

**C**órdoba, finales del siglo XIX. Los marqueses del Palacio de Viana te han encargado decorar sus 12 patios y su gran jardín. Con la llegada del mes de mayo, todos los patios lucirán llenos de flores en una explosión de color y aromas, con el murmullo del agua en sus fuentes bajo el luminoso sol cordobés. Gracias a la ayuda de los diferentes personajes que habitan en el Palacio de Viana, colocarás las mejores macetas en cada patio y llenarás de flores cada uno de sus encantadores rincones.

**Palacio de Viana** es un divertido **juego de mesa** de estrategia para todos los públicos. Cada persona en la partida ayuda a decorar el Palacio de Viana pero sólo ganará quien obtenga la mayor cantidad de puntos con su trabajo. Planea tu táctica, elige los personajes que te ayudarán en cada momento y disfruta jugando en los patios cordobeses del Palacio de Viana.

# Idea de juego

El tablero muestra una vista de los patios del Palacio de Viana. Cada persona que juegue la partida, representada por un peón de un color, tiene el encargo de cuidar la ornamentación del Palacio. Por las flores y otros adornos que se coloquen en los patios se podrán ganar puntos de buen trabajo (PBT) que se contabilizan en el marcador alrededor del tablero.

Cada persona tiene fichas de flores, jarrones y fuentes en su color para ir poniéndolas en las posiciones adecuadas en el tablero. El objetivo es ganar más puntos que las otras personas en la partida, haciendo que los adornos propios sean los mejor valorados.

Durante la partida se irán jugando diferentes cartas de los personajes del Palacio, cada uno con una acción distinta. Con los jardineros se colocan flores, jarrones y se decoran las fuentes de los patios. Con la Marquesa se valora la labor realizada en un patio y se reparten puntos. Otros personajes permiten ir al Mercado a por más flores, abrir y cerrar puertas entre los patios, cambiar flores de sitio, o moverse rápidamente de un patio a otro... Pero cada personaje sólo puede ayudar a una persona en cada ronda.

Al final de la partida se obtendrán más puntos PBT en el gran Jardín y por el número de patios en los que se haya trabajado. Quien consiga más puntos de buen trabajo (PBT) gana la partida.

## Componentes

- Para cada persona, en cinco colores, hay:

- 1 peón de persona (para moverse por el tablero)
- 1 cilindro (para marcar la puntuación)
- 10 cartas de personajes diferentes (con dorso diferenciado)
- 1 carta de ayuda
- 1 carta de nombres de patios



*ficha sin puntuar*



*ficha puntuada*

- 5 fichas redondas de fuentes decoradas. *Nota: El color de los nenúfares indica el color de la persona.*
- 6 fichas redondas de jarrones (en dos tipos) *Nota: Los dos tipos de jarrón no son diferentes entre sí a efectos de juego. Hay dos dibujos sólo por motivos decorativos.*
- 7 fichas redondas de flor Buganvilla (B)
- 7 fichas redondas de flor Cineraria (C)
- 7 fichas redondas de flor Pensamiento (P)

*Nota: De la inmensa variedad de flores existentes en el Palacio de Viana, el juego muestra tres de las más representativas.*

Todas estas fichas redondas de Adornos (Fuentes, Jarrones y Flores) tienen una cara llamada sin puntuar (con un aro blanco), y por el otro lado una cara puntuada (sin aro).



Baganvilla



Cineraria



Pensamiento

- 1 dado numerado de 12 caras
- 1 puerta (barrita de madera marrón)
- 1 figura de Gato con peana *Nota: en el juego se incluyen varias figuras de personaje de repuesto*
- 1 figura de Marquesa con peana *Nota: en el juego se incluyen varias figuras de personaje de repuesto*
- 1 figura de Marqués con peana *Nota: en el juego se incluyen varias figuras de personaje de repuesto*

- Tablero de juego. Muestra los patios del Palacio de Viana. *Nota: El tablero adapta para los propósitos del juego el aspecto actual de los patios a un imaginario siglo XIX cordobés. Así por ejemplo, el moderno Patio de las Columnas (8) aún no existía en esa época.*

Todos los patios están identificados por un número del 1 al 13. Cada patio está delimitado del resto por muros de tejas rojas. Puertas abiertas comunican los patios con algunos patios adyacentes. Dos patios son adyacentes si existe una puerta en el tablero que los comunica.



