

TIGRIS y ÉUFRATES

EL AUGE DE LA CIVILIZACIÓN

Un juego de Reiner Knizia para 2-4 jugadores

Ur, Nínive, Babilonia... Las primeras grandes ciudades en la historia de la humanidad aparecieron hace más de cinco milenios a orillas del Tigris y el Éufrates, en una fecunda región en la que se encuentra, según se ha podido constatar, el origen de la civilización.

Cerca del año 3.000 a. C. surgieron, cerca de los ríos, los primeros grandes asentamientos. Al cabo de poco los agricultores empezaron a ampliar sus canales y sistemas de riego tierra adentro. Y la expansión no se detuvo aquí; también había que superar los problemas con el transporte. Así que los campesinos decidieron emplear los tornos de alfarero como ruedas para sus carros, de modo que se pudo transportar una cantidad ingente de alimentos. Pero este avance también tuvo sus consecuencias, ya que los mercaderes se vieron entonces obligados a registrar el creciente intercambio de mercancías. Para ello señalaron con incisiones las vasijas de barro e inventaron de este modo la escritura, antes incluso que los egipcios. Y junto a todo ello empezó a proliferar una multitud de funcionarios y sacerdotes.

Mil años más tarde la vieja y próspera Ur fue destruida y el babilonio Hammurabi se hizo con el poder. Aparecieron nuevos reinos. Del norte vino el pueblo de los hititas y en la región de los dos ríos los habitantes de Assur, los asirios, se alzaron con el poder. A su vez, el rey Sargón fundó el imperio acadio, cuyas dimensiones no serían superadas hasta mucho tiempo después por Alejandro Magno.

Durante varios siglos se sucedieron una dinastía tras otra. Sólo hubo una cosa que no cambió: en todo momento el progreso de la civilización vino acompañado por el auge y declive del poder, un viaje de lo más emocionante en el que la fortuna no sonrió a todos por igual.

Esperamos que este juego te permita disfrutar de este fascinante recorrido por el origen de la civilización.

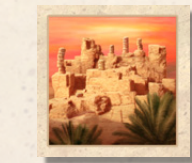
COMPONENTES

Un tablero de juego (con dos escenarios; clásico y alternativo)

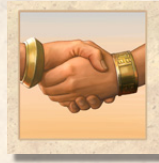
153 losetas de civilización

(30 de población, 57 de templos, 36 de agricultura y 30 de mercados)

6 monumentos



8 fichas de catástrofe

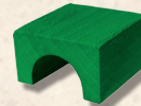


4 fichas de unión

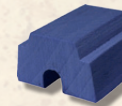
4 edificios especiales para la variante avanzada del juego



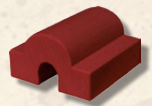
Palacio



Mercado cubierto



Granero



Biblioteca

16 líderes (4 líderes de cada una de las 4 dinastías con su símbolo correspondiente)



Rey



Sacerdote



Mercader



Agricultor

14 tesoros (color madera)



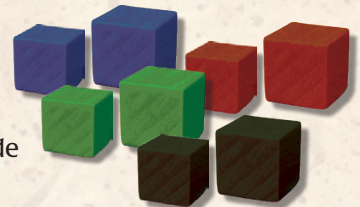
4 pantallas (para las 4 dinastías)

1 bolsa (para las losetas de civilización)

1 reglamento

1 resumen del reglamento

140 puntos de victoria (20 cubos pequeños y 15 cubos grandes en cada uno de los 4 colores, que equivalen a 1 y 5 puntos de victoria respectivamente)



PREPARACIÓN DE LA PARTIDA

Antes de la primera partida se deben **ensamblar los componentes de los monumentos** tal como se indica a continuación (si lo deseas, puedes utilizar un poco de adhesivo).

A continuación los jugadores deciden con **cuál de las dos caras** del tablero quieren jugar.

Si ésta es la primera vez que juegan se recomienda utilizar el tablero clásico (borde azul).

Luego se debe colocar **una loseta roja de templo con un tesoro encima** en cada una de las 10 casillas en las que aparece la ilustración de una criatura alada (o 14 en el tablero alternativo).

El resto de losetas de civilización se ponen en la bolsa, mientras que las fichas de catástrofe y de unión se dejan junto al tablero, al igual que los monumentos y los cubos de puntos de victoria.

