1 de agua y 1 de levadura.



 Aunque siempre puedes realizar esta acción, no puedes tener más de 20 unidades de ninguno de los ingredientes.

Además, recibe los ingredientes que te proporcionen los maestros panaderos en tu poder y los indicados en las posiciones correspondientes de tus marcadores de reputación.



Manuel obtiene además 1 de sal y 1 de levadura.

! Solo recibes beneficios idénticos una vez, los beneficios iguales de distintos maestros panaderos no son acumulables.



Molino

Acción diurna

Sitúa un trabajador aquí para comprar **una de las columnas de fichas de harina** disponibles en el molino. Solo puede haber hasta 4 trabajadores en esta ubicación.

Realiza el **pago correspondiente**, indicado sobre la columna elegida, a continuación, **recibe todas las fichas de harina de esa columna**.

La columna que contiene 4 fichas de harina solo puede adquirirse mediante el uso de bueyes o carretillas, en tal caso da la vuelta a la carretilla o buey utilizado para realizar la acción.



Manuel sitúa un trabajador en el molino, paga 2 pfennigs y recibe 2 fichas de harina de centeno y 1 de espelta.

! Al finalizar tu turno actual no puedes tener más de 10 fichas de harina en tu reserva, descarta las fichas sobrantes a la reserva de cereales.

Granero

Acción diurna y nocturna

Sitúa un trabajador en uno de los puestos de trabajo del granero. Durante la siguiente **fase de amanecer** recibirás 2 o 3 fichas de harina a tu **elección**, dependiendo del uso de bueyes de tu reserva.



Horno del Señor Feudal

Acción diurna y nocturna. Sin limitación de puestos de trabajo

“En algunos casos, el Señor feudal se reservaba el derecho de uso de los hornos en su territorio. A lo largo de la Edad Media, variando según la zona geográfica, se fue produciendo una apertura de dichas leyes que permitían a los panaderos disponer de sus propios hornos.”

El único horno en los alrededores pertenece al Señor Feudal. En él puedes producir pan de **centeno** , **espelta** , **avena**  y **trigo** .

Para situar un trabajador en esta ubicación **debes pagar el impuesto al Señor Feudal**. Paga tantos **pfennigs** a la **reserva general** como número de trabajadores situados en el **horno**, hasta un máximo de **2 pfennigs**, por tanto, el primer jugador en visitar el horno está exento de pagar el impuesto. Si no dispones de este dinero, no podrás utilizar el horno.

Para realizar esta acción, **gasta ingredientes de tu reserva** por cada unidad de pan que quiera producir, como se indica en las recetas correspondientes. Observa las **recetas** que figuran en tu tablero personal para saber qué ingredientes usar en cada momento.

Puedes hornear hasta 2 panes (2 fichas de pan) al mismo tiempo usando esta acción. Si usas una de tus carretillas o un buey (volteando su ficha) puedes pasar por alto esta limitación y hornear tanto como quieras.

Realiza los siguientes pasos por cada unidad de pan que quieras fabricar:

1. Indica al resto de jugadores el tipo de pan que vas a hornear.
2. Descarta/resta todos los ingredientes de tu reserva necesarios para cumplir la **receta** correspondiente. Descarta las fichas de harina a la reserva de cereales. Puedes controlar la **calidad del pan** que vas a hornear variando las fichas de harina empleadas en su fabricación: para fabricar pan de **alta calidad** emplea **todos** los ingredientes que figuran en la **receta**, para fabricar pan de **baja calidad** **sustituye** la harina marcada en la receta con un asterisco (*) por otro tipo de harina cualquiera.
3. ¡El pan está listo! De las **fichas de harina** que utilizaste, sitúa la **apropiada** en el contador de caducidad de tu tablero personal por el **lado del pan**: en la zona **superior** si es de alta calidad y en la zona **inferior** si es de baja calidad.

La **caducidad** es distinta para cada tipo de pan horneado: el pan de **centeno** se sitúa en el día 2 del contador de caducidad, mientras que el pan de **espelta**, **avena** y **trigo** se sitúa en el día 3 de este contador.



Recetas:





Si no has contratado **maestros panaderos**, solo puedes fabricar **pan de centeno** . Debes contratar al maestro panadero apropiado, en el **gremio de panadería**, para fabricar pan de **espelta** , **avena**  o **trigo** . Según el tipo de pan que vas a hornear, asegúrate que tienes el tipo de maestro panadero correcto (ver *Gremio de panaderos*).



Sitúa **1 ficha de control**, a modo de experiencia, sobre los **maestros panaderos no mejorados** en tu poder, si alguno de los panes recibidos coincide con el tipo de pan que saben hornear. Éstos podrán mejorarse automáticamente en la fase de amanecer.

No sitúes más de **2 fichas de control** sobre los maestros panaderos.

Aún horneando varios panes sitúa solo **1 ficha de control** por acción.



Ángela ha pagado 1 pfennig al situar a su trabajador en el horno debido a que ya había un trabajador allí. Voltea un buey de su reserva para hacer más de 2 unidades de pan. Decide fabricar pan de centeno de alta calidad, pan de espelta de alta calidad, y pan de trigo de baja calidad.

Ángela tiene maestros panaderos que le permiten fabricar pan de espelta y pan de trigo.

Para hacer el pan, *Ángela* usa los siguientes ingredientes:

☉ Pan de centeno de alta calidad: 2 unidades de agua, 1 de sal, 1 de levadura, 1 harina de centeno y una de trigo.

☉ Pan de espelta de alta calidad: 2 unidades de agua, 2 de sal, 1 de levadura, 1 harina de espelta y una de centeno.

☉ Pan de trigo de baja calidad: 2 unidades de agua, 1 de levadura, 2 unidades de leche, 1 harina de trigo y 1 de avena para reemplazar la última harina de trigo.

Una vez que resta de su reserva los ingredientes indicados, recibe las fichas del tipo de pan horneado y las sitúa en los lugares correspondientes de su tablero personal.

Castillo de Katzenstein

Acción diurna, sin limitación de puestos de trabajo

“En la Edad Media los préstamos concedidos no tenían intereses. Al contrario que en la actualidad, en aquella época cualquier cobro de interés por un préstamo se consideraba usura y la Santa Inquisición perseguía esta práctica. La usura era considerada un pecado comparable a la herejía, la bigamia o la blasfemia.”



Puedes situar un trabajador aquí para realizar una de estas acciones:

Trabajar en el castillo: Recibe **3 pfennigs** si usas un buey (voltea su ficha).

Pedir un préstamo: Si aún quedan **fichas de préstamo** sobre esta ubicación, recibe **1 ficha de préstamo** del castillo y **6 pfennigs** de la reserva general. A continuación, resta **2 puntos de victoria** de tu contador correspondiente. No puedes **pedir un préstamo** si no quedan préstamos disponibles o tienes menos de 2 puntos de victoria.