Alrededor del tablero hay un marcador de puntuación de los puntos de buen trabajo (PBT) de cada persona que juega la partida, de 1 a 80 puntos.

Hay dos puertas de entrada al Palacio de Viana: la puerta principal en la Plaza de don Come con acceso al patio de Recibo (1), y la puerta trasera en la Calle de las Rejas de don Come con acceso al Patio de las Columnas (8). Ambas están señaladas con un coche de caballos.

En el transcurso de la partida, cada ficha de Flor se debe colocar sobre un punto blanco que se encuentre en los setos de plantas verdes del tablero. Las fichas de Jarrón se colocan sobre los puntos blancos que están en el suelo de los patios. Las fichas de Fuente se colocan en el interior de las fuentes, estanques o pozos.

*Patio de la Cancela (4)*

*Puerta al Patio de los Jardineros (5)*

*SETOS para FLORES  
(en este caso 2 en cada seto)*

*Espacio para FUENTE*

*Puerta al Patio de la Capilla (3)*

*Espacio para JARRÓN*



- 1 bolsa de tela
- 90 fichas cuadradas de adornos del Mercado (20 Buganvillas - 20 Cinerarias - 20 Pensamientos - 17 jarrones + 13 fuentes) en color neutral. *Nota: en la caja se incluyen además 11 fichas de mercado de repuesto: 2 de flor de cada tipo, 2 de jarrón y 3 de fuente. Guárdalas aparte del resto de componentes.*
- Tablero de mercado. Está dividido en 6 puestos de flores. El primero tiene capacidad para 4 fichas de adornos, el resto tienen capacidad para 5 fichas de adornos.
- Folleto de reglas

## Preparación

*A continuación se describen las reglas de partidas a 3, 4 y 5 personas. Las partidas de 2 personas requieren de alguna modificación que se explica al final de estas instrucciones.*

- Cada persona toma un peón de un color, dos cartas resumen, el cilindro de puntuación y todas las fichas redondas de adornos correspondientes: 21 flores (7 de cada tipo), 6 jarrones y 5 fuentes.
  - Cada persona toma también las cartas con el dorso de su color:
    - Partida a **5 personas**: Es necesario usar el personaje del Poeta. Cada persona tendrá una mano de 10 cartas.
    - Partida a **3 ó 4 personas**: La carta de personaje del Poeta es opcional. Si se incluye el Poeta, las partidas son algo más sencillas. Si se decide no usarlo, cada persona tendrá una mano de 9 cartas.
  - **Mercado**: Las 90 fichas de mercado se guardan en la bolsa de tela. A continuación se sacan una a una al azar fichas de la bolsa y se colocan en los puestos del Mercado. Se ponen 3 fichas en el primer, segundo y tercer puesto de mercado, y 4 fichas en el cuarto, quinto y sexto puesto. No puede haber dos fichas de fuente en el mismo puesto (Si se sacan más fuentes de las que se pueden poner, se devuelven a la bolsa). El orden de las fichas de adornos dentro de cada puesto no es relevante. La bolsa de tela y el dado de doce caras se dejan junto al Mercado.
  - **Reserva General**: Cada persona coloca ordenadamente todas sus fichas redondas junto al tablero de Mercado. Esto será la Reserva General, con todas las fichas redondas de las personas que vayan a jugar. Durante la partida, deben ser visibles las fichas de cada tipo que le quedan a cada persona.
  - **Reserva Personal**: Cada persona forma su Reserva Personal tomando 2 fichas de Buganvilla, 2 fichas de Cineraria y 2 fichas de Pensamiento, colocándolas delante de ella a su alcance sobre la mesa. A continuación cada persona devuelve una flor a su elección a la Reserva General. Por tanto, la Reserva Personal Inicial de cada persona es de 5 flores.
- Nota: En la Reserva General y en la Reserva Personal de cada jugador, las fichas de adornos deben colocarse a la vista y con su cara sin puntuar (con aro) boca arriba.*
- Cada persona coloca su peón en la Plaza de Don Come (puerta principal del Palacio de Viana), y su cilindro en la esquina junto a la casilla 1 del marcador de puntuación del tablero.
  - **Puerta**: Sitúa la Puerta cerrando la conexión entre el Jardín (13) y el Patio de la Madama (9).