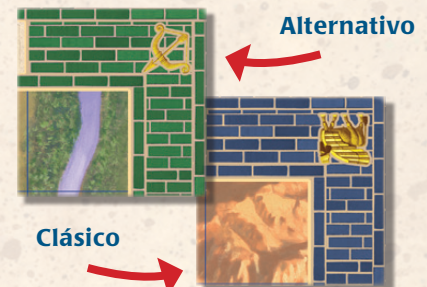
Cada jugador elige finalmente **una dinastía** y toma los cuatro líderes y la pantalla con el símbolo correspondiente. Además cada jugador recibe también **dos fichas de catástrofe**, extrae **seis losetas de civilización** de la bolsa y las coloca detrás de su pantalla para que **el resto de jugadores no pueda verlas**.

ATENCIÓN

Ten en cuenta que los jugadores no tienen ningún color en concreto. Los jugadores juegan con todos los colores y a cada jugador se le reconoce por el símbolo de su dinastía.

Los líderes, pantallas, tesoros y fichas de catástrofe que no se utilicen se devuelven a la caja.

Los cuatros edificios especiales sólo se utilizan en la versión avanzada del juego, de modo que si no se va a utilizar esta variante también deben devolverse a la caja.



OBJETIVO DEL JUEGO

El objetivo del juego es hacer progresar la dinastía propia en las cuatro categorías de población, templos, agricultura y mercados de una manera equilibrada. Al final vencerá aquel jugador que tenga más puntos de victoria en su categoría inferior comparada con las categorías inferiores de los adversarios.

¿Qué es un reino? ¿Qué es una región?

Durante el transcurso de la partida se irán colocando líderes y losetas en las casillas del tablero. Tanto los líderes como las losetas de civilización que estén en contacto con otras en vertical o en horizontal se consideran unidas y constituyen una **región**. Las fichas que estén en contacto en diagonal no se consideran unidas.

Una región que contenga al menos un líder se considera un reino.

Un reino puede contener varios líderes, ya sean del mismo jugador o de varios. Los reinos irán expandiéndose a medida que se coloquen nuevas losetas de civilización y nuevos líderes. Los reinos pueden unirse y también pueden partirse. Mientras un reino sólo tenga líderes de distintos colores no hay ningún conflicto, pero en cuanto un reino contenga líderes del mismo color se desencadenará un conflicto.



DESARROLLO DE LA PARTIDA

El último jugador que se haya bañado en un río empieza la partida.

La partida transcurre por turnos en sentido horario. Al jugador que está realizando su turno se le considera el jugador activo. Este jugador podrá realizar hasta dos de las acciones que se indican a continuación en cualquier orden. Estas dos acciones pueden ser la misma o pueden ser distintas.

Acciones:

1. Colocar, desplazar o retirar un líder (véase página 4).



2. Colocar una loseta de civilización y otorgar un punto de victoria (véase página 4).



3. Colocar una ficha de catástrofe (véase página 5).



4. Cambiar hasta seis losetas (véase página 5).



Bolsa

A continuación todos los jugadores que han utilizado losetas en este turno toman tantas de la bolsa como sea necesario para volver a disponer de seis y empieza el turno del siguiente jugador.

1. Colocar, desplazar o retirar un líder

Cada jugador cuenta con **cuatro líderes** de su dinastía con el símbolo que la representa: el rey (negro), el sacerdote (rojo), el mercader (verde) y el agricultor (azul). **Sólo se pueden mover los líderes propios.**

Un líder puede **colocarse** (para **entrar** en el tablero de juego) o **desplazarse** (tomándolo del tablero y colocándolo en una nueva ubicación), siempre que se cumplan los requisitos de colocación. También se puede retirar a un líder del tablero.

Un líder sólo se puede colocar en una casilla vacía **adyacente** (horizontal o verticalmente) **a un templo**.

Un líder **no** puede colocarse en una **casilla de río**.

Un líder no puede colocarse de modo que provoque la unión de dos reinos. Sin embargo, sí es posible unir una región (un grupo de losetas sin líder) con un reino mediante un líder.

IMPORTANTE

En determinadas situaciones las losetas de civilización, incluidos los templos, se retirarán del tablero o se girarán. Si se retira o se gira el último templo adyacente a un líder, el líder deberá retirarse del tablero y devolverse a su propietario.

No se otorga ningún punto de victoria al colocar un líder. Sin embargo, si no se tienen líderes sobre el tablero, no se pueden conseguir puntos.



