

### Malas cosechas



Evento

Recibes la mitad de tributos este turno (*redondeando hacia abajo*)

16/24

### Año de plenitud

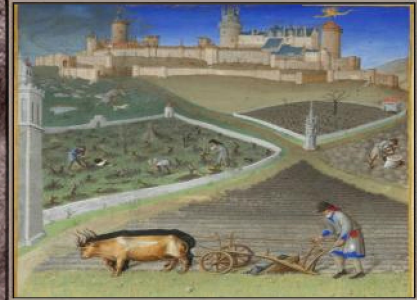


Evento

Recibes el doble de tributos este año

15/24

### Turno normal



Evento

No pasa nada de nada. Sí, en la Edad Media no siempre había dragones que matar y princesas que rescatar.

18/24

### Epidemia



Evento

La gran mortandad entre tus siervos hace que recibas la mitad de tributos este año (*redondeando hacia abajo*). También aumentan las posibilidades de que el noble muera en la fase de muerte.

13/24

### Fiesta en honor del rey



Evento

Los nobles deben hacer un regalo al rey. El regalo debe ser al menos de 2 ORO o el noble pierde 1 de FAMA. En secreto, cada noble anota el ORO que gasta en el regalo del rey. Quien más gasta recibe 1 de FAMA, quien menos gasta pierde 1 de FAMA.

23/24

### Guerra



Evento

Los tributos que cobra el rey este año hacen que tus gastos pasen de 4 a 6 de ORO este año. Además, cada noble decide cuántos de sus hexágonos responden a la llamada del rey enviando tropas a la guerra. El mínimo es 3. Si un noble no puede enviar un ejército de ese tamaño pierde 1 de FAMA. (*sigue en el manual*)

5/24

### Cruzada



Evento

El Papa convoca una cruzada. Los efectos son los mismos que para la guerra, pero los tributos no se incrementan. Cada noble que va a las cruzadas tira 1d6. Es el número de ORO que gana saqueando

3/24

### Torneo



Evento

El rey convoca una justa. Los nobles o sus campeones se enfrentan por parejas. Cada noble contendiente roba una carta. La más alta pasa a la siguiente fase, la más baja no. En caso de empate se roba otra carta. El ganador gana 2 de FAMA, el segundo 1 de FAMA