Aldeas

Acción diurna

En los **tableros de aldea** puedes encontrar **demandas de pan**, éstas son las **fichas de cereal** situadas en los lugares de **demanda actual** y **demanda futura**.

La **fila superior** corresponde a la **demanda de pan actual**, y pueden ser cumplidas por los jugadores durante la ronda en curso. En dicha fila hay una **demanda permanente** (a) que siempre se pueden cumplir (impresa en el tablero), y otras que se **rellenan con fichas de cereal** (b) de la reserva y se descartan al ser cumplidas por los jugadores.

La **fila inferior** de fichas (c) corresponde a las **demandas futuras** de pan, éstas sirven para reponer las demandas actuales en la **fase de amanecer**.

Puedes **vender el pan de tu reserva** si su tipo (centeno, espelta, avena o trigo) coincide con el de las **demandas actuales** que se reflejan en las aldeas.

Sitúa un trabajador en el primer puesto de trabajo libre (el de más arriba) de una aldea para cumplir sus demandas. Para situar un trabajador en una aldea debes tener en cuentas las siguientes **consideraciones**:

- Debes cumplir**, al menos, **una** de las demandas actuales de la aldea.
- No puede haber 2 trabajadores** del mismo **color** en la misma aldea.
- No puede haber más de 3 trabajadores** (2 trabajadores en partidas de 3 jugadores o 1 trabajador en partidas de 2 jugadores).
- Paga 1 pfennig** a cada jugador situado en la aldea para obtener licencia de venta en esa aldea. Debes realizar el pago antes de situar el trabajador en la aldea y, por tanto, antes de vender pan en ella.

Tras situar el trabajador para cumplir una o más demandas, y cumplir todos los requisitos, puedes hacer una **venta de pan** (ver *Vender pan*). Es posible cumplir más demandas en la misma aldea, pero **nunca puedes cumplir la misma demanda más de una vez**.

Vender pan en Augsburg

Los jugadores pueden vender pan en **Augsburg** solo cuando alcancen un **nivel de penitencia de 5 o más**. Además, **proporciona inmediatamente 1 nivel de penitencia por cada unidad de pan que se venda en esta aldea**.



¡Recuerda aplicar posibles beneficios por los maestros panaderos en tu reserva!

Vender pan

Siempre que vayas a realizar una acción de venta de pan en las **aldeas**, sigue estos pasos:

1. Aumenta tu **marcador de puntos de victoria** tantos lugares según se indica en la posición del **contador de caducidad** en la que se encuentra la **ficha del pan** que vas a vender.
2. Si **vendes pan de trigo**, aumenta tu **marcador de puntos de victoria** tantos lugares como se indique por la ronda actual: +3 en la 1ª ronda, +3 en la 2ª ronda, +2 en la 3ª ronda, +1 en la 4ª ronda, +1 en la 5ª ronda.
3. **Recibe los pfennigs** correspondientes, según la **tabla de precios** del pan.
4. **Descarta**, a la **reserva de cereales**, la **ficha de pan** de tu reserva que vas a vender.
5. Gana **puntos de victoria** según indica la **demanda actual** que vas a cumplir.
6. Si estás cumpliendo una **demanda no permanente**, descarta también la **ficha de demanda** que hayas cumplido, queda vacía hasta la siguiente **fase de amanecer**.
7. Recibe la **carta de aldeano** situada en la aldea, si aún no tienes una igual en tu reserva. Estas cartas **otorgan beneficios** en ciertas ubicaciones (ver *Anexo*) y **puntos de victoria** al final del juego por cada carta distinta que tengas.



8. Recibe los beneficios que proporcionan tus **maestros panaderos**.

9. **Sube o baja tu marcador de reputación** correspondiente al tipo de pan que vas a vender: súbelo si vendes pan de alta calidad, o bájalo si vendes pan de baja calidad. Si dicho marcador ya está en la posición más alta del contador, recibe puntos de victoria adicionales (ver *Reputación*).



Reputación

Los **contadores de reputación**, situados en la zona superior del tablero principal, indican la **calidad media del pan** que has vendido a lo largo de la partida. Tu reputación varía dependiendo de la calidad del pan que vendas.

En el tablero aparecen varios contadores de reputación, **un contador para cada tipo de pan**. Tus **marcadores de reputación** indican los puntos a sumar (iconos de fondo azul) o restar (iconos de fondo rojo) al final de la partida. Además, proporcionan ingredientes adicionales en el mercado durante el transcurso de la partida. Utiliza tus **fichas de control** en el mercado para indicar que puedes recibir ingredientes adicionales.

Si, a raíz de una **venta de pan** de alta calidad, debes aumentar algún marcador YA situado en el espacio más arriba de un contador de reputación, sumarás inmediatamente puntos de victoria según el tipo de **pan** vendido:

- ☉ Centeno: +1 punto de victoria
- ☉ Espelta: +1 punto de victoria
- ☉ Avena: +2 puntos de victoria
- ☉ Trigo: +2 puntos de victoria

Iglesia

Acción diurna y nocturna, sin limitación de puestos de trabajo

Sitúa un trabajador en la iglesia para **hacer ofrendas**, aumentar tu **nivel de penitencia** y **establecer el orden de turno de la ronda siguiente**. Aumentar tu nivel de penitencia proporciona **recompensas eclesiásticas**, **puntos de victoria**, y permite descartar los **sambenitos** impuestos por la Santa Inquisición.

Opcionalmente, puedes **bendecir pan de baja calidad** para convertirlo en **pan de alta calidad**.

Hacer ofrendas

En primer lugar, **debes cumplir una o más de las ofrendas** que se muestran en la iglesia (ver *Anexo*). Cumplir una ofrenda es restar de tu reserva todos los **recursos** que figuren en ella. Siempre hay una ofrenda **permanente** que puedes cumplir: donar **2 pfennigs** para aumentar **1 nivel de penitencia**.

A continuación, sigue los siguientes pasos:

1. Resta/descarta a sus pilas de descarte correspondiente los recursos de tu reserva según los elementos que figuran en las **fichas de ofrendas** que vas a cumplir (ver *Anexo*).
2. Aumenta tu **nivel de penitencia** (moviendo tu disco marcador hacia la derecha) tantos espacios como número de **cruces** figuren en las **ofrendas** cumplidas. Si no es posible **aumentar tu nivel de penitencia** debido a que se encuentra en la **última posición**, avanza en tu marcador de **puntos de victoria** los espacios correspondientes.
3. Descarta del juego las **ofrendas** que hayas cumplido.
4. Sitúa **fichas de ofrendas** de nivel 1 y nivel 2 en los espacios correspondientes de la **iglesia**, al azar. Si no quedan fichas de ofrendas en la reserva correspondiente crea una nueva reserva bocabajo con las fichas descartadas de su nivel.
5. Al alcanzar los niveles 3, 6, 9 y 12 con tu **marcador de penitencia**, recibe inmediatamente **2 puntos de victoria**.
6. Al alcanzar los niveles 5, 10 y 15 toma una **ficha de recompensa eclesiástica**, a tu elección. Opcionalmente, recibe su beneficio, y descártala del juego (ver *Anexo*).



