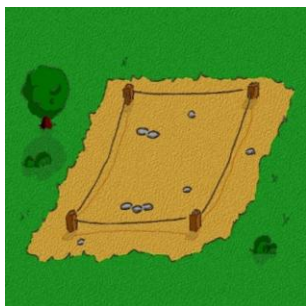


YICUS

Grandes obras

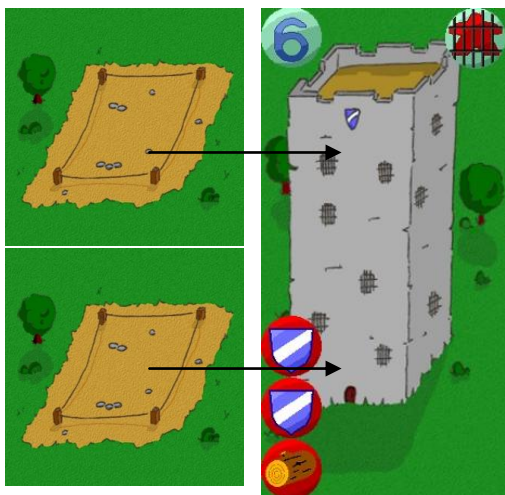
Novedades:

1. Nuevas acciones: Al mirar las losetas superiores de la pila central como consecuencia de una acción de **Planificar y construir**, el jugador puede optar por no añadir ninguna de ellas a su aldea (ello es igualmente válido si no *puede* añadir ninguna) para, a cambio coger una de las losetas de solar que se encontrarán siempre en una pila boca arriba al lado de la pila central y añadirla a su aldea.



Como se puede ver, las losetas de solar no tienen ninguna clase de requisito ni proporcionan ningún recurso, habilidad o puntuación.

Al principio de uno de sus turnos, el jugador podrá elegir sustituir el número adecuado de solares por la correspondiente construcción de gran tamaño de entre las 4 disponibles (también situadas boca arriba al alcance de todos los jugadores). Para poder llevar a cabo esta acción, se deberá retirar el número equivalente de solares que conformen el tamaño de la nueva loseta que además estén en contacto con los recursos que ésta requiera.



Por ejemplo, para añadir la torre de la cárcel el jugador deberá retirar dos solares situados uno encima del otro que, además, estén en contacto con losetas que produzcan, en total, dos escudos y una madera.

Al realizar esta sustitución, el jugador podrá elegir devolver cualquier número de losetas de solar de su aldea a la reserva central, siempre que no esto no deje ninguna loseta de su aldea desconectada de las demás.

2. Nueva clase de recurso:



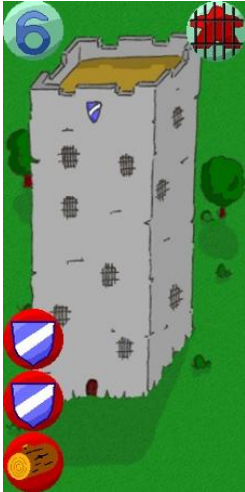
: Algunas losetas de Grandes obras tienen este icono en la zona de recursos requeridos. A la práctica, esto indica que, para ser construida, la loseta deberá estar en contacto con losetas que produzcan un total de recursos *de cualquier tipo* igual al número de estos iconos en la nueva loseta.

3. Nuevas losetas de gran tamaño:

• Reglas comunes:

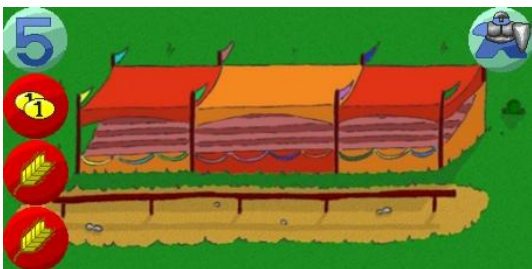
- Todas las losetas de gran tamaño estarán disponibles, boca arriba, en una zona accesible para todos los jugadores. Tan sólo podrán ser construidas mediante el método descrito anteriormente.
- Ningún jugador podrá mover una ficha de ladrón a ninguna de estas losetas, a menos que las reglas de la misma indiquen lo contrario.
- Dos fichas de camino se considerarán conectadas si están en contacto con la misma loseta de gran tamaño, aunque no estén físicamente en contacto entre ellas.

