



Pandemain

Traditional Farmers' Bread



La Plaga

por Rafael Oliva

Nuestro Señor ha enviado a su Ángel Exterminador a castigar la arrogancia de las gentes de Nördlingen con una virulenta plaga. El Obispo de Augsburg ha ordenado al monje médico Markus que convierta la Iglesia de San Honorato en un hospital improvisado. Todos los pequeños artesanos y comerciantes de los alrededores ayudan al Hermano Markus con lo que pueden, comida para los enfermos, dinero para medicinas o incluso oraciones.

Para jugar este escenario se requiere el juego Pandemain: Traditional Farmers' Bread disponible en tienda.amphoragames.com

La Plaga

La Plaga es un escenario para 3-4 jugadores humanos. Si lo deseas, puedes incluir a Rudolf en las partidas de 3 jugadores, como panadero simulado con las reglas habituales. En ese caso la dificultad del juego aumentará sensiblemente.

Componente opcional: 1 dado de 6 caras.

Preparación

1. En este escenario, descarta a la caja los siguientes componentes:

- Las **fichas de recompensas eclesiásticas**.
- Los **marcadores de penitencia** de los jugadores.
- Los **fichas de favor del Señor Feudal**.
- Las **fichas de ofrenda** numeradas como 7, 8 y 9.



2. Sitúa el **marcador de Santa Inquisición** a la izquierda de la casilla 1 del **contador de penitencia**.

Representa al **Ángel Exterminador** y avanzará hacia la derecha a lo largo del **contador de penitencia**.

3. Sitúa al **sirviente del Señor Feudal** a la derecha de la casilla 15 del **contador de penitencia**, en la puerta de la iglesia.

Representa al **Hermano Markus** y avanzará HACIA LA IZQUIERDA a lo largo del **contador de penitencia**.

4. Coloca las 7 **fichas de aldeanos** en el contador de penitencia.

Para cada **ficha de aldeano**, lanza 2 veces un dado de 6 caras y suma sus valores, coloca al **aldeano** en la casilla correspondiente según el resultado de las tiradas (si no tienes dados, colócalos en las casillas 3, 4, 6, 7, 9 y 11). Esto representa a los aldeanos afectados por la plaga, los que están más cerca del **Ángel Exterminador** son los más enfermos.

Puede ocurrir que haya más de un **aldeano** en la misma casilla.

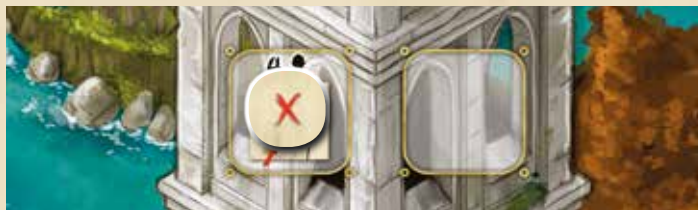
5. Coloca al **quinto trabajador** de cada jugador en la casilla 8 del **contador de penitencia**, representa a los **trabajadores** que han caído enfermos por la plaga.



6. Coloca una **ficha de préstamo** en la casilla 15, otra en la 13, dos en la casilla 10 y tres en la casilla 5.

Estas serán a partir de ahora las **cartas de agradecimiento** del **Hermano Markus**.



7. En este escenario no puedes descartar un **sambenito** en la 2ª posición de la torre de la iglesia.
Sitúa una **ficha de anulación** en el lugar correspondiente de la torre de la iglesia a modo de recordatorio.



8. En este escenario no puedes pedir **préstamos**, no sitúes fichas de préstamo en el **Castillo de Katzenstein**.
9. Los **iconos de penitencia**  , como los obtenidos por las **cartas de materiales** iniciales, las **cartas de aldeano** o los obtenidos en Augsburg, otorgan **puntos de victoria** en lugar de **puntos de penitencia**.
10. Gunzburg: Puedes jugar con esa aldea, pero también debes introducir en la partida la aldea de Nördlingen.
11. Augsburg: Si está en la partida, puedes visitar esa aldea (y vender pan en ella) sin cumplir el requisito de 5 puntos de **penitencia**.
Sitúa una **ficha de anulación**  sobre el icono correspondiente.

Reglas especiales

Iglesia

En la iglesia, los **marcadores de turno** se colocan de la manera habitual, según el orden en el que la visitan los jugadores.

El aseo

Al visitar la iglesia DEBES asearte gastando **1 unidad de agua**, para no contraer la enfermedad. Si no tienes agua en tu reserva, tu **trabajador** cae enfermo:

Coloca a tu **trabajador** 4 casillas a la izquierda del **Hermano Markus** en el **contador de penitencia**.