! **El quinto trabajador:** Los jugadores empiezan con 4 trabajadores para realizar sus acciones. Cuando un jugador alcanza o supera la posición número 8 del contador de penitencia, recibe inmediatamente su quinto trabajador. Puede utilizar este trabajador a partir de ese momento conforme a las reglas de juego habituales.

! **Puedes cumplir más de una ofrenda en el mismo turno, pero no puedes cumplir la misma ofrenda más de una vez.**

Establece el orden de turno de la ronda siguiente

Si eres el **primero** en visitar la iglesia durante esta ronda (o también el **segundo** en partidas de 4 jugadores), descarta un **sambenito** de tu reserva, si tienes. Los sambenitos en tu reserva restan puntos de victoria a final de la partida.

Si es la **primera** vez que visitas la iglesia durante la **ronda actual**, sitúa un **cubo de orden de turno** de tu color en el espacio vacío más arriba a la izquierda de la torre. Esta será la posición de tu turno en la ronda siguiente, que cambiará cuando finalice la ronda actual.



Bendecir pan de baja calidad

La iglesia puede **transformar pan de baja calidad** en pan de alta calidad con el simple hecho de bendecirlo (nos hemos permitido la licencia de pensar que pudiera ocurrir así en el medievo).

Si tienes al menos un **nivel de penitencia 5** puedes bendecir **1 unidad de pan** de tu reserva **por cada ofrenda que hayas cumplido**.

Descuenta **1 punto de victoria de tu marcador** por cada unidad de pan que quieras bendecir y mueve las **fichas de pan correspondientes** desde el contador de pan de baja calidad al contador de pan de alta calidad, respetando su nivel de caducidad. No puedes bendecir pan si no tienes puntos de victoria.



! El número máximo de unidades de pan que puedes bendecir es igual al número de ofrendas que has cumplido en el mismo turno.

Río

Acción diurna y nocturna, sin limitación de puestos de trabajo

Sitúa un trabajador en el río para **aumentar 2 unidades tus reservas de agua**. Puedes emplear una carretilla (y voltea su marcador) para realizar esta acción y **obtener 4 unidades de agua**.



Casa de trueques

Acción diurna y nocturna, sin limitación de puestos de trabajo

Sitúa aquí un trabajador para realizar **una vez** cualquier intercambio entre dos de estas opciones:

- ☉ 1 pfennig
- ☉ 1 ficha de harina de cualquier tipo
- ☉ 1 ingrediente a elegir entre leche, sal, y levadura
- ☉ 1 punto de victoria

Para realizar el intercambio, entrega recursos de tu reserva (o disminuye en el caso de agua/leche/sal/levadura) y recibe los recursos de la reserva que corresponda (o aumenta tu reserva).



Ir de paso

Puedes ir a la **casa de trueques** y, a continuación, situar tu trabajador en **otra** ubicación del tablero para ejecutar su acción correspondiente, en este caso tu intercambio te costará **2 conjuntos distintos** en lugar de uno.

 **Recuerda que no puedes tener al final de tu turno más de 10 unidades de harina.**

Gremio de panadería

Acción diurna, sin limitación de puestos de trabajo

“Los artesanos y comerciantes se agrupaban en gremios, con estatutos propios que controlaban la actividad en la ciudad, con el fin de regular el número de talleres activos, los sistemas de aprendizaje de la profesión y buscar el bienestar económico de sus integrantes.”

En el **gremio de panadería** puedes realizar **una** de estas acciones: Contratar un maestro panadero o Mejorar un maestro panadero.

Contratar un maestro panadero

Elige un **maestro panadero** del **gremio de panadería**. Realiza el pago en pfennigs según indica la esquina superior izquierda de su carta, y sitúalo junto a tu tablero personal. Mientras lo mantengas en tu poder podrás fabricar el tipo de pan correspondiente en el **horno**, y dispondrás de las ventajas que éste te proporciona. Los tipos de pan que ese **maestro panadero** te permiten hornear se indica por los iconos en color de la zona inferior de su carta. El icono gris representa un segundo tipo de pan que el maestro panadero puede hornear cuando se **mejora** (ver *Anexo*).



No hay límite para el número de maestros panaderos que puedes tener en tu poder.

 **Para mantener un maestro panadero en tu poder debes realizar pagos adicionales en cada fase de amanecer, cuyo número de pfennigs corresponde al indicado en su marcador en ese momento.**

Mejorar un maestro panadero

Paga **1 pfennig** para mejorar las características de un maestro panadero de tu **reserva**. Tras hacer el pago, da la vuelta al maestro panadero; a partir de este momento recibe los beneficios de sus nuevas habilidades (ver *Anexo*).



Ejemplo: Este maestro panadero te permite hornear pan de espelta, y gana un punto de victoria adicional al vender ese tipo de pan.



Al mejorar este maestro panadero, te permite hornear también pan de trigo.

Acciones adicionales

Durante cualquiera de tus turnos puedes realizar algunas **acciones adicionales** que no cuentan como **acción del turno**, no necesitan **trabajadores**, y se realizan de manera **inmediata**:

Usar vacas: voltea tus **fichas de vaca** para aumentar **tu reserva de leche** en 2 unidades por cada vaca que uses.

Vender pan al sirviente del Señor Feudal

Al final de **cualquiera de los turnos de la fase de acciones diurna**, puedes vender una unidad de pan de tu reserva al **sirviente del Señor Feudal** si te encuentras en su misma ubicación. Realiza una **venta de pan** omitiendo los pasos 5, 6 y 7 cuando vendes pan al sirviente del Señor Feudal (ver *Vender pan*).

Tras finalizar la **venta de pan**, recibe inmediatamente el beneficio de **uno** de los **favores** del Señor Feudal bocarrriba, a tu elección (ver *Anexo*). A continuación, gira la **ficha de favor** para mostrar su reverso. Si todas las fichas de favor muestran su reverso, gira bocarrriba 5 de ellas, al azar. Por último, sitúa al **sirviente del Señor Feudal** en cualquiera de las ubicaciones del tablero excepto en las aldeas, a tu elección (ver *Ubicaciones*), teniendo en cuenta que éste **no ocupa** ningún puesto de trabajo.