8/24

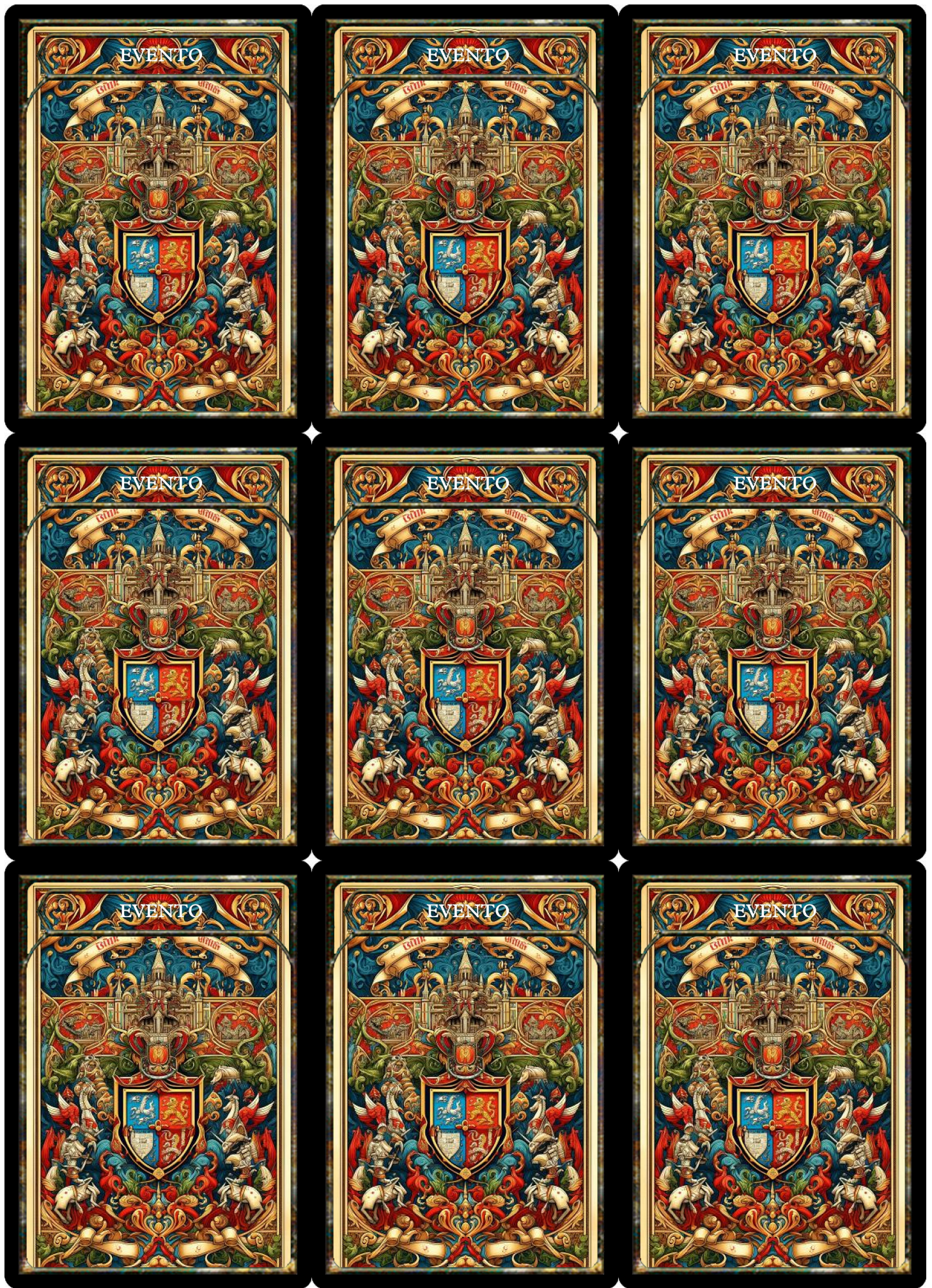
### Visita papal



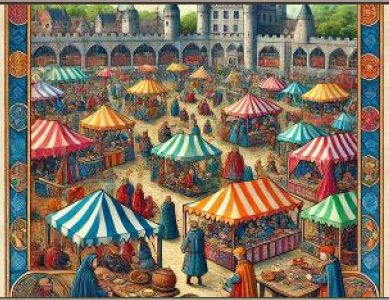
Evento

El Papa decide visitar a uno de los nobles para agradecerle su apoyo a la Iglesia. Determina el noble con más iglesias y monasterios. Si hay un empate, el de más FAMA gana. El Papa visita al ganador y construye una catedral (*gratuitamente*) en su hexágono central. El ganador gana 1 FAMA.

12/24



### Feria real



Evento

El rey decide patrocinar una feria para incentivar el comercio. ¿Dónde celebrarla? Determina el noble con más universidades y burgos. En caso de empate, gana el de más FAMA. El ganador recibe 1 de FAMA.

11/24

### Invasión Vikinga



Evento

Se pierden 2 puntos de ORO y 1 punto de FAMA si no se tiene una fortaleza con al menos 3 puntos de defensa

21/24

### Descubrimiento de Mina



Evento

Ganas 3 puntos de ORO adicionales este turno

24/24

### Malas cosechas



Evento

Recibes la mitad de tributos este turno (*redondeando hacia abajo*)

19/24

### Turno normal



Evento

No pasa nada de nada. Sí, en la Edad Media no siempre había dragones que matar y princesas que rescatar.

19/24

### Epidemia



Evento

La gran mortandad entre tus siervos hace que recibas la mitad de tributos este año (*redondeando hacia abajo*). También aumentan las posibilidades de que el noble muera en la fase de muerte.

14/24

### Guerra



Evento

Los tributos que cobra el rey este año hacen que tus gastos pasen de 4 a 6 de ORO este año. Además, cada noble decide cuántos de sus hexágonos responden a la llamada del rey enviando tropas a la guerra. El mínimo es 3. Si un noble no puede enviar un ejército de ese tamaño pierde 1 de FAMA. (*sigue en el manual*)

6/24

### Cruzada



Evento

El Papa convoca una cruzada. Los efectos son los mismos que para la guerra, pero los tributos no se incrementan. Cada noble que va a las cruzadas tira 1d6. Es el número de ORO que gana saqueando