Si el **trabajador** queda en la misma casilla o a la izquierda del **Ángel Exterminador**, fallece y se retira de la partida.

No podrás utilizar **trabajadores** mientras permanezcan enfermos. Si en algún momento todos tus **trabajadores** están enfermos, no podrás hacer nada hasta que alguno de ellos sea salvado por el **Hermano Markus**. Si todos tus **trabajadores** han fallecido, quedas fuera del juego, pero participas en el recuento final de puntos de victoria.

Realizar una ofrenda

Independientemente de si tu **trabajador** cae enfermo o no, puedes realizar **UNA** ofrenda en tu visita a la iglesia, si lo haces:

1. Avanza al **Hermano Markus** HACIA LA IZQUIERDA por el **contador de penitencia** según el número de cruces que muestra la **ficha de ofrenda**.

2. Los **aldeanos** (salvados de la enfermedad) y **cartas de agradecimientos** alcanzados por el **Hermano Markus** se entregan al jugador que ha realizado la **ofrenda** correspondiente.

En el caso de que haya **trabajadores**, son devueltos a su propietario, que podrá utilizarlos cuando corresponda según el orden de turno habitual. Suma inmediatamente **3 puntos de victoria** por cada **trabajador** que hayas salvado.

3. Si el **Hermano Markus** alcanza la misma localización que el **Ángel Exterminador**, se habrá vencido a la plaga. El jugador que haya hecho avanzar al **Hermano Markus** en último lugar recibe la ficha del **Ángel Exterminador** como premio, se completa la ronda en curso y finaliza la partida.

Descartar un sambenito

Solo podrás descartar **sambenitos** si eres el primero de la ronda en ir a la iglesia.

Mercado

En el **mercado** hay mucha gente, puedes contraer la enfermedad con facilidad y debes **asearte**, descarta **1 unidad de agua** o tu trabajador caerá enfermo de la misma manera que al visitar la **iglesia**.

Castillo de Katzenstein

Puedes visitar esta ubicación para **trabajar**, pero no puedes **pedir préstamos**.

Aldeas

Nördlingen está en cuarentena y hay estrictas medidas para poder salir del pueblo, mientras alguno de tus **trabajadores** esté enfermo toda tu cuadrilla estará confinada y no podrás visitar otras aldeas, solo podrás vender pan en Nördlingen.

Fase de amanecer (fin de ronda)

Realiza la fase de amanecer de la manera habitual, teniendo en cuenta lo siguiente:

1. No tengas en cuenta el avance de la **Inquisición** al voltear las fichas de ronda.
2. Entrega un **sambenito** a cada jugador que no haya visitado la **iglesia** y mueve al **Hermano Markus** 2 casillas hacia la derecha en el **contador de penitencia** por cada uno de ellos.

Si ningún jugador ha visitado la **iglesia** durante la fase de **noche**: mueve al **Hermano Markus** a la derecha 2 casillas más.

Si ningún jugador ha visitado la **iglesia** durante esta ronda: coloca al **Hermano Markus** en la casilla 15 del contador.

3. Toma, al azar, **1 ficha de plaga** y lánzala al aire. El **Ángel Exterminador** avanza hacia la derecha un número de casillas igual al número de calaveras obtenidas en la ficha.



Si al menos 3 jugadores en partidas de 4 jugadores (o 2 de ellos en partidas de 3 jugadores), visitan la **iglesia** durante la noche: Sus oraciones serán escuchadas y el **Ángel Exterminador** avanzará hacia la derecha un máximo de 2 casillas esta ronda, independientemente del número de calaveras obtenidas.

Efectos del Ángel Exterminador

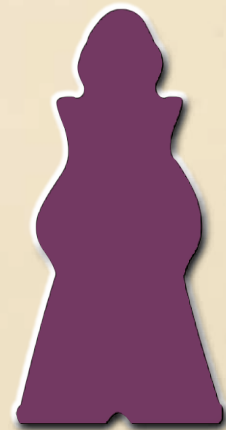
Los **aldeanos**, los **trabajadores**, y las **cartas de agradecimiento** alcanzados por el **Ángel Exterminador** se retiran de la partida inmediatamente.

Si el **Ángel Exterminador** no ha alcanzado al **Hermano Markus**:

El **Hermano Markus** se mueve dos casillas hacia la derecha.