2. Fase de anochecer

Los trabajadores vuelven a casa tras un largo día de trabajo, y disfrutan de su merecido descanso.

1. **Recupera tus trabajadores a tu reserva**, excepto los situados en el granero.
2. El pan caduca: **desplaza un lugar a la derecha todas las fichas de pan situadas en el contador de caducidad** de tu tablero personal. Si hubiera alguno en la última ubicación de la derecha, se ha deteriorado (solo sirve para dar de comer a los animales), descártalo y **recibe 3 pfennigs por cada marcador descartado**.

3. Retira del tablero el sirviente del Señor Feudal.



Finalizado el anochecer, comienza la *Fase de acciones nocturna*.

3. Fase de acciones nocturna

“En la Edad Media existía una ley que prohibía trabajar de noche, pero los panaderos estaban exentos de su cumplimiento.”

En **orden de turno inverso** al establecido por los **marcadores de turno** de la torre de la iglesia, cada jugador puede hacer un **turno opcional**, situando uno de sus trabajadores en cualquiera de los siguientes **puestos de trabajo**:

El río
La iglesia

La Casa de trueques
El horno del Señor Feudal

No te preocupes por utilizar un trabajador en esta fase, también lo tendrás disponible en la ronda siguiente. No obstante, el jugador que desee realizar esta acción **está obligado a pagar 1 pfennig** a la reserva, **aparte de los pagos generados como resultado de realizar la acción**.

Una vez realizados estos turnos opcionales, se continúa con la siguiente *Fase de amanecer*.

4. Fase de amanecer (o fase de mantenimiento)

Esta fase se realiza **tras la fase de acciones nocturna** y establece **el final de cada ronda**. Con el fin de facilitar la ejecución simultánea de esta fase por todos los jugadores los puntos reflejados a continuación se detallan en las **tarjetas de ayuda**:

1. Aumenta el **nivel de penitencia** de la Santa Inquisición: Da la vuelta al siguiente **marcador de ronda**, de izquierda a derecha, que muestre su anverso y que señale la ronda actual. Avanza el marcador de la **Santa Inquisición** a lo largo del **contador de penitencia** tantos lugares como **número de cruces** muestra dicho marcador. A continuación, suma **1 punto de victoria** a cada jugador situado por delante de éste.



Entrega **1 ficha de sambenito** a cada jugador situado por detrás de la **Santa Inquisición**.



Si transcurre la 5ª ronda en este momento el juego finaliza, se siguen los pasos indicados por la sección *Final de la partida*. En caso contrario la partida continúa:

2. Recupera **todos los trabajadores** del tablero. Los jugadores con trabajadores en el **granero** reciben **2 unidades de harina** a su **elección de la reserva de cereales**, o 3 si tienen algún **buey** sin usar en su reserva, respetando el límite de **10 unidades de harina como máximo**, descartando las unidades sobrantes en caso de sobrepasar dicho límite.



3. Sitúa en 0 las reservas de leche de todos los jugadores, pues **la leche ha caducado**.

4. Reactiva **bueyes, vacas** y **carretillas**, dando la vuelta a aquellas fichas que hayan sido utilizadas durante esta ronda.

5. Sitúa **fichas de préstamos** en el **Castillo de Katzenstein** hasta tener **2** (o 1 ficha de préstamo en partidas de 2 jugadores).

6. Descarta a la bolsa todas las **fichas de harina** del molino y rellena los espacios con fichas de cereales de la reserva, al azar.



7. Descarta a la bolsa las **demandas actuales** de cada aldea marcadas con el icono de amanecer.

8. Rellena los espacios en las **demandas actuales** de las aldeas con las fichas correspondientes de la **demanda futura** según indica la flecha impresa.

9. Rellena los espacios vacíos de demanda de todas las aldeas con fichas de cereal de la reserva de cereales.

10. **Reorganiza los marcadores de orden de turno**, preparando así el **orden de turno** para la ronda siguiente:



a) **Rellena los espacios de turno vacíos del turno de la ronda siguiente** (a la zona izquierda de la torre de la iglesia) con los **marcadores de orden de turno** de los

jugadores que aún los tengan en su reserva, siguiendo idéntico orden al que se refleja en el **orden de turno actual** (a la derecha de la torre de la iglesia).

b) Devuelve a los jugadores sus **marcadores de orden de turno de la derecha** y rellena los espacios vacíos con los de la izquierda.

11. Puedes mejorar los **maestros panaderos** que hayan acumulado suficiente experiencia, es decir, los que tuvieran situadas sobre ellos **2 fichas de control**. De hacerlo, voltea su carta para mostrar el lado experto, y devuelve a tu reserva las fichas de control.

12. **Opcionalmente**, paga tantos **pfennigs** como indican los **maestros panaderos** en tu poder. Cada maestro panadero que no reciba su pago deja de trabajar para ti, sitúalo en cualquier espacio libre del gremio de panadería, así se indica que puede ser contratado en rondas posteriores. **Un maestro panadero mejorado permanece en ese estado incluso si es devuelto al gremio de panaderos por incumplimiento de su pago diario.**

13. El jugador con su marcador de orden de turno en **último** lugar sitúa el **sirviente del Señor Feudal** en cualquiera de las ubicaciones del tablero excepto en las aldeas, a su elección (ver *Ubicaciones*), teniendo en cuenta que éste no ocupa ningún puesto de trabajo.

Finalizada la fase de amanecer, **termina la ronda actual y da comienzo una nueva ronda**, teniendo lugar la siguiente *Fase de acción diurna*.

Final de la partida

Tras la fase de amanecer de la 5ª ronda tiene lugar esta última fase del juego, el recuento de puntos de victoria determinará el vencedor de la partida.

En este momento los jugadores devuelven los préstamos obtenidos, **pagan 6 pfennigs** a la reserva para **descartar cada ficha de préstamo en su poder**. A continuación, realiza el cálculo de puntos de victoria para cada jugador:

1. Inicia el cálculo de puntos de victoria desde el valor que refleja su **marcador de puntos de victoria**.

2. Suma puntos de victoria dependiendo del número de aldeanos **distintos** en su poder:

1 aldeano → 1 punto de victoria



3 aldeanos → 6 puntos de victoria



2 aldeanos → 3 puntos de victoria



4 aldeanos → 10 puntos de victoria



3. Suma 3 puntos de victoria por cada **ficha de pan en su reserva**.

4. Resta 3 puntos de victoria por cada **ficha préstamo en su reserva**.

5. Suma o resta los puntos de victoria que indican sus **marcadores de reputación**.

6. Resta 3 puntos de victoria por cada **ficha de sambenito en su reserva**.

Finalizado este recuento, gana **el panadero con más puntos de victoria**. Si existe un empate, gana el jugador con más nivel de penitencia. Si el empate persiste, gana el panadero con más pfennigs. En el improbable caso que siga el empate los jugadores comparten la victoria. El ganador será homenajeado en la misa de San Honorato como panadero más ilustre de la comarca, recuerda compartir tu foto en tus redes sociales con el hashtag #pandemain, así sabremos los panaderos homenajeados cada vez y podremos felicitarlos por tal hazaña.

