



# San Juan + Expansión (Alea Treasure Chest)

Diseñado por Andreas Seyfarth

2-4 Jugadores / 45 minutos / 10 +

Reglas a la JcK por Ketty Galleguillos (jugandoconketty@gmail.com / www.jck.cl)

Cada ronda los jugadores escogen entre los 5 roles diferentes y todos los jugadores ejecutan la acción correspondiente.

Los jugadores deben invertir en edificios que les darán habilidades especiales y PV.

Cada carta puede tener 3 usos: dinero cuando esté en la mano, edificios jugadas en el área de juego o mercancías sobre los edificios de producción.

## PREPARACION

- Coloca los 5 roles al centro de la mesa.
- Coloca la carta Cathedral a un costado
- Baraja las 5 losetas de comercio y forma una pila boca abajo.
- Baraja las cartas.
- Cada jugador recibe:
  1. 1 carta de Añilería (*Indigo Plant*) que coloca en su área de juego.
  2. 4 cartas al azar que coloca en su mano  
Variante: Cada jugador recibe 5/6/7/8 cartas si es el 1<sup>er</sup> / 2<sup>o</sup> / 3<sup>er</sup> / 4<sup>o</sup> jugador. Cada uno conserva 4 cartas, descartando el exceso.
  3. El jugador inicial recibe la loseta de gobernador.

## TURNO

En su turno el jugador debe escoge un rol y todos los jugadores ejecutan la acción de dicho rol (o pasan).

## TURNO

- El gobernador escogerá un rol que esté disponible y lo coloca en su área de juego.
- Todos los jugadores en sentido horario (desde el jugador que escogió el rol) ejecutan la acción del rol escogido o pasan.
- Privilegio: Sólo el jugador que seleccionó el rol recibe un beneficio adicional.
- Las reglas de las fases pueden ser modificadas con los efectos de las cartas. Los efectos son acumulables.
- Cuando todos han ejecutado el rol o pasado → El siguiente jugador escoge un rol que aún esté disponible y se procede de la misma manera.
- La fase termina cuando todos los jugadores han escogido roles y estos han sido ejecutados

### CON 2 JUGADORES:

El Gobernador escoge un segundo rol y ambos ejecutan la acción de dicho rol. Es decir habrá 3 roles por ronda: Gobernador – Oponente – Gobernador.

El Gobernador solo puede usar el efecto la *Librería* en uno de sus dos turnos.

## FASE DE CONSTRUCTOR / BUILDER



- Permite construir un edificio de la mano y colocarlo en el área de juego.
- Costo: Descartar tantas como el costo indicado en la parte superior de la carta construida.
- Privilegio: Pagar 1 carta menos (pero nunca menos de 0)
- Un jugador puede construir varias copias de un edificio de producción, pero solo una copia de cada edificio violeta.
- Los efectos de los edificios construidos entran en efecto en la fase siguiente (incluso en la misma ronda). El jugador no está obligado a usar el efecto de sus edificios.

## FASE DE CAPATAZ / PRODUCER



- Permite producir una mercancía → Coloca una carta del mazo boca abajo (sin mirarla) sobre de uno de tus edificios de producción que no tenga ya una mercancía
- Si no tienes edificios vacíos → no produces.
- Privilegio: Puedes producir una mercancía en un segundo edificio de producción vacío.

## FASE DE MERCADER / TRADER



- Revela la loseta superior de comercio.
- Cada jugador puede vender una mercancía al precio indicado.
- Coloca la carta de mercancía vendida en la pila de descartes sin mirarla.
- Roba del mazo tantas cartas como el precio de venta y colócalas en tu mano.
- Privilegio: Puedes vender una segunda mercancía.
- Al final de la fase coloca la loseta de comercio bajo la pila → El orden no cambiará durante la partida.

## FASE DE ALCALDE / COUNCILLOR



- Quien seleccionó el rol toma 5 cartas del mazo y conserva 1.
- Los demás jugadores toman 2 cartas del mazo y conservan 1.
- Las cartas no elegidas se colocan boca abajo en la pila de descartes.

## FASE DE BUSCADOR DE ORO / PROSPECTOR



- Sólo el jugador que seleccionó el rol toma 1 carta del mazo y la añade a su mano
- Los demás jugadores no reciben nada.