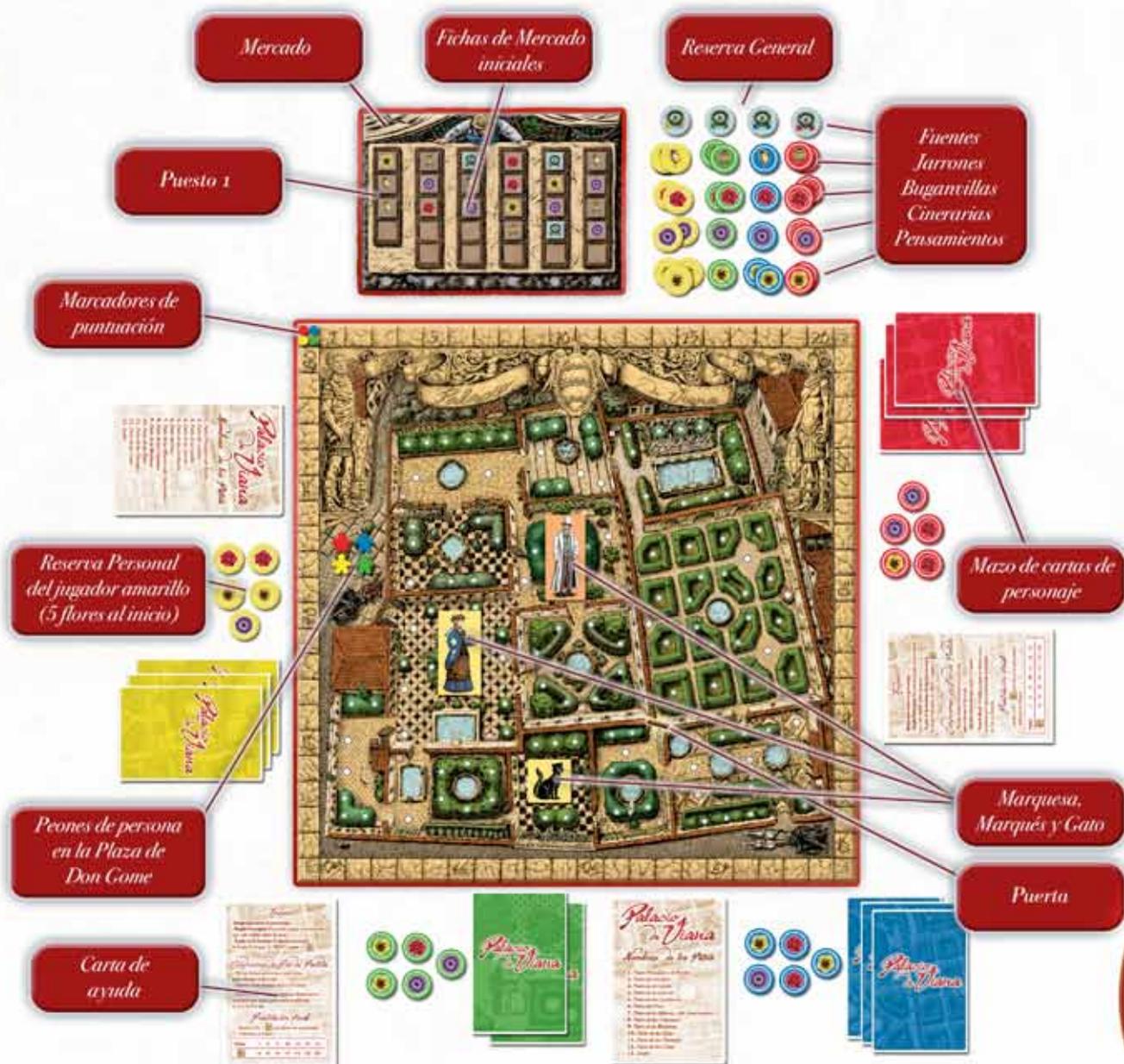
- Por último, se colocan las figuras de la Marquesa, el Gato y el Marqués en el tablero. Existen diferentes variantes de inicio, que afectan de distinta manera al desarrollo posterior de la partida:

- Inicio 1: Se tira el dado de doce caras y se coloca la Marquesa en ese patio. El Marqués se sitúa en cualquier otro patio adyacente. Se coloca el Gato en otro patio distinto, a una distancia de uno o dos patios desde el de la Marquesa.

- Inicio 2: Se coloca la Marquesa en el Jardín (13). Se sitúa el Gato en un tejado del Palacio (no en un patio). Se coloca el Marqués en el Patio de Recibo (1).

*Nota: En tu primera partida, utiliza la opción de inicio 1 sin tirar el dado y empezando con la Marquesa en el Patio de Recibo (1).*

*Esquema de preparación de una partida a 4 personas:*



## Inicio de partida (Primera ronda)

Las personas que vayan a jugar se sientan en la mesa eligiendo sus sitios al azar. Quien haya pasado más tiempo de su vida en el Palacio de Viana será Jugador Inicial (o se echa a suertes). Cada persona elige en secreto una carta de personaje de su mano y la juega colocándola boca abajo sobre la mesa. Todas las personas descubren su carta a la vez poniéndola boca arriba.

*Nota: Sólo en esta primera ronda de la partida es posible que coincidan cartas del mismo personaje sobre la mesa (contradiendo la Regla Principal del juego, como se explicará más adelante).*

Comenzando por el Jugador Inicial y en sentido horario, cada persona por orden ejecuta la acción de su carta de personaje (detalladas más adelante).

Tras esta ronda preliminar, continúa la partida. El Jugador Inicial debe jugar su siguiente turno...

## Jugando la partida

La partida se desarrollará en sucesivos turnos en sentido horario, hasta que se alcance alguna de las dos condiciones de fin de partida. El turno de una persona consiste en elegir una carta de personaje de su mano de cartas, jugar la carta elegida colocándola boca arriba sobre la mesa ocultando otras cartas previamente jugadas y ejecutar la acción del personaje mostrado en la carta.

Cada persona juega sus cartas boca arriba sobre la mesa formando una pila de descarte personal. En cada pila de descarte, sólo la última carta de personaje jugada por cada persona puede ser visible. Nunca se pueden mirar las cartas en una pila de descarte propia o ajena. El número de cartas restantes en la mano de cada persona sí es público.

· **Regla Principal:** Nunca puedes jugar una carta de personaje que ya esté en juego sobre la mesa (es decir, visible sobre la pila de descarte de otra persona).

· **Regla de la Bocina:** Quien se da cuenta de que alguien ha jugado una carta que no puede jugar (porque coincide con la carta visible de otra persona), **en contra de la Regla Principal**, debe decir ¡MOC! (Tocar la bocina) y ganará de inmediato un punto de buen trabajo (+1 PBT). La persona en turno debe volver a su mano la carta mal jugada y elegir otra. Si la persona en turno se da cuenta de su error antes que las demás, no ocurre nada, retirando la carta y jugando una nueva.

*Nota: Según la Regla Principal cada personaje sólo puede ayudar a una persona en cada ronda. Es la clave táctica del juego Palacio de Viana. La Regla de la Bocina (¡MOC!) hace que no lo olvides y que debes prestar atención. Durante una partida siempre es posible jugar alguna de las cartas de personaje de la mano (por ejemplo la Cocinera) cumpliendo la Regla Principal.*

Cada uno de los personajes del Palacio de Viana te ayudará en tu labor con sus diferentes **acciones**. Cada carta de personaje tiene unos iconos para hacer más fácil recordar sus efectos.