Partidas de 2 y 3 jugadores

Para lograr que los jugadores mantengan las mismas sensaciones en cada partida es necesario aplicar reglas distintas según el número de jugadores. A continuación, puedes encontrar estas reglas especiales:

Para adecuar el juego a 2 jugadores

1. Sitúa solo 2 fichas de recompensa eclesiástica en cada uno de los lugares 5, 10 y 15 del contador de penitencia.
2. La limitación de trabajadores en el granero y las aldeas es de 1.
3. La limitación de trabajadores en el molino es de 3.
4. El número máximo de préstamos en el Castillo de Katzenstein es de 1.
5. No puedes descartar un sambenito en la segunda posición de la torre de la iglesia.

Para adecuar el juego a 3 jugadores

1. Sitúa solo 3 fichas de recompensa eclesiástica en cada uno de los lugares 5, 10 y 15 del contador de penitencia.
2. La limitación de trabajadores en el granero es de 1.
3. La limitación de trabajadores en las aldeas es de 2.
4. La limitación de trabajadores en el molino es de 3.
5. No puedes descartar un sambenito en la segunda posición de la torre de la iglesia.

Algunas de estas reglas se recogen impresas en el tablero para recordar a los jugadores su cumplimiento.

Reglas alternativas

Comercio local

Este modo de juego aumenta la interacción entre jugadores, agregando un sistema de intercambio entre jugadores:

Durante la fase de acciones diurna, los jugadores pueden comerciar entre sí para obtener ingredientes (agua, sal, levadura, leche, harina de cualquier tipo), animales (vacas, bueyes) y carretillas. El jugador en turno puede solicitar recursos al resto de jugadores, a cambio de pfennigs o un trabajador, siguiendo el orden de turno.

Si se entrega un trabajador, el jugador que lo recibe podrá utilizarlo como suyo en su turno correspondiente, este trabajador contará como del color del jugador que lo utilice a todos los efectos (por ejemplo, debe cumplir las limitaciones de colocación de trabajadores y no puede situarlo en una aldea si ya tiene un trabajador en ella).

Estos trabajadores se devuelven a sus respectivos dueños en la fase de amanecer.

Sin noticias de Ulm

En este modo de juego, no utilices las demandas futuras de los tableros de aldea.



Modo automa

"El gremio de panaderos del Ducado de Suabia está revuelto, de un tiempo a esta parte todos andan comerciando, amasando, horneando y estorbando a los panaderos rivales para conseguir fabricar el mejor pan de la comarca. ¿Serás capaz de enfrentarte a los mejores panaderos de Nördlingen y salir airoso?"

Puedes jugar a *Pandemain: El Pan Tradicional de los Granjeros* utilizando un mazo especial facilitado en el juego, llamado **mazo de automa**. El mazo de automa contiene **cartas de acciones**, que sustituyen las acciones de jugadores reales. Puedes usar estas cartas para controlar hasta 3 jugadores virtuales en la misma partida, llamados **panaderos simulados**. Cada uno de estos personajes tienen su propia personalidad y reglas especiales.



Con el **mazo de automa** puedes disfrutar varios modos de juego: Un **modo solitario**, con el que puedes jugar a *Pandemain* tú solo, el **modo escenario**, en el que comienzas la partida con algunas variaciones en las reglas habituales, y el **modo mixto**, que te permite mezclar en la misma partida **panaderos simulados**, **escenarios** y jugadores reales.

Los **panaderos simulados** se representan con las **cartas de personaje** del **mazo de automa**, y son los siguientes:

 **Rudolf**, el panadero más pío de Nördlingen. Rudolf es una persona muy competitiva, siempre estará intentando estorbar a los jugadores para sacar el máximo partido a sus acciones, aunque en el fondo no es malvado. Rudolf no perderá la oportunidad de sacar el máximo provecho de su excelente relación con el clero, además de andar entonando rezos y salmos allá donde vaya.

 **Hans**, primo de Rudolf. No es tan pío como su primo Rudolf, pero debe dinero a mucha gente y siempre va pidiendo prestado. Si te cruzas en su camino es muy probable que acabe sacándote algo de dinero.

 **Helga**, aspirante a noble. Helga sueña con llegar a la nobleza algún día. Este objetivo la convierte en un ser altivo, no se relacionará con personas a las que considere de inferior rango o reputación.

Las características especiales de cada uno de ellos se detallan más adelante



Modo solitario

El **modo de juego solitario** es análogo a una partida de 2 jugadores, con la salvedad de que el jugador humano juega contra un **panadero simulado**, controlado por el **mazo de automa**. Las ubicaciones en las que el **panadero simulado** situará a sus **trabajadores** a lo largo del juego se determinan por **5 cartas de acción** del **mazo de automa**, una carta para cada ronda.

Preparación

Elige un **panadero simulado**, de los tres disponibles, contra el que quieras jugar. Para las primeras partidas te aconsejamos elegir a **Rudolf**. Saca del **mazo de automa** su **carta de personaje** correspondiente. Descarta el resto de **cartas de personaje** a la caja.

Según el **panadero simulado** elegido, elige **1 carta**, al azar, de cada uno de los cinco conjuntos de cartas correspondientes, de la tabla adjunta. Sitúalas bocabajo sobre la mesa, formando un mazo. Este mazo debe tener 5 cartas ordenadas de arriba abajo, para las rondas 1 a 5. Descarta el resto de cartas de acciones a la caja.

	1ª	2ª	3ª	4ª	5ª
Rudolf	1-6	7-13	7-13	14-18	14-18
Hans	19-22	23-25	26-27	28-31	28-31
Helga	32-34	35-37	35-37	38-40	38-40



Ejemplo: Si Pablo quiere jugar contra Hans, las cartas que éste usará para cada una de las rondas serán las siguientes: 1ª una carta entre la 19 y la 22, 2ª una carta entre la 23 y la 25, 3ª una carta entre la 26 y la 27, 4ª una carta entre la 28 y la 31, y 5ª una carta entre la 28 y la 31.

Una vez preparado el **mazo de acciones** del **panadero simulado**, se realiza el despliegue habitual para una partida a 2 jugadores teniendo en cuenta estas consideraciones:

1. Elige un color para el panadero simulado, aunque no es necesario que tenga tablero personal.
2. El panadero simulado no tiene recuento de ingredientes, no repartas una **carta de familia** para él.
3. Sitúa su **marcador de orden de turno** en el espacio de la **torre de la iglesia** indicado por sus reglas de comportamiento (ver *Comportamiento de los panaderos simulados*).

