

## Las cartas de civilización

Las Cartas de Civilización que un jugador va adquiriendo durante la partida se van apilando boca abajo en un montón que se coloca en el espacio adecuado de su Tablero de Jugador.



**Todas las Cartas de Civilización tienen 2 partes:**

El jugador coge **inmediatamente** el objeto mostrado en la parte superior.

El jugador se anotará los Puntos de Victoria indicados en la parte inferior durante la **Puntuación Final**.

### La Parte Inferior de las Cartas: Puntos de Victoria en la Puntuación Final

#### Cartas de color verde



16 Cartas verdes



Herboristería



Artes



Escritura



Cerámica



Tiempo



Transporte



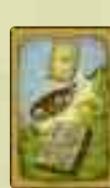
Música



Telares

En la Puntuación Final, estas cartas puntúan multiplicando el número de cartas distintas por sí mismas.

**Ejemplo:** si un jugador tiene Cartas verdes de 5 tipos diferentes, conseguirá al final  $5 \times 5 = 25$  Puntos de Victoria. Si, además, tuviera una segunda carta de Cerámica adicional, añadiría a la puntuación  $1 \times 1 = 1$  Punto de Victoria más, lo que sumaría en total 26 Puntos de Victoria.



Escritura



Herboristería



Cerámica



Artes



Música

20 Cartas color arena



**Cartas de color arena.** Estas cartas otorgan Puntos de Victoria en el momento de la Puntuación Final, conforme a lo explicado en la página 8.

### La Parte Superior de las Cartas: ingresos inmediatos

Las siguientes Cartas se usan inmediatamente cuando un jugador las consigue:



**Juego de Dados (10 Cartas):** el jugador que ha retirado la Carta tira inmediatamente tantos dados como jugadores participen en la partida. A continuación, el jugador coloca los dados, en función de sus resultados, alrededor de la Carta. Empezando por dicho jugador, cada uno (en sentido horario) selecciona uno de los dados, lo retira de la Carta y recibe el ingreso correspondiente.

**No se pueden utilizar Herramientas para alterar las tiradas de los dados.**

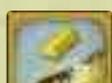


**Ejemplo:** el jugador **Rojo** ha conseguido una de estas Cartas y tira 4 dados, sacando 2-2-5-6. Empieza eligiendo él, retirando el 5 y cogiendo 1 Herramienta. El siguiente jugador, el **Azul**, selecciona el 6 y aumenta 1 punto su marcador en el Registro de Comida. Para los jugadores **Verde** y **Amarillo** sólo les quedan los resultados 2 (un dado para cada uno), así que cada uno de ellos retira el dado correspondiente y recibe 1 Ladrillo.



**Alimentación (7 Cartas):** el jugador que ha retirado la Carta recibe inmediatamente de la Reserva la cantidad de puntos de Comida que indica la Carta.

**Ejemplo:** el jugador que ha adquirido la Carta consigue inmediatamente 4 puntos de Comida, que toma de la Reserva y pone en su Tablero de Jugador.



**Recursos (5 Cartas):** el jugador que ha adquirido la Carta recibe inmediatamente de la Reserva los Recursos indicados por la Carta.

**Ejemplo:** el jugador que ha conseguido la Carta, debe recibir de la Reserva 1 Oro.



**Recursos y Juego de Dados (3 Cartas):** el jugador debe tirar 2 Dados, dividir el total obtenido entre 3/5/6 (según se trate de Madera, Piedra u Oro, y redondeando siempre hacia abajo) y recibir el número de Recursos correspondiente. El jugador sí puede utilizar sus Herramientas para aumentar la tirada de los dados.

*Ejemplo:* el jugador que recoge la Carta tira 2 dados y obtiene un total de 9 puntos, así que recibe 3 Maderas de la Reserva, y las coloca sobre su Tablero de Jugador.



**Puntos de Victoria (3 Cartas):** el jugador gana inmediatamente los Puntos de Victoria indicados por la Carta.

*Ejemplo:* el jugador que ha conseguido la Carta, recibe 3 Puntos de Victoria, moviendo su marcador en el Registro de Puntuación.



**Herramienta (1 Carta):** el jugador consigue 1 Herramienta gratis para su Tribu.



**1 Punto Adicional en el Registro de Comida (2 Cartas):** el jugador que ha conseguido la Carta aumenta en 1 punto su marcador en el Registro de Comida.



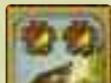
**Carta de Civilización adicional (1 Carta):** el jugador debe robar la Carta de Civilización siguiente del mazo y guardarla en su Tablero de Jugador. No recibe el beneficio inmediato que produciría la parte superior de la Carta normalmente, pero sí le servirá para aumentar su Puntuación Final.

**Las siguientes Cartas de Civilización otorgan al jugador una ventaja durante el juego:**



**Herramientas Extra (3 Cartas):** el jugador mantiene boca arriba esta Carta hasta que decida utilizarla. Le permite mejorar una única tirada de dados, añadiendo a la puntuación total obtenida el número indicado en la Carta. Una vez utilizada, la Carta vuelve a ponerse boca abajo, en el mazo de Cartas de Civilización del jugador.

*Ejemplo:* el jugador que ha conseguido la Carta, podrá añadir 4 puntos (como si fueran 4 puntos de Herramientas normales) a una única tirada de dados.



**2 Recursos extra (1 Carta):** el jugador mantiene esta Carta boca arriba hasta que decida utilizarla. Le permite recibir 2 Recursos cualesquiera (del mismo tipo o diferentes) de su elección (Madera, Ladrillos, Piedras y Oro) de la Reserva. Una vez utilizada, el jugador gira la Carta boca abajo y la coloca con las demás en su mazo de Cartas de Civilización.

## Algunos consejos

- No os olvidéis de las Cartas de Civilización. Además de otorgar un beneficio inmediato, pueden hacer ganar al jugador muchos puntos durante la Puntuación Final.
- Aumenta el número de Personas en tu Tribu, incrementa la producción de Comida y consigue Herramientas, porque estarán disponibles el resto de la partida. Además, una Carta que cueste sólo 1 Recurso siempre merecerá la pena.
- Consigue las Cartas de Civilización con la Puntuación Final en mente. Tener muchas cartas pero de tipos diferentes no es tan efectivo como tener las Cartas agrupadas. Por ejemplo, si planeas aumentar las Personas de la Tribu, tendrás que procurar aumentar la producción de Comida para poder alimentarlas. Si lo haces bien, al final de la partida tendrás una Tribu numerosa y tu marcador de Comida estará en los valores superiores del Registro de Comida. Para seguir esta estrategia, también sería conveniente conseguir Cartas de Civilización con Brujos y Granjeros, desde el principio de la partida.
- Procura evitar el acceso de los otros jugadores a los Recursos "baratos", para que se vean obligados a comprar sus Cartas con Recursos más valiosos.
- Elige cuidadosamente en qué orden llevas a cabo las Acciones de tus Personas. Si, por ejemplo, tienes a una Persona sobre una Carta de Civilización que va a darte 1 Herramienta, deberías coger la Carta antes de utilizar a la Persona que has puesto a trabajar en la Cantera. De esta manera, podrás utilizar la Herramienta, si fuera necesario.
- Puede que te interese bloquear un montón de Construcciones cuando sólo le queden 1 ó 2 fichas. No olvides que cuando se acaba uno de los montones de Construcciones, también termina la partida. Si no quieres que esto suceda antes de tiempo, encárgate de colocar una de tus Personas en el montón para que nadie más pueda conseguir la Construcción. De esta forma, puede que consigas alargar la partida un par de rondas más.