## Jardinero Maestro

*Veterano jardinero, pausado pero seguro en el arte del cultivo floral.*

Con la ayuda de este Jardinero, debes desplazar tu peón a un patio adyacente. En el patio de destino, puedes colocar hasta 3 adornos (flores, jarrones o fuentes en cualquier combinación) de tu Reserva Personal.



## Jardinera

*Experta conocedora de las flores y plantas del Palacio de Viana.*

Con su ayuda, debes desplazar tu peón uno o dos patios. En el patio de destino (que no puede ser el inicial), puedes colocar hasta 2 adornos (flores, jarrones o fuentes en cualquier combinación) de tu Reserva Personal.



## Jardinero Aprendiz

*Un joven jardinero, rápido y ágil realizando los trabajos de un patio a otro.*

Con la ayuda de este Jardinero, debes desplazar tu peón uno, dos o tres patios. En el patio de destino (que no puede ser el inicial), puedes colocar una única ficha de adorno (flor, jarrón o fuente) de tu Reserva Personal.

## Reglas de colocación de adornos

**Colocación de Flores:** Las flores se colocan en los sitios marcados en el tablero con un punto blanco sobre plantas verdes. Al poner las fichas en el tablero debe quedar visible su cara sin puntuar.

**Regla de los Setos:** Cuando las flores están dentro del mismo seto en el tablero, deben ser del mismo tipo. Si un seto está vacío, puedes colocar cualquier flor, pero las siguientes deben ser del mismo tipo del que ya hubiera (Buganvilla, Cineraria o Pensamiento), sean tuyas o de otra persona.

**Colocación de Jarrones:** Se colocan en los sitios marcados en el tablero con un punto blanco en el suelo (de mayor tamaño y no sobre plantas verdes). Al poner las fichas en el tablero debe quedar visible su cara sin puntuar.

**Colocación de Fuentes:** Se colocan en cada una de las fuentes, estanques o pozos dibujados en el tablero (con fondo de agua). Al poner las fichas en el tablero debe quedar visible su cara sin puntuar.

*Nota: En la alberca del Patio de la Alberca o del Invernadero (7) caben dos fichas de fuente.*



## Ama de llaves

*Con todas las llaves de Palacio en su poder, controla los ires y venires entre los patios, abriendo y cerrando las puertas de acceso.*

Toma la puerta del tablero y colócala cerrando otra puerta diferente entre dos patios del interior del Palacio. No se pueden cerrar las puertas exteriores. Ningún personaje o peón puede atravesar la puerta cerrada, excepto el Gato (que se puede mover por los tejados). Por el trabajo de cuidado del Palacio, sumas inmediatamente un punto de buen trabajo (+1 PBT) en el marcador alrededor del tablero.



## Marquesa

*Dueña del Palacio de Viana, pasea por los patios felicitando a quienes trabajan para hacerlo más hermoso, dando el visto bueno a las flores y adornos.*

Mueve la figura de la Marquesa 1 ó 2 patios. En el patio final (que no puede ser el inicial), se puntúan todas las flores, jarrones y fuentes colocadas por su cara sin puntuar. La Marquesa es alérgica al **Gato** de palacio y siempre tratará de evitarlo. Nunca se podrá detener en el mismo patio en el que esté el Gato. Si se ve obligada a cruzar por el patio donde está el Gato - sólo si no tiene otra posibilidad de movimiento -, la persona que ha jugado la carta de Marquesa pierde inmediatamente 2 PBT (Es posible tener puntos negativos).



**El Gato:** Cada vez que se juegue la carta de Marquesa y ella se mueva a un nuevo patio, hay que mover al Gato hasta el patio en el que se encontraba la Marquesa al comienzo del turno. El Gato es un pícaro que persigue a la Marquesa impidiendo que ella vuelva sobre sus pasos. El Gato puede moverse por los tejados, así que no le afecta la puerta cerrada por el Ama de llaves.