### NOTAS:

- La pila de descartes está formada por cartas dejadas de manera desordenada boca abajo.
- Si se agota el mazo baraja la pila de descartes

### NUEVA RONDA: FASE DE GOBERNADOR

- Devuelve todos los roles al centro de la mesa.
- Pasa la loseta de Gobernador a la izquierda.
- Activación de efectos especiales en este orden:
  1. **Office Buiding** → Cambiar 1/2 cartas
  2. **Capilla/Chapel** → Puedes poner 1 de tus cartas bajo ella.  
**Bank** → 1 vez por juego puedes colocar cualquier cantidad de cartas bajo el banco.
  3. **Guard Room** → Disminuye el límite de mano de los demás a 6.  
**Torre/Tower** → Cambia tu límite de mano a 12
- Los jugadores con más de 7 cartas en la mano descartan el exceso.



### FIN DEL JUEGO

- Termina de inmediato después de la Fase de Construcción si al menos 1 jugador tiene 12 edificios en su área de juego.

#### PUNTOS DE VICTORIA

- PV x Edificios
- PV (cartas) bajo : Capilla/Chapel, Bank, Harbor.
- PV x Arco de Triunfo/Triumphal Arch, Cofradía/Guild Hal, Ayuntamiento/City Hall
- PV x Palacio/Palace (Al final)

El jugador con más PV será el ganador.

Empate → Quien tenga más cartas en su mano y sobre sus edificios de producción.

### EXPANSION II – LOS EVENTOS

#### PREPARACIÓN

- Baraja las cartas de evento con las cartas del juego.

#### DURANTE LA PARTIDA

- Apenas recibas una carta de evento en tu mano colócala junto a los roles y roba otra carta en su reemplazo.
- Cuando debas escoger un rol puedes escoger un evento en su lugar. Colócalo en la pila de descartes una vez usado. Los edificios (como Library) no afectan a los eventos.

#### CARTAS DE EVENTOS

##### Debt Relief

Cada jugador roba 3 cartas del mazo.

##### Earthquake

Cada jugador debe colocar uno de sus edificios construidos en la pila de descartes (junto con cualquier carta que tuviese bajo o sobre él).

##### Free building

Cada jugador puede construir gratuitamente un edificio de su mano cuyo coste sea 4 o menos.

Los efectos de las demás cartas no aplican cuando se construye así.

##### General amnesty

Cada jugador puede descartar cartas de su mano y luego robar la misma cantidad.

##### Governor visit

El jugador que toma este evento escoge de inmediato un rol que ya haya sido usado esta ronda y lo ejecuta de manera normal.

##### Taxes

Todos los jugadores, menos quien usa este evento, debe descartar una carta de su mano (si es que tiene).

## SAN JUAN - DESCRIPCIÓN DE LAS CARTAS – EDICIÓN EN ESPAÑOL

EDIFICIOS VIOLETA CON EFECTOS ESPECIALES (3 c/u)
<p><b>Acueducto</b> (Fase de Capataz) Produces 1 bien más.</p>
<p><b>Archivo</b> (Fase de Alcalde) El jugador coloca todas las cartas robadas en su mano y luego decide cuáles descartará.</p>
<p><b>Biblioteca</b> (Todas las Fases) Puedes doblar el privilegio del rol que <u>tú</u> seleccionaste.</p>
<p><b>Cantera</b> (Fase de Constructor) Pagas 1 carta menos al construir un edificio violeta.</p>
<p><b>Capilla</b> (Fase de Gobernador) Al comienzo de la ronda, antes de verificar el límite de mano, puedes colocar una carta de tu mano bajo la capilla. Cada carta dará 1PV. No debes revelar la carta colocada. No necesitas revelar cuántas cartas has acumulado.</p>
<p><b>Carpintería</b> (Fase de Constructor) Luego de construir un edificio violeta puedes robar 1 carta del mazo y añadirla a tu mano. FAQ: No robas al construir la Carpintería</p>
<p><b>Grúa</b> (Fase de Constructor) Puedes construir sobre otro edificio (tápalo). Reduce el costo del edificio nuevo en el valor del antiguo (puedes incluso pagar 0). Puedes construir sobre cualquier edificio, excepto la Grúa. Si construyes sobre un edificio de producción con mercancía → Coloca la mercancía en el descarte (incluso si el edificio nuevo es de producción) <b>Si construyes sobre la Capilla</b> → Las cartas permanecen ahí y SI cuentan para los PV Puedes pisar un edificio con otro varias veces. No puedes pisar un edificio con otro idéntico. Puedes construir edificios del mismo tipo de uno ya pisado (pues solo tendrás 1 a la vez).</p>
<p><b>Herrería</b> (Fase de Constructor) Pagas 1 carta menos al construir un edificio de producción (no violeta).</p>
<p><b>Hospicio</b> (Fase de Constructor) Si <u>después</u> de construir tienes 0 o 1 cartas en tu mano puedes robar 1 carta. Si no construyes no puedes usar el Hospicio. Si tienes la Carpintería también → Primero usas la Carpintería y luego el Hospicio.</p>