4/24

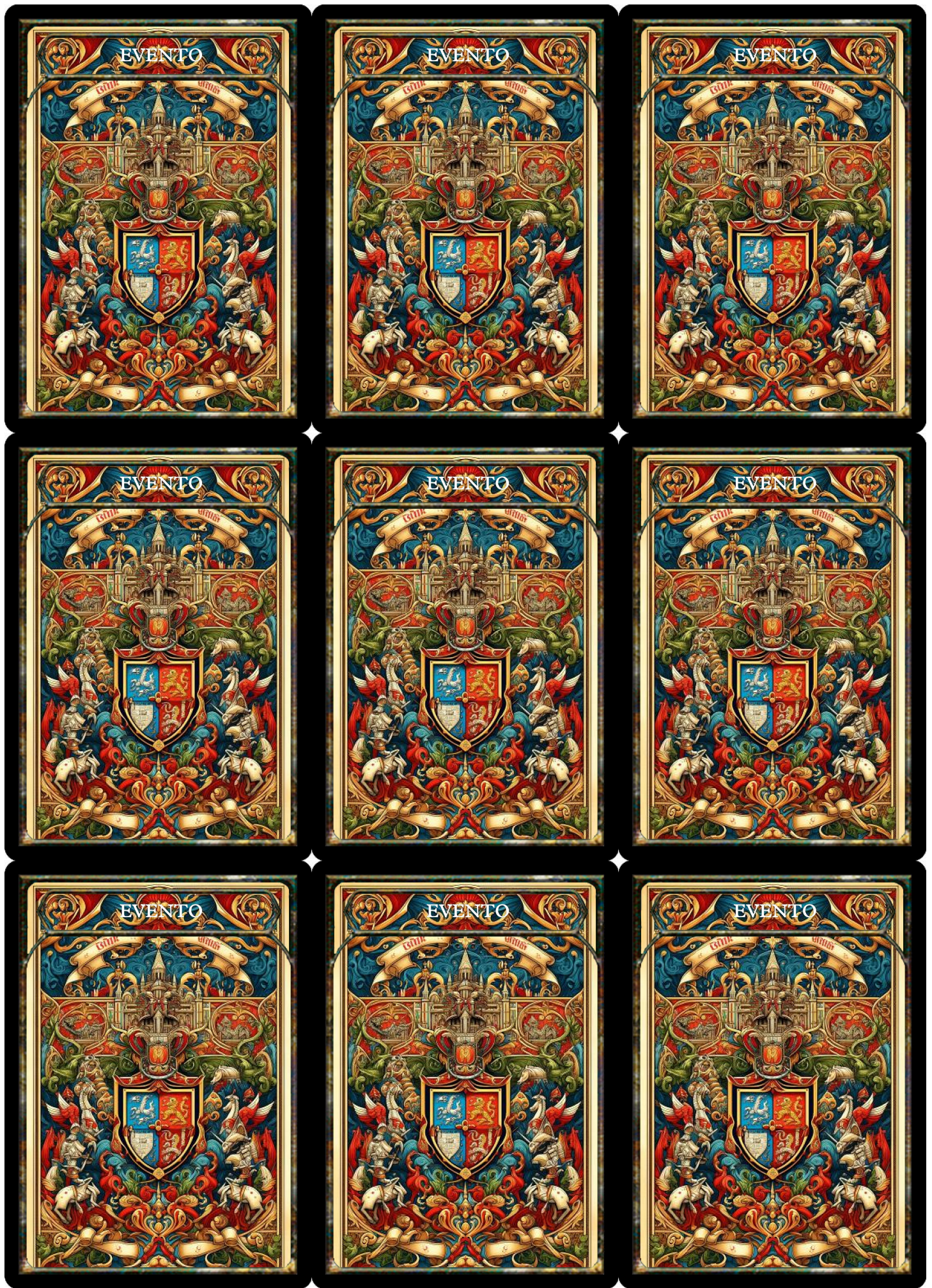
### Torneo



Evento

El rey convoca una justa. Los nobles o sus campeones se enfrentan por parejas. Cada noble contendiente roba una carta. La más alta pasa a la siguiente fase, la más baja no. En caso de empate se roba otra carta. El ganador gana 2 de FAMA, el segundo 1 de FAMA

9/24



## CORONA

10



COSTE — 10 PUNTOS DE FAMA

Otorga +2 FAMA por turno mientras esté en posesión del noble.  
El noble es reconocido como "Rey Electo" si posee más de la mitad de las insignias al final del juego.

## ANILLO DE ORO

6



COSTE — 6 PUNTOS DE FAMA

Gana +1 ORO adicional por turno gracias a la simbolización de riqueza.  
Mejora la influencia del noble, permitiéndole negociar una vez por turno con otro feudo sin necesidad de aprobación.

## CETRO

8



Iodividut

COSTE — 8 PUNTOS DE FAMA

Incrementa el poder militar del noble: +1 carta adicional en batallas.  
Permite convocar tropas adicionales (1 hexágono más en batallas defensivas).

## MANO DE LA JUSTICIA

7



COSTE — 7 PUNTOS DE FAMA

Reduce el coste en FAMA de nuevas insignias en 1 punto.  
Permite castigar a otro noble, haciendo que pierda 1 FAMA en una fase de eventos (usado una vez por turno).

## ESPADA

9



COSTE — 9 PUNTOS DE FAMA

Incrementa la capacidad ofensiva: +2 cartas adicionales al atacar.  
Otorga +1 FAMA adicional por cada batalla ganada.

## MANTO

8



COSTE — 8 PUNTOS DE FAMA

Reduce en 1 el impacto de las penalizaciones por eventos negativos.  
Aumenta en 1 el impacto de los beneficios por eventos positivos.

## INSIGNIA

## INSIGNIA

## INSIGNIA