2. Colocar una loseta de civilización y otorgar un punto de victoria

Cada jugador dispone al principio de su turno de seis losetas de civilización detrás de su pantalla. Mediante éstas podrá ampliar la civilización.

Una loseta de civilización debe colocarse en una casilla vacía del tablero.

Las losetas **azules** de agricultura sólo pueden colocarse en las **casillas de río**.

El resto de losetas de civilización **no** pueden colocarse en las casillas de río.

Una vez colocada la loseta ya no podrá desplazarse.

Otorgar un punto de victoria

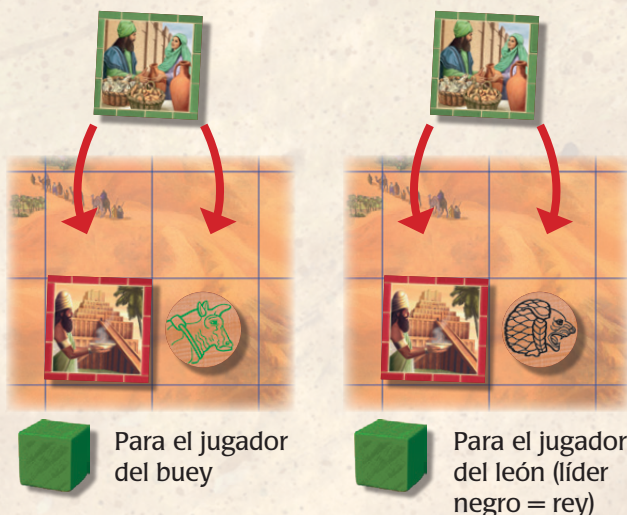
Se otorga un punto de victoria si se cumplen las siguientes condiciones:

- La loseta de civilización se coloca en un reino.
- En ese reino hay un **líder** del mismo color que la loseta de civilización recién colocada. El punto de victoria se otorga al jugador a quien pertenece ese líder.
- En ese reino no hay ningún líder del mismo color que la loseta pero a cambio hay un **rey**. El punto de victoria se otorga al jugador a quien pertenece ese rey.

No se otorga **ningún punto de victoria**

- Si la loseta de civilización no se coloca en un reino (no hay ningún líder).
- Si la loseta de civilización se coloca de modo que una dos reinos.

Un jugador recibe el punto de victoria inmediatamente después de que se haya colocado la loseta y lo esconde detrás de su pantalla. Los cubos pequeños valen un punto de victoria mientras que los grandes valen por cinco. Si fuera necesario, durante el transcurso de la partida los jugadores deberán cambiar cubos pequeños por cubos grandes para que siempre haya suficientes cubos pequeños disponibles.



3. Colocar una ficha de catástrofe

Cada jugador dispone al principio de la partida de **dos** fichas de catástrofe.

Una ficha de catástrofe puede colocarse o bien en una **casilla vacía** o bien sobre una **loseta de civilización**. En este caso la loseta de civilización se retira de la partida y la ficha de catástrofe queda en su lugar (a partir de entonces la casilla quedará inutilizada).

Una ficha de catástrofe **no** puede colocarse en una casilla que contenga un **tesoro**, un **monumento** o un **líder**.

Una ficha de catástrofe rompe la conexión entre líderes y losetas. Así pues, mediante una catástrofe un reino puede partirse en uno o más territorios. Una ficha de catástrofe también puede destruir el último templo adyacente a un líder de modo que ese líder tenga que retirarse y devolverse a su propietario.

Una ficha de catástrofe bloquea su casilla **hasta el final de la partida**, de tal modo que no se puede retirar del tablero ni tampoco colocar nada encima suyo.

No da punto de victoria al no colocarse en un reino (no hay ningún líder).



No da punto de victoria porque al colocarla une dos reinos.



4. Cambiar hasta seis losetas

El jugador activo puede seleccionar tantas losetas como desee de entre las que tiene detrás de su pantalla y retirarlas de la partida sin mostrarlas a los demás jugadores. A continuación tomará el mismo número de losetas de la bolsa.

Resolver un evento

Después de cada acción debe comprobarse si se da alguna de las siguientes situaciones. El evento debe resolverse inmediatamente; sólo entonces se considerará finalizada la acción.

1. Conflicto interno (véase página 6)
2. Conflicto externo (véase página 7)
3. Construir un monumento (véase página 8)
4. Conseguir tesoros (véase página 9)

1. Conflicto interno (al colocar un nuevo líder en un reino)

Esta situación se produce cuando se coloca un líder en un reino que ya contiene un líder de ese mismo color.

