

Set Up

Jugadores

- Carta de Fundadores (moneda boca arriba).
- Plaza de la villa y carta de ayuda.
- 8 oros.
- Mano inicial de 5 cartas.

Mesa

- 6 aldeanos iniciales boca arriba.
- 3 pilas de aldeanos básicos (campesinos, leñadores y mineros).
- Reserva de oros.
- Se barajan el resto de cartas de aldeanos formando 6 pilas boca abajo con tantas cartas como el doble de jugadores (excepción: en partidas a 2/3 jugadores se eliminan las cartas de lana y cuero).
- El resto de cartas forman la reserva.

Fases del juego

Resumen de la ronda:

- Fase de Reclutamiento: De 1 en 1 se cogen aldeanos del camino o de la parte superior de una de las pilas hasta alcanzar el límite (2+1 por cada comida, máximo 5) y se repone con la primera carta de la pila más a la izquierda. Finalmente se actualiza el camino.
- Fase de Construcción: Acciones posibles:
 - Colocar aldeanos de la mano sin superar el límite (2+1 por cada constructor). Respetar cadenas de producción. Desbloquear candados.
 - Adquirir aldeanos básicos hasta un máximo de 3 por fase.
 - Jugar aldeanos especiales. Si se descartan no cuentan para el límite.
- Fase de Mercado: Si se agota la segunda pila, tras la fase de construcción se cuenta el oro que hay en la villa sobre las cartas (sin retirarlo) e impreso. Si se agotan todas las pilas, además de lo anterior también se cuenta la plata.

Fin de la partida

La partida finaliza tras resolver la segunda fase de mercado.

El ganador será el jugador con más oro en su reserva.