## Puntuación de un patio

Cuando la Marquesa se detiene en un patio y no está el Marqués, se puntúa el patio. Si la Marquesa se mueve a un patio donde está el Marqués, ambos conversan entre sí y no se puntúa el patio. La Marquesa proporciona puntos a todas las personas que tengan fichas de adornos de su color (flores, jarrones o fuentes) colocadas por su cara sin puntuar en el patio.

**Puntuación (de fichas por su cara sin puntuar):**



- Cada **Fuente** proporciona +5 PBT a la persona correspondiente a su color.
- Cada **Jarrón** proporciona +3 PBT a la persona correspondiente a su color.
- Cada **Flor** proporciona +2 PBT a la persona correspondiente a su color.

· **Volteo de Fuentes y Jarrones:** Tras la puntuación, **todas** las fichas de fuentes y jarrones en este patio se colocan dejando su cara puntuada boca arriba.

· **Volteo de Flores:** Se da la vuelta a una de las flores de cada persona que estuvieran por su cara sin puntuar. Si hay varias posibilidades, cada persona elige la flor de su color que voltea. El resto de flores permanecen boca arriba y volverían a puntuar si la Marquesa regresa a ese mismo patio. Todas las flores por su cara *sin puntuar* en el patio dan puntos, pero sólo se voltea una de cada color. Aunque una flor ya haya otorgado puntos en el transcurso de la partida, se considera *no puntuada* si tiene su cara *sin puntuar* visible.



## Marqués

*Admirador de las flores del palacio, camina por los patios admirando el ambiente de belleza y buscando tranquilidad.*

Mueve la figura del Marqués 1, 2 ó 3 patios. No puede detenerse en el mismo patio donde empezó. Al Marqués le agrada tanto el pasco que sumas inmediatamente un punto de buen trabajo (+1 PBT) en el contador alrededor del tablero.

El efecto del Marqués es que no se pueden poner o quitar adornos del patio en el que se encuentre. Sí es posible pasar o detenerse en el patio del Marqués. Además, si la Marquesa llega al patio en el que está el Marqués, no hay puntuación del patio.



## Niña

*Un poco traviesa, juega sin descanso de patio en patio, ayudando a colocar flores en su sitio o moviéndolas a su antojo cuando nadie está mirando.*

Correteando junto a la Niña, puedes mover tu peón 1, 2 ó 3 patios. Tu peón puede coger cualquier *flor por su cara no puntuada* tuya o de otra persona, y moverla de un sitio a otro del mismo patio o entre patios distintos por los que se mueva. En el transcurso del movimiento, debes primero coger la flor de un patio por el que pases o del patio en que empieces, para después colocarla en otro sitio (del mismo patio que se ha cogido o de otro patio por el que pases luego), respetando siempre la Regla de los Setos. Con la Niña sólo se puede mover una flor por turno y no se pueden mover fichas de flores puntuadas, jarrones o fuentes.

Sólo con la ayuda de la Niña puedes acabar el movimiento en el mismo patio en el que comenzaste.

En la última ronda del juego no se puede usar la Niña para que una persona con adornos en 13 patios finalice la partida con presencia en menos patios.



## Poeta

*Buscando inspiración, gusta de la buena compañía y de recitar sus versos por los patios del Palacio de Viana.*

Mueve tu peón 1 ó 2 patios. En el patio final (que no puede ser el inicial) ganas tantos puntos (+PBT) como personajes diferentes haya, incluyendo los peones de otros jugadores, el Marqués y la Marquesa (No cuenta tu propio peón ni el Gato). Si tu peón está sólo en el patio, no da puntos.

*Nota: El Poeta es un personaje opcional que puedes decidir incluir o no en tus partidas. Sólo es obligatorio usarlo en las partidas a 5 personas. Si se incluye al Poeta en un juego a 2, 3 ó 4 personas, las partidas son algo menos tensas pero proporciona más oportunidades de puntuación.*



## Cochero

*Desde las cocheras te acompaña en carruaje al Mercado para conseguir nuevas semillas y macetas.*

Saca tu peón del tablero del Palacio y colócalo en un espacio libre de alguno de los 6 puestos del Mercado. Retira todas las fichas de mercado (de color neutral) que haya en ese puesto y cámbialas por fichas de tu color del mismo tipo de adorno de la Reserva General. Si has agotado algún tipo de adorno de tu color en la Reserva General, las correspondientes fichas neutras permanecen en el Mercado. Las fichas de mercado utilizadas se descartan y se apartan del juego.