<p><b>Mercado Cubierto</b> (Fase de Mercader) Si vendes al menos 1 mercancía → recibes <u>1</u> carta adicional del mazo (1, aunque vendas más de 1 mercancía).</p>
<p><b>Mercado Negro</b> (Fase de Constructor) Puedes usar hasta dos mercancías que tengas en tus edificios para pagar el costo de construcción (como si se tratara de cartas de la mano)</p>
<p><b>Mina de Oro</b> (Fase de Buscador de Oro) Cada jugador con esta carta construida puede revelar las 4 cartas superiores del mazo. Si todas tienen diferente costo → Escoge una de <u>esas</u> cartas y la añade a su mano. Descartas las otras 3. Si al menos 2 tienen el mismo costo → Descarta las 4 cartas reveladas.</p>
<p><b>Pozo</b> (Fase de Capataz) Si produces al menos 2 bienes → Añade una carta del mazo a tu mano.</p>
<p><b>Prefectura</b> (Fase de Alcalde) Puedes conservar 2 cartas de las robadas (en lugar de 1)</p>
<p><b>Puesto de Comercio</b> (Fase de Mercader) Puedes vender una mercancía adicional.</p>
<p><b>Tenderete</b> (Fase de Mercader) Si vendes al menos 2 bienes → añade una carta del mazo a tu mano.</p>
<p><b>Torre</b> (Fase de Gobernador) Tu límite de mano es 12 (en lugar de 7)</p>

EDIFICIOS VIOLETA QUE OTORGAN PV
<p><b>Arco de Triunfo (2)</b> Obtienes 4/6/8 PV si <u>tienes</u> 1/2/3 monumentos.</p>
<p><b>Ayuntamiento (2)</b> Ganas 1PV por cada edificio violeta (incluyendo el Ayuntamiento).</p>
<p><b>Cofradía (2)</b> Ganas 2PV por cada edificio de producción.</p>
<p><b>Monumento (3 c/u)</b> Estatua (3PV) / Columna de la Victoria(4PV) / Héroe (5PV)</p>
<p><b>Palacio (2)</b> 1 PV por cada 4PV que tengas (redondeados hacia abajo) luego de contabilizarlo todo. El efecto del Palacio es lo último que se verifica.</p>