Si, durante el final de ronda, el **Ángel Exterminador** alcanza al **Hermano Markus**:

La partida se termina y se realiza el recuento de puntos. El **Hermano Markus** habrá fallecido por la plaga y sus cartas de **agradecimiento** no otorgarán puntos.



Final de partida

Si el **Hermano Markus** entra en la casilla donde se encuentra el **Ángel Exterminador** se habrá vencido la plaga, el jugador se llevará la ficha del **Ángel Exterminador**, que otorgará puntos en el recuento final. A partir de este momento ya no se podrá visitar la **iglesia**, ni hacer avanzar al **Hermano Markus**.

La partida terminará al concluir la **noche** de la ronda en curso.

Puntuación final

Si el **Hermano Markus** ha fallecido (se ha cruzado con el **Ángel Exterminador**):

Realiza el recuento final de puntos de la manera habitual y divide por 3 los puntos de los jugadores. A continuación, realiza la puntuación del escenario como se detalla a continuación.

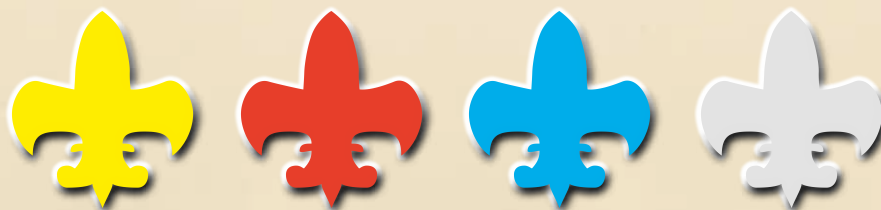
Si el **Hermano Markus** sigue con vida:

Realiza el recuento de puntuación final de la manera habitual. A continuación, realizan la puntuación del escenario como se detalla:

1. Suma 2 puntos de victoria por cada **carta de agradecimiento** en tu reserva.
2. Suma 3 puntos de victoria por cada **ficha de aldeano** en tu reserva.
3. Suma 3 puntos de victoria si posees la ficha del **Ángel Exterminador**.
4. Resta 1 punto de victoria adicional por cada **sambenito** en tu reserva.
5. Resta 2 puntos de victoria por cada **trabajador** fallecido.

El jugador con más puntos ha ganado la partida. En caso de empate, ganará el jugador que posea la ficha del **Ángel Exterminador**.

Si ninguno de los jugadores empatados posee la ficha del **Ángel Exterminador**, ganará el jugador con más **fichas de aldeanos** (salvados de la enfermedad) en su reserva. Si el empate sigue existiendo, ganará el jugador que posea más cartas de agradecimiento del **Hermano Markus**. Si aun así el empate persiste, contacta por twitter con la editorial @amphoragames y ellos indicarán quién será el ganador.



Desenlace si los jugadores vencen a la plaga

Gracias a la colaboración desinteresada de las buenas gentes de Nördlingen, el Hermano Markus pudo atender a todos los enfermos y salvar a buena parte de ellos. Para celebrarlo, el Obispo de Augsburgo ofició una misa en honor del Hermano Markus en la Iglesia de San Honorato, donde se rezó por el alma del Maestro Panadero que más había contribuido a la curación de los parroquianos. Sin duda alguna, su negocio se convertirá en una panadería sumamente próspera.

Desenlace si el Hermano Markus fallece

El jugador con más puntos continuará trabajando en este gremio, pero pierde el derecho a ser elegido algún día Gran Maestro del Gremio de Panadería, el siguiente jugador es expulsado del Gremio de Panadería, y el resto de jugadores son excomulgados y obligados a abandonar Nördlingen.

Sin los conocimientos médicos del Hermano Markus, la plaga se extendió rápidamente por todo Nördlingen, dándose incluso algunos casos en aldeas cercanas. El Obispo de Augsburgo decretó la cuarentena y prohibió expresamente entrar y salir del pueblo. No quedó casa, granja o gremio que no fuera diezmado por la plaga, no en vano fue necesario ampliar el cementerio. Muchos años después de estos tristes sucesos, los habitantes del ducado todavía miraban con cierto recelo al pan procedente de Nördlingen y pocos eran los aprendices foráneos que pedían su ingreso en el Gremio de Panadería.

Este escenario ha sido posible gracias a las siguientes personas:

Autor: Rafael Oliva

Editorial: Amphora Games

Ilustraciones: DanielRGB

Diseño gráfico: Javier Fuentes

Reglamento: Rafael Oliva y Javier Fuentes

Maquetación de reglamento: Javier Fuentes

Ilustraciones 3D: Raúl Fernández @mareavacia