*Nota: Hay dos tipos de fichas de jarrón sólo por motivos decorativos. A efectos del juego son iguales y no importa qué tipo de jarrón se muestre en el Mercado o se tome de la Reserva General.*

Las fichas de flores, jarrones o fuentes conseguidas de tu color, las colocas delante de ti sobre la mesa formando parte de tu Reserva Personal (con la cara sin puntuar boca arriba). Las fichas en la Reserva Personal de cada persona deben ser públicas.

*Nota: Los Marqueses prevén tus gastos en el Mercado; no es necesario el dinero en el juego del Palacio de Viana.*

Tu peón permanece en el Mercado hasta tu siguiente turno (*si en esa ronda alguien juega la carta de Cocinera, puedes conseguir todavía más fichas*). En tu siguiente turno tras jugar el Cochero, debes elegir volver al Palacio con tu peón por la Puerta Principal (Plaza de Don Gome) o bien por la Puerta Trasera (Calle de Rejas de Don Gome). Mueve tu peón al coche de caballos en una de las dos entradas y después juega una nueva carta de personaje. ¡No olvides volver al Palacio el turno siguiente de haber ido al Mercado con el Cochero!



## Cocinera

*Los aromas de las flores se mezclan con el mejor salmorejo y los flamenquines a la hora de comer. ¡Todo el mundo a la mesa!*

Toma las cartas de personajes de tu pila de descartes, y devuelve todas las cartas a tu mano. Sobre la mesa no queda ninguna carta delante de ti y por tanto varias personas pueden jugar la Cocinera en una misma ronda (sin infringir la Regla Principal). Al jugar la Cocinera, además llegan nuevas mercancías al Mercado:

## Abastecer el Mercado

Tira el dado de doce caras. El número obtenido será el número de fichas de mercado que debes sacar de la bolsa una a una y colocarlas en los puestos. La primera ficha debe colocarse en un espacio libre del primer puesto (que tiene 4 espacios). Cada nueva ficha debe colocarse en el siguiente puesto posible, en orden tras el primero. Si un puesto está lleno se pasa al siguiente. Si se llega al último puesto del mercado y quedan más fichas por sacar de la bolsa, se continúa de nuevo por el primer puesto. El espacio concreto donde se coloca una ficha dentro de un puesto no tiene importancia.

*Nota: No importa por qué lado se coloquen las fichas de jarrón en el Mercado.*

En un mismo puesto no puede haber más de una fuente. Si se debe colocar una fuente en un puesto donde ya hay una, se pasa al siguiente puesto y se continúa desde ahí. Si una fuente no se puede colocar en ningún espacio, se retira del juego (No se roba ninguna ficha en sustitución).

Si el Mercado se llena, no se sacan más fichas de la bolsa. Si no hay fichas suficientes en la bolsa, se rellena el mercado en lo posible. Esto provoca el fin de la partida. Es posible palpar o mirar en la bolsa para saber cuántas fichas quedan.

Al rellenar el mercado, si hay algún peón presente en algún puesto del Mercado (al haber jugado el Cochero con anterioridad), la persona correspondiente obtiene directamente las fichas que hayan caído en su puesto de Mercado. ¡Cuidado con dar demasiados regalos!

## Fin de partida

La partida entra en su ronda final cuando se cumpla una de estas dos condiciones:

- Al jugar la Cocinera y rellenar el Mercado no hay fichas suficientes en la bolsa, o bien...
- Una persona anuncia en su turno que tiene alguna ficha de adorno de su color (puntuada o no) en cada uno de los 13 patios del Palacio de Viana.

Entonces, cada persona en la partida tendrá un último turno de juego. La persona que ha provocado el fin de partida, será por tanto quien juegue la última carta de personaje en su turno siguiente.

*Niña en la última ronda: No se puede usar el personaje de la Niña en esta última ronda para hacer que una persona que ya tenga fichas en los 13 patios finalice la partida con adornos en menos patios.*

**Puntuación Final:** Una vez finalizados todos los turnos de juego, se efectúan dos puntuaciones:

 · **Puntuación final del Jardín:** Se puntúa el Jardín (Patio 13) pero atendiendo sólo a las flores por su cara sin puntuar (*No puntúan jarrones, ni fuentes, ni tampoco flores ya puntuadas presentes en el Jardín*).

 · **Puntuación final de Patios:** Según el número de patios en los que cada persona tenga alguna ficha de adorno propio (esté por su cara puntuada o no), se ganan puntos de buen trabajo de acuerdo con la siguiente tabla:

Patios	7	8	9	10	11	12	13
+ 	+4	+5	+6	+8	+11	+15	+20

Tras las dos puntuaciones finales, acaba la partida.

**Victoria:** Gana la partida de Palacio de Viana quien haya conseguido más Puntos de Buen Trabajo.

## Reglas especiales para 2 personas

En la preparación, cada persona toma todos los elementos necesarios para jugar en un color, incluyendo su mazo de cartas de personajes. Se toman las cartas de personaje de dos mazos restantes, excepto una carta de Cocinera que se retira del juego. Se barajan formando un tercer mazo de cartas de personajes que funcionará como Mazo R de restricción.

Se retiran del juego las siguientes fichas de Mercado:

- 7 fichas de Bugarvilla (quedan 13 en la bolsa)
- 7 fichas de Cineraria (quedan 13 en la bolsa)
- 7 fichas de Pensamiento (quedan 13 en la bolsa)
- 6 fichas de jarrón (quedan 11 en la bolsa)
- 4 fichas de fuente (quedan 9 en la bolsa)

Se coloca el mazo R barajado y boca abajo junto al tablero. Ambas personas juegan el primer turno de forma normal. Desde entonces, antes de jugar su turno en cada ronda, el Jugador Inicial deberá descubrir boca arriba una carta del Mazo R (cubriendo la anterior si la hubiese). Esta carta estará visible y será un impedimento para que se pueda jugar ese mismo personaje en esa ronda, según contempla la Regla Principal. Si la carta sacada del Mazo R coincide con una ya visible sobre la mesa puesta en juego por alguna de las dos personas en la partida, se siguen sacando cartas del Mazo R hasta que no haya coincidencia. Las cartas sacadas del mazo R no ejecutan acción alguna. Cuando aparece la Cocinera del Mazo R, se barajan todas las cartas del Mazo R de nuevo (tomando las cartas boca arriba y las que sigan boca abajo) y se saca una nueva carta de inmediato.

El resto del juego permanece inalterado.

Más información sobre el juego de mesa Palacio de Viana, incluyendo variantes y reglas especiales, en:  
[www.jugamos todos.org/palaciodeviana](http://www.jugamos todos.org/palaciodeviana)



English rules available at: [www.jugamos todos.org/palaciodeviana](http://www.jugamos todos.org/palaciodeviana)

Gracias a Sonso, Raúl, Itaki, Juanma, Rafa S., Maitc, Rafa A., Juan L., Jayne, David F., Ángela, David P., Ramón, Juan Antonio, Pablo A., Victoria, Javi A., Rosa, Paco C., Lourdes, Martín, Isaac, Diego, Pablo Z., Antonio V., Juan C., Antonio L., Paco S., Javi S., Isa, Csús, Álvaro, Jesús Ch., Carlos, Cloti, Charo, María Jesús, Rafael y Emanuele.

Palacio de Viana es un juego de mesa creado por Jesús Torres Castro.  
Edición de Jugamos Tod@s en desarrollo para Tienda de Calidad.

**Ilustración:** Raúl Cáceres, Raúlo  
**Diseño gráfico:** Sr. Bird ([www.srbird.com](http://www.srbird.com))  
**Fabricación:** Games & Co.

Es una producción de **Tienda de Calidad**  
con la participación de **Palacio de Viana**.



sr bird