• Torre de la cárcel (2x1):



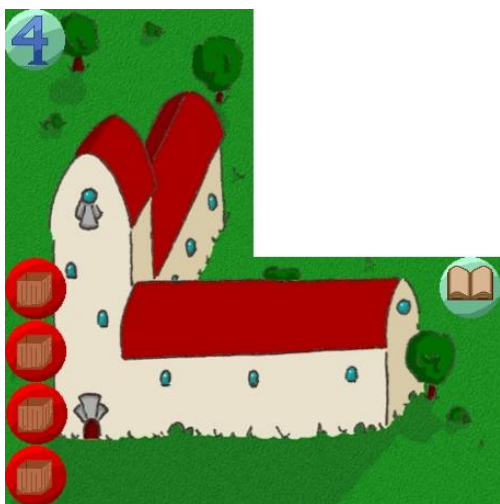
: Un jugador que posea la torre de la cárcel en su aldea podrá colocar, al principio de cada uno de sus turnos y sin gastar la acción de ese turno, hasta un ladrón que se encuentre en su aldea sobre loseta de la torre de la cárcel. Los ladrones colocados sobre ella no producirán ninguno de sus efectos habituales, y tampoco podrán ser movidas.

• Campo de justas (1x2):



: Cuando un jugador construya el campo de justas, cada uno de los otros jugadores que posea más de una ficha de trabajador deberá entregarle una de ellas. A continuación, el poseedor del campo de justas las colocará sobre éste, donde permanecerán el resto de la partida. Las fichas de trabajador que se encuentren en el campo de justas no producirán ninguno de sus efectos habituales ni podrán ser movidas.

• Biblioteca (forma de L):



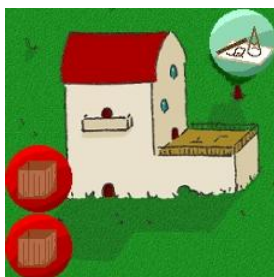
: El jugador que posea la biblioteca podrá decidir, en cualquier momento, que uno o más de sus trabajadores sumen 2 puntos a la loseta sobre la que se encuentren, en lugar del punto adicional habitual. Esto se puede decidir en cualquier momento y para cualquier número de trabajadores. Además, el jugador puede decidir que éstos vuelvan a sumar tan sólo 1 punto en el momento que quiera.

• Castillo (2x2):



: El jugador que construya el castillo se convertirá automáticamente en el señor de la región. A partir de este momento, siempre que otro jugador realice una acción de **Planificar y construir**, será el señor quien decida qué loseta se coloca boca arriba en la zona común y cual se devuelve a la parte inferior de la pila central después de que el jugador que haya realizado la acción haya construido (o no) la loseta que quiera.

4. La casa del arquitecto



: Cuando un jugador construya la casa del arquitecto, colocará inmediatamente dos contadores de refuerzo sobre ella. Al principio de cada uno de sus turnos el jugador podrá decidir, sin necesidad de gastar la acción de su turno, mover una de las los contadores de refuerzo que se encuentren sobre la casa del arquitecto sobre cualquier otra de sus losetas. Una vez situados, estos contadores proporcionan 1 punto adicional a la loseta en que se encuentran, y no pueden ser movidos de nuevo. Se puede colocar estos contadores sobre losetas que

contengan un trabajador o un ladrón, y viceversa, pero no podrán colocarse en losetas que ya contengan otro contador del mismo tipo.