El propietario del líder recién colocado es el atacante y el propietario del líder del mismo color en ese reino es el defensor. Ningún líder puede retirarse voluntariamente para evitar el conflicto.

Ambos jugadores intentarán **activar el máximo de templos posibles** para vencer.

Para ello tanto el atacante como el defensor contarán el número de templos adyacentes horizontal o verticalmente a su líder (un templo puede, de hecho, contar para ambos jugadores).

Luego, empezando por el atacante y siguiendo por el defensor, cada uno de los contrincantes revelará tantos templos como desee de entre los que tiene detrás de su pantalla y los dejará junto al tablero. Cada jugador puede hacer esto únicamente una vez (de modo que no podrá aumentar luego esa cifra).

Aquel jugador que haya activado más templos será el ganador. **En caso de empate** ganará el **defensor**.

Ejemplo:

Al colocar el jugador del león su rey en el reino se produce un conflicto interno pues ya había otro rey en él (buey).

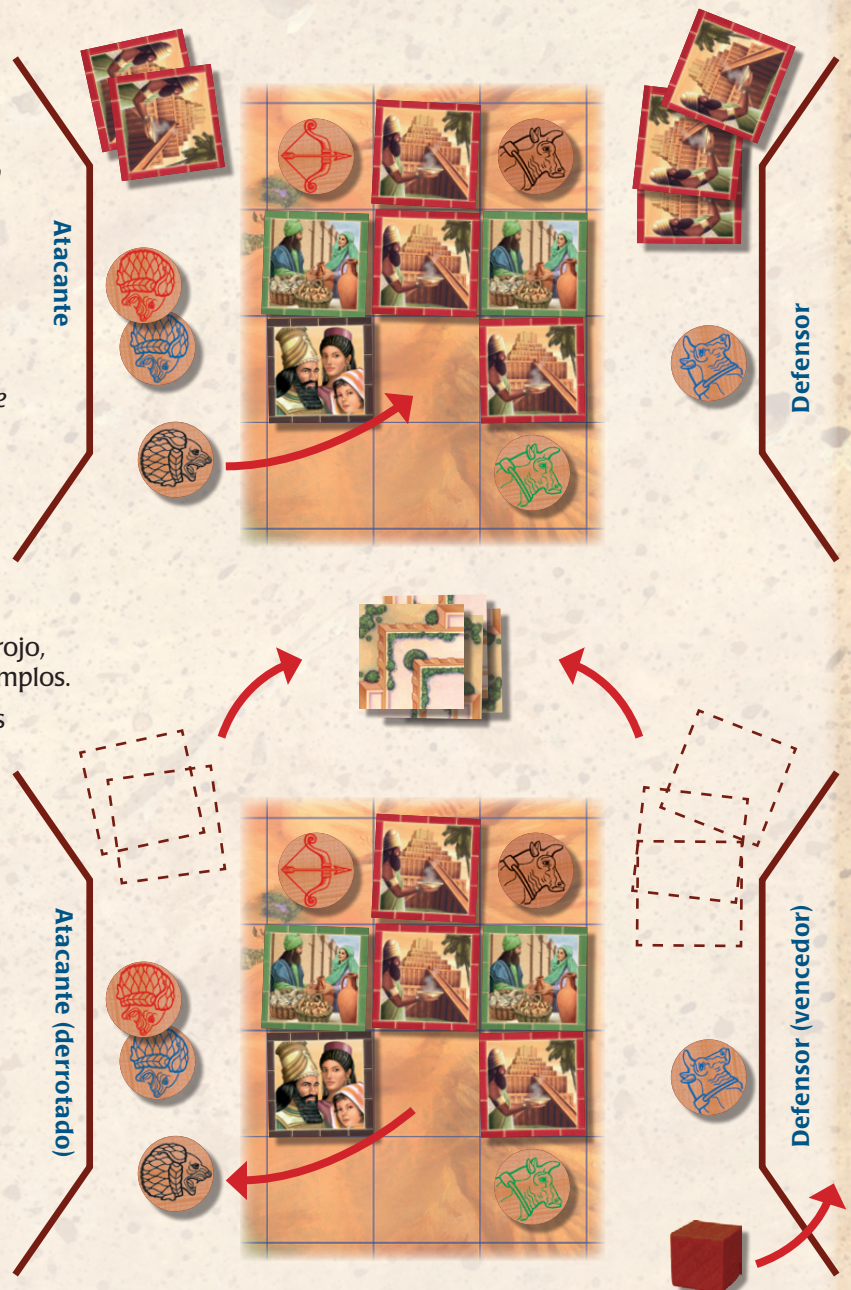
El atacante (león) cuenta con dos templos adyacentes y el defensor (buey) con uno. El atacante muestra dos templos más y el defensor tres, de modo que ambos jugadores han activado cuatro templos. Como se trata de un empate, gana el defensor.