Cómo jugar

Al inicio de cada **ronda** da la vuelta a la primera carta del **mazo de acciones** y, antes de ver la información que muestra, cúbrela con la **carta de personaje**.

Realiza los turnos de los jugadores durante las **fases diurna y nocturna** de manera habitual. En cada uno de los turnos del **panadero simulado**, desliza levemente la **carta de personaje** hacia abajo, de manera que deje ver la siguiente acción de la **carta de acciones**. A continuación, usa el siguiente **trabajador** del **panadero simulado** en la ubicación indicada por la última acción visible o en la ubicación donde se encuentre el sirviente del señor feudal, si así se indica. Anota los **puntos de victoria**, **reputación** y **penitencia** correspondientes según las reglas de acción del **panadero simulado** (ver *Comportamiento de los panaderos simulados*).



Realiza las **fases de anochecer y amanecer** teniendo en cuenta las siguientes consideraciones para el **panadero simulado**:

- ⊗ Recupera sus **trabajadores** como el resto de jugadores.
- ⊗ Ignora cualquier regla que afecte a **ingredientes, panes, carretillas, vacas y bueyes**.
- ⊗ Puede ser penalizado con **fichas de sambenito**, y puede descartarlos, de la manera habitual.
- ⊗ En cada **fase de amanecer** descarta la primera **carta de acciones** del mazo que usa el **panadero simulado**.
- ⊗ Si hay panaderos simulados en juego, solo se usa **1 ficha de préstamo por ronda**.

Finaliza el juego con normalidad resultando ganador el jugador con más **puntos de victoria**.

❗ **Vencer a los panaderos simulados es extremadamente difícil, no desesperes si debes jugar varias veces para lograrlo.**



Comportamiento de los panaderos simulados

Reglas especiales del panadero simulado, válidas para todos los personajes:

- ⊗ Ignora cualquier requisito de **ingredientes, panes o dinero**. Se suponen infinitos.
- ⊗ Ignora cualquier requisito de **carretillas, bueyes y vacas** al realizar sus acciones. Siempre tiene una **carretilla**, una **vaca** y un **buey** activos.
- ⊗ Comienza con sus **marcadores de puntos de victoria, penitencia y reputación** en el mismo lugar que el resto de jugadores.
- ⊗ Al visitar el **horno del Señor Feudal**, su acción se limita a aumentar el diezmo.
- ⊗ Al visitar el **molino**, descarta a la bolsa la columna que más **fichas de harina** tenga.
- ⊗ Al visitar el **Castillo de Katzenstein**, descarta la ficha de préstamo.
- ⊗ Al visitar el **Gremio**, descarta una carta de panadero al azar.
- ⊗ Al visitar el **mercado**, no recibe ingredientes, pero ocupa lugares vacíos. Se sitúa en el espacio disponible más a la izquierda, de arriba abajo, en relación con las posibilidades del jugador humano. Es decir, si el jugador humano tiene una **carretilla**, pero no tiene un **buey**, se colocará en la segunda columna de tiendas.
- ⊗ Al visitar la **iglesia**, sitúa su marcador de orden de turno y descarta un sambenito siguiendo las reglas de juego habituales, a continuación, avanza su **contador de penitencia** tantos espacios como cruces indique la **ficha de ofrenda** de nivel 2 situada allí. Sustituye dicha ficha por otra de nivel 2 de la reserva, descartando la anterior. También se anota **1 punto de penitencia adicional** como si hubiese realizado la **ofrenda** de 2 pfennigs. Si su **contador de penitencia** llega a los lugares 5, 10 o 15, descarta la **ficha de recompensa eclesiástica** superior de la pila. Recibe **2 puntos de victoria** al alcanzar los lugares 3, 6, 9, 12 y 15. Recibe su **5º trabajador** al alcanzar la posición 8.
- ⊗ Al visitar una **aldea**, vende **1 unidad de pan** para satisfacer la **demanda de pan disponible**, del tipo que más puntos proporcione en ese momento. Consigue los **puntos de victoria** correspondientes como si el pan hubiese sido horneado en esa misma ronda. Además, sube su **marcador de reputación** como si hubiera vendido **pan de buena calidad**, y recibe el **aldeano** de dicha aldea.
- ⊗ Al visitar la **casa de trueque, el río, la granja, y el granero** no realiza ninguna acción.
- ⊗ Los **aldeanos** en su poder cuentan en el recuento final de puntos de victoria, pero ignora sus efectos durante la partida.
- ⊗ Puede usar trabajadores en **Augsburg** sin haber alcanzado los **5 puntos de penitencia**.
- ⊗ Al visitar **una ubicación en la que se encuentre el sirviente del Señor Feudal**, realiza la acción que le corresponda y, después, saca una ficha de harina de la bolsa, al azar, y vende **1 unidad de pan** de **ese** tipo obteniendo las recompensas correspondientes como se detalla anteriormente. **No recibe fichas de favor** del Señor Feudal.
- ⊗ Si la **carta de acciones** del **panadero simulado** indica que debe realizar una acción, pero no lo quedan trabajadores, ésta no se realiza.
- ⊗ **Los panaderos simulados no interactúan entre ellos**, es decir, Rudolf podría visitar las ubicaciones con trabajadores de Hans sin pagarle ni concederle puntos de victoria.

Reglas especiales para **Rudolf**:

- ☉ Rudolf siempre tiene el primer turno en la primera ronda.
- ☉ Rudolf va cantando salmos allí donde va y comentando continuamente pasajes de la Biblia, solo permite que el resto de panaderos le acompañe si hace lo propio. En la práctica, solo puedes usar ubicaciones donde Rudolf ya tenga trabajadores si tienes, al menos, **un nivel de penitencia menos** que Rudolf. Ignora este requisito en el **horno**, el **mercado**, el **molino** y la **iglesia**.
- ☉ Si le sobra un trabajador tras finalizar todas las acciones de su **carta de acciones**, lo emplea en ir a donar a la **iglesia**. Es tremendamente religioso.
- ☉ Si Rudolf tiene que decidir dónde va al Sirviente del Señor Feudal, elegirá el Molino.



Reglas especiales para **Hans**:

- ☉ Hans siempre tiene el segundo turno en la primera ronda.
- ☉ Hans tiene muchas deudas económicas y siempre va pidiendo prestado. En la práctica, cuando sitúes un trabajador en una ubicación donde Hans ya tenga algún trabajador, deberás pagar **1 pfennig** o Hans sumará **1 punto de victoria** inmediatamente. Ignora este requisito en el **horno**, el **mercado**, el **molino** y la **iglesia**.
- ☉ Si le sobra un trabajador tras finalizar todas las acciones de su **carta de acciones**, lo emplea en ir a donar a la **iglesia**.
- ☉ Si Hans tiene que decidir dónde va al Sirviente del Señor Feudal, elegirá el Mercado.