## SAN JUAN - DESCRIPCION DE LAS CARTAS – EDICIÓN EN INGLES + EXPANSION

EDIFICIOS VIOLETA CON EFECTOS ESPECIALES (3 c/u)	
<b>Aqueduct</b> (Fase de Producer)	Produces 1 bien más.
<b>Archive</b> (Fase de Councilior)	El jugador coloca todas las cartas robadas en su mano y luego decide cuales descartará.
<b>Bank</b> (Fase de Gobernador)	Una vez en el juego puedes colocar cualquier cantidad de cartas bajo el Banco. Cada carta otorga 1PV.
<b>Black Market</b> (Fase de Builder)	Puedes usar hasta dos mercancías que tengas en tus edificios para pagar el costo de construcción (como si se tratara de cartas de la mano)
<b>Caritas</b> (Fin de la Fase de Builder)	Si tienes menos* edificios (producción + violeta) que los demás → Roba 1 carta. Sirve incluso en la misma fase en que se construyó Caritas. * Nadie debe tener menos y al menos 1 jugador debe tener más.
<b>Carpenter</b> (Fase de Builder)	Luego de construir un edificio violeta puedes robar 1 carta del mazo y añadirla a tu mano. No robas al construir el Carpenter
<b>Chapel</b> (Fase de Gobernador)	Al comienzo de la ronda, antes de verificar el límite de mano, puedes colocar una carta de tu mano bajo la capilla. Cada carta dará 1PV. No debes revelar la carta colocada. No necesitas revelar cuantas cartas has acumulado.
<b>Crane</b> (Fase de Builder)	Puedes construir sobre otro edificio (tápalo). Reduce el costo del edificio nuevo en el valor del antiguo (puedes incluso pagar 0). Puedes construir sobre cualquier edificio, excepto el Crane. Si construyes sobre un edificio de producción con mercancía → Coloca el mercancía en el descarte (incluso si el edificio nuevo es de producción) <b>Si construyes sobre el Chapel/Bank/Harbor</b> → Las cartas permanecen ahí y SI cuentan para los PV Puedes pisar un edificio con otro varias veces. No puedes pisar un edificio con otro idéntico. Puedes construir edificios del mismo tipo de uno ya pisado (pues solo tendrás 1 a la vez).
<b>Custom Office</b> (Fase de Councilior / Trader)	F. Councilior → Coloca una carta del mazo boca abajo sobre el Custom Office F. Trader → Puedes elegir vender la mercancía sobre el Custom Office x 2 cartas. Trata la mercancía como una mercancía normal.
<b>Gold Mine</b> (Fase de Prospector)	Cada jugador con esta carta construida puede revelar las 4 cartas superiores del mazo. Si todas tienen diferente costo → Escoge una de esas cartas y la añade a su mano. Descartas las otras 3. Si al menos 2 tienen el mismo costo → Descarta las 4 cartas reveladas.
<b>Goldsmith</b> (Fase de Prospector)	Revela la carta superior del mazo. Si es un edificio (de cualquier color) que nadie ha construido aún coloca la carta en tu mano.
<b>Guard Room</b> (Fase de Gobernador)	Los demás jugadores (sin Guard Room) tienen un límite de 6 cartas en lugar de 7 (Si tienen Tower su límite es de 12).
<b>Harbor</b> (Fase de Trader)	Puedes colocar un bien vendido (sin verlo) bajo el Harbor. Cada carta te dará 1PV.
<b>Library</b> (Todas las Fases)	Puedes doblar el privilegio del rol que tú seleccionaste.
<b>Market Hall</b> (Fase de Trader)	Si vendes al menos 1 mercancía → recibes 1 carta adicional del mazo (1, aunque vendas más de 1 mercancía).
<b>Market Stand</b> (Fase de Trader)	Si vendes al menos 2 bienes → añade una carta del mazo a tu mano.
<b>Office Building</b> (Fase de Gobernador)	Puedes descartar 1 o 2 cartas para luego robar 1 o 2 cartas.
<b>Park</b> (Fase de Builder)	Cuando construyas sobre el parque con el Crane puedes ahorrar 6 en lugar de 3.
<b>Poor House</b> (Fase de Builder)	Si después de construir tienes 0 o 1 cartas en tu mano puedes robar 1 carta. Si no construyes no puedes usar el Poor House. Si tienes al Carpenter también → Primero usas el Carpenter y luego el Poor House.
<b>Prefecture</b> (Fase de Councilior)	Puedes conservar 2 cartas de las robadas (en lugar de 1)
<b>Quarry</b> (Fase de Builder)	Pagas 1 carta menos al construir un edificio violeta.
<b>Smithy</b> (Fase de Builder)	Pagas 1 carta menos al construir un edificio de producción (no violeta).
<b>Tower</b> (Fase de Gobernador)	Tu límite de mano es 12 (en lugar de 7)
<b>Trading Post</b> (Fase de Trader)	Puedes vender una mercancía adicional.
<b>Well</b> (Fase de Producer)	Si produces al menos 2 bienes → Añade una carta del mazo a tu mano.
EDIFICIOS VIOLETA QUE OTORGAN PV	
<b>Monumento (3 c/u)</b>	Statue (3PV) / Victory Column (4PV) / Hero (5PV)
<b>Cathedral (1)</b>	Puedes construir la Catedral en lugar de un edificio de tu mano pagando el costo de manera normal. Recibes PV por cada edificio de costo 6 que construyan tus oponentes. Si tus oponentes tienen en suma 1/2/3/4/5+ edificios recibes 4/7/9/10/10 PV
<b>City Hall (2)</b>	Ganas 1PV por cada edificio violeta (incluyendo el City Hall)
<b>Guild Hall (2)</b>	Ganas 2PV por cada edificio de producción.
<b>Palace (2)</b>	1 PV por cada 4PV que tengas (redondeados hacia abajo) luego de contabilizarlo todo. El efecto del Palacio es lo último que se verifica.
<b>Residence (1)</b>	Recibes PV por cada set de 3 edificios diferentes con el mismo costo. <b>Si tienes 1/2/3/4/5+ sets recibes 4/7/9/10/10 PV</b>
<b>Arco de Triunfo/Triumphal Arch (2)</b>	Obtienes 4/6/8 PV si tienes 1/2/3 monumentos.