Consecuencias de un conflicto interno

- El perdedor debe retirar su líder del tablero.
- El vencedor recibe un punto de victoria rojo, dado que se trata de un conflicto con templos.
- El resto de templos que han revelado los jugadores se retiran de la partida.

Siguiendo con el ejemplo anterior:

El defensor recibe un punto de victoria rojo. El líder atacante se devuelve a su propietario. Los templos que ambos han jugado (cinco en total) se retiran del juego.



2. Conflicto externo (al colocar una loseta que une dos reinos)

Esta situación se produce cuando un jugador coloca una loseta de civilización que une dos reinos de modo que en el nuevo reino creado coinciden líderes **del mismo color**.

Al colocar una loseta de civilización **no se pueden unir tres o más** reinos.

Al colocar una loseta de civilización que une dos reinos **no se otorga ningún punto de victoria**.

En la loseta de civilización recién colocada deberá ponerse la ficha de unión hasta que se resuelva este evento.

En caso de que el nuevo reino creado no contuviera líderes del mismo color no se produce ningún conflicto; simplemente se ha creado un reino mayor.

Si, por el contrario, el nuevo reino tuviera algunos líderes del mismo color se iniciará un conflicto entre los implicados. En caso de que hubiera conflictos con varios colores, el jugador activo deberá decidir qué conflicto se resuelve primero. Los jugadores no pueden retirar sus líderes voluntariamente para evitar un conflicto.

Resolución de un conflicto externo

Si el jugador activo elige un conflicto en el que está implicado uno de sus líderes, se le considerará automáticamente como el atacante. De no ser así, el atacante será el jugador que esté más cerca del jugador activo en sentido horario. El otro jugador implicado en el conflicto será el defensor. Tanto el atacante como el defensor intentarán activar tantos "seguidores" como puedan. **Se consideran seguidores todas las losetas de cada uno de los reinos "originales" (incluidas aquellas que no estén adyacentes) que tengan el mismo color que el líder.**

Al igual como sucedía con un conflicto interno, el atacante primero y el defensor después podrán revelar varios seguidores desde detrás de la pantalla y dejarlos junto al tablero. Cada jugador sólo puede hacer esto una vez (es decir, que no podrá aumentar luego esa cifra).

Aquél que haya activado más seguidores en total será el vencedor. **En caso de empate** ganará el **defensor**.

Ejemplo:

Al unirse los dos reinos se producen dos conflictos: entre los mercaderes bué y león (líderes verdes) y los reyes arco y león (líderes negros). El jugador que ha unido ambos reinos decide resolver primero el conflicto entre mercaderes. El jugador del león está sentado justo a la izquierda del jugador activo, que no está presente en ninguno de los reinos, de modo que será el atacante.

El jugador del león verde cuenta con un seguidor (un mercader) en su reino y muestra cuatro losetas de mercado más de su reserva como seguidores. El defensor cuenta con dos seguidores en su reino y añade uno más de su reserva, aun cuando no vaya a cambiar el resultado del conflicto (así se desprenderá de esta loseta de mercado). El atacante ha activado en total cinco seguidores mientras que el defensor sólo tres; el atacante es el vencedor.



Consecuencias de los conflictos externos

- El perdedor debe retirar a su líder y a todos sus seguidores (losetas del mismo color) del reino original.
- Por cada seguidor retirado, así como por el líder expulsado, el vencedor recibe un punto de victoria del color correspondiente. Los seguidores revelados desde la reserva no otorgan ningún punto de victoria.
- El líder expulsado es devuelto a su propietario. Sus seguidores así como los seguidores que ambos jugadores han revelado se retiran de la partida.
- Cuando dos sacerdotes (líderes rojos) se enfrentan en un conflicto externo tiene lugar una excepción; los templos que estén horizontal o verticalmente adyacentes a un líder y aquellos que contengan un tesoro no se retiran del juego. En este caso sólo se otorgan puntos de victoria por los templos que se hayan retirado así como por el líder expulsado.