Reglas especiales para **Helga**:

- ☉ Helga siempre tiene el último turno en la primera ronda.
- ☉ Helga quiere ser noble y no se relacionará contigo si te considera indigno. En la práctica, solo puedes usar ubicaciones donde Helga ya tenga trabajadores si tienes, al menos, **3 puntos de victoria menos** que ella. Ignora este requisito en el **horno**, el **mercado**, el **molino** y la **iglesia**.
- ☉ Si Helga visita una ubicación donde se encuentra el **sirviente del Señor Feudal**, gana 2 puntos de victoria inmediatamente, además de los recibidos por venderle pan.
- ☉ Si le sobra un trabajador tras finalizar todas las acciones de su **carta de acciones**, lo emplea en ir a la misma ubicación que el **sirviente del Señor Feudal**, y le vende pan como se indica anteriormente.
- ☉ Si Helga tiene que decidir dónde va al Sirviente del Señor Feudal, elegirá el **Castillo de Katzenstein**.



Escenarios

Los escenarios se usan en partidas para las que **el objetivo principal puede cambiar**, y tiene reglas especiales que simulan diversas situaciones. Son verdaderos desafíos para el jugador humano y su dificultad es mayor que en el modo de juego descrito anteriormente.

Escenario 1: “Hambruna en Ulm”

Mientras Rudolf cruzaba el puente en su asno, una enorme sonrisa de felicidad se dibujaba en su cara. Aún pasarían un par de días antes de que los otros panaderos de Nördlingen descubrieran que una plaga de ratas había acabado con las reservas de los graneros de Ulm y que sus gentes estaban pagando muchos pfennigs por pan procedente de otros pueblos. Él iba a aprovecharse de esa información privilegiada...

El **panadero simulado** de este escenario es **Rudolf**, su **mazo de acciones** se forma de la siguiente manera:

Primera carta del mazo: carta número 3
Segunda carta del mazo: carta número 9
Tercera carta del mazo: una carta, al azar, de entre las número 7, 10 y 13
Cuarta carta del mazo: una carta, al azar, de entre las número 16 y 17
Quinta carta del mazo: carta número 18



Reglas especiales

☉ Todo el pan que se venda en **Ulm** otorga de forma inmediata **2 pfennigs adicionales y 2 puntos de victoria adicionales**.

Cambio en las reglas de puntuación final

En caso de empate, tras el recuento de puntos de victoria final, ganará el último jugador que haya vendido pan en **Ulm**.

Escenario 2: “Vestir el púrpura”

En Nördlingen se rumoreaba que estaban buscando un nuevo proveedor de la sagrada forma en el Obispado de Augsburg. Un contrato de tales características sería un gran impulso para un pequeño negocio que empieza, así que fueron muchos los que intentaron ganarse el favor de la curia. Eso sí, sin que se note mucho, no vayamos a dar ideas a los competidores...

El **panadero simulado** de este escenario es **Rudolf**, su **mazo de acciones** se forma de la siguiente manera:

Primera carta del mazo: carta número 5
Segunda carta del mazo: carta número 8
Tercera carta del mazo: carta número 13
Cuarta carta del mazo: una al azar entre las cartas 16 y 17
Quinta carta del mazo: carta número 15



Reglas especiales

- El jugador humano necesitará **7 puntos de penitencia** para poder vender pan en **Augsburg**, en lugar de los 5 habituales.
- Si Rudolf tiene que decidir dónde va el sirviente del Señor Feudal, decidirá la **Casa de Trueques**.

Cambio en las reglas de puntuación final

Tras el recuento final habitual se realizan los siguientes pasos:

- Las **fichas de sambenito** restan 4 puntos de victoria adicionales.
- Divide los **puntos de victoria** entre 3, redondeando hacia abajo.
- Cada jugador recibe tantos **puntos de victoria** como **nivel de penitencia** alcanzado con su marcador correspondiente.
- El resultado final será la puntuación final de **puntos de victoria**.

Resulta ganador aquel que más puntos tenga. En caso de empate ganará el último jugador que haya vendido pan en **Augsburg**, pues el obispo tiene muy mala memoria.

Escenario 3: "¡Ha del castillo!"

Recientemente el Barón Tannhäuser había heredado grandes extensiones de tierra en las afueras de Nördlingen y se había convertido en el nuevo señor del castillo, del que dicen que tiene gustos exquisitos. Helga se enteró gracias al cura, y decidió ser la primero en ir a presentarle sus respetos, junto con algún que otro presente. ¿Quién sabe?, puede que el Barón tenga un sobrino en edad casadera.

La **panadera simulada** de este escenario es **Helga**, su **mazo de acciones** se forma de la siguiente manera:

Primera carta del mazo: carta número 34
Segunda carta del mazo: una carta, al azar, de entre las número 35 y 37
Tercera carta del mazo: carta número 36
Cuarta carta del mazo: carta número 38
Quinta carta del mazo: una carta, al azar, de entre las número 39 y 40



Reglas especiales

- El Barón Tannhäuser es el Señor Feudal durante esta partida. Cada vez que se vende pan al sirviente del Barón Tannhäuser se obtiene **1 punto de victoria adicional, 2 puntos de victoria si se trata de pan de trigo**.
- El sirviente del Barón Tannhäuser solo puede visitar la **granja**, el **granero** y el **Castillo de Katzenstein**.
- Durante la **fase de acciones nocturna**, no se puede usar el **horno**.

Cambio en las reglas de puntuación final

En caso de empate, tras el recuento de puntos de victoria final, gana el jugador que tenga la reputación más alta haciendo pan de trigo.

Modo mixto

Si te gustan las aventuras, puedes introducir a un **panadero simulado** en una partida de 2 o 3 jugadores. Las reglas a seguir son análogas al **modo solitario**. Incluso puedes jugar en los diferentes **escenarios** en tus partidas de 2 o más jugadores, con o sin el **panadero simulado**.

Si eres realmente atrevido, usa en tus partidas un segundo (y tercer) **panadero simulado** teniendo en cuenta las siguientes consideraciones:

- ⊗ Crea un segundo (y tercer) **mazo de acciones** según las instrucciones indicadas en la *Preparación*.
- ⊗ Sigue las reglas de orden de turno de cada **panadero simulado** para la primera ronda.
- ⊗ Observa las limitaciones de los jugadores humanos al visitar ubicaciones con **trabajadores** de algún **panadero simulado**.

Es posible jugar a *Pandemain* con cualquier combinación de jugadores humanos y **panaderos simulados**, pero no introduces más de un **panadero simulado** en los modos de juego que aplican escenarios. Ten en cuenta, además, que la dificultad aumenta considerablemente si te enfrentas a más de uno.

Por último, y para noches de insomnio, nuestra recomendación es que experimentes la mejor de las terapias. Siéntate y disfruta de una partida entre **Hans**, **Rudolf** y **Helga** sin la intervención de jugadores humanos.



Apéndice

Contadores y marcadores

Los **contadores** (o tracks) son los recorridos numéricos **impresos en los tableros** del juego. Utilizamos estos contadores para indicar las **rondas**, los **puntos de victoria**, la **reputación**, el **nivel de penitencia**, la **reserva de ingredientes**, la **cantidad de pan fabricado** y su **caducidad**. Los **marcadores** son los componentes que reflejan valores o posiciones en los **contadores**.

Cartas de familia

 Recibe las unidades indicadas de agua	 Recibe las unidades indicadas de sal
 Recibe las unidades indicadas de levadura	 Recibe las unidades indicadas de leche
 Recibe una unidad de harina de centeno de la reserva	 Recibe una unidad de harina de espelta de la reserva
 Recibe una unidad de harina de avena de la reserva	 Recibe una unidad de harina de trigo de la reserva
 Recibe la cantidad indicada de pfennigs	 Recibe una carretilla de la reserva
 Avanza tu marcador de penitencia una posición hacia adelante	



Maestros panaderos

Los **maestros panaderos** te permiten **fabricar ciertos tipos de pan**: Espelta, avena y trigo, además, ofrecen ciertos beneficios. El tipo de pan y el beneficio que éste proporciona se detalla en la parte inferior de su marcador.



1. Espelta. +1 sal al visitar el mercado.
Mejorado: Espelta + avena. +1 sal +1 levadura al visitar el mercado.

2. Espelta. +1 levadura al visitar el mercado.
Mejorado: Espelta + avena. +1 sal +1 levadura al visitar el mercado.

3. Espelta. +1 pfennig al vender pan de espelta.
Mejorado: Espelta + trigo. +2 pfennigs al vender pan de espelta.



4. Avena. +1 pfennig al vender pan de avena.
Mejorado: Avena + trigo. +2 pfennigs al vender pan de avena.

5. Avena. +1 punto de victoria al vender pan de avena.
Mejorado: Avena + trigo. +1 punto de victoria al vender pan de avena.

6. Avena. +1 punto de victoria al vender pan de avena.
Mejorado: Avena + espelta. +1 punto de victoria al vender pan de avena.



7. Espelta. +1 punto de victoria al vender pan de espelta. *Mejorado*: Espelta + trigo. +1 punto de victoria al vender pan de espelta.

8. Espelta. +1 punto de victoria al vender pan de espelta. *Mejorado*: Espelta + avena. +1 punto de victoria al vender pan de espelta.

9. Avena. Gasta 1 menos de leche al hornear pan de trigo. *Mejorado*: Avena + trigo. Gasta 1 menos de leche al hornear pan de trigo.



10. Espelta. +1 agua al visitar el mercado. *Mejorado*: Espelta + avena. +1 agua +1 sal al visitar el mercado.

Favores del Señor Feudal



1. Recibe 2 unidades de sal y 2 de levadura.



2. Avanza 2 espacios tu marcador de penitencia.



3. Recibe 3 puntos de victoria.



4. Recibe 2 unidades de harina de la reserva, a tu elección.



5. Recibe 1 carretilla.



6. Recibe 1 vaca.



7. Recibe 1 buey.



8. Descarta 1 ficha de sambenito.

Ofrendas



1. Paga 3 pfennigs, aumenta 2 niveles de penitencia.



2. Paga 1 unidad de harina de centeno, aumenta 1 nivel de penitencia.



3. Paga 1 unidad de harina de avena, aumenta 1 nivel de penitencia.



4. Paga 1 unidad de harina de espelta, aumenta 1 nivel de penitencia.



5. Paga 1 unidad de harina de trigo, aumenta 2 niveles de penitencia.



6. Paga 2 unidades de harina, aumenta 2 niveles de penitencia.



7. Descarta 1 vaca, aumenta 2 niveles de penitencia.



8. Descarta 1 buey, aumenta 2 niveles de penitencia.



9. Descarta 1 carretilla, aumenta 2 niveles de penitencia.



10. Paga 1 unidad de sal y 1 de levadura, aumenta 1 nivel de penitencia.



11. Paga 2 unidades de sal, aumenta 1 nivel de penitencia.



12. Paga 2 unidades de levadura, aumenta 1 nivel de penitencia.



13. Paga 1 unidad de harina de cualquier tipo, aumenta 1 nivel de penitencia.



14. Paga 1 unidad de leche, aumenta 1 nivel de penitencia.



15. Paga 2 unidades de leche, aumenta 2 niveles de penitencia.

Recompensas eclesíásticas



1. Recupera carretillas, vacas y bueyes que hayas usado durante esta ronda.



2. Recibe 3 puntos de victoria inmediatamente.



3. Recibe 2 unidades de harina de la reserva, a tu elección.



4. Recibe 1 unidad de harina de la reserva, a tu elección.



5. Recibe 2 unidades de sal, 1 de agua y 1 de levadura.



6. Recibe 1 carretilla.



7. Recibe 1 buey.



8. Recibe 1 vaca.



9. Recibe 1 maestro panadero del gremio de panadería.



10. Mejora 1 maestro panadero en tu poder.



11. Recibe 1 favor del Señor Feudal de los disponibles.



12. Descarta 1 ficha de sambenito.

Aldeanos

Los aldeanos mejoran las acciones de tus trabajadores cuando visitan algunas ubicaciones:



1. Recibe 1 punto de victoria siempre que visites la iglesia.



2. Aumenta tu nivel de penitencia un nivel siempre que visites el Castillo de Katzenstein.



3. Recibe 1 pfennigs siempre que visites el Castillo de Katzenstein.



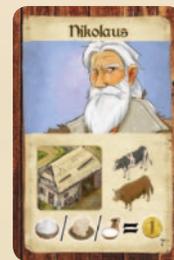
4. Recibe 1 ficha de harina a tu elección, siempre que visites el molino.



5. Te permite realizar hasta 2 intercambios en la casa de trueque. No puedes hacerlo si vas de camino (ver *Ir de paso* en página 17).



6. Recibe 1 unidad adicional de agua, sal o levadura siempre que visites el mercado.



7. Te permite comprar vacas y bueyes usando como pago sal, levadura o leche, a razón de 1 pfennig por unidad de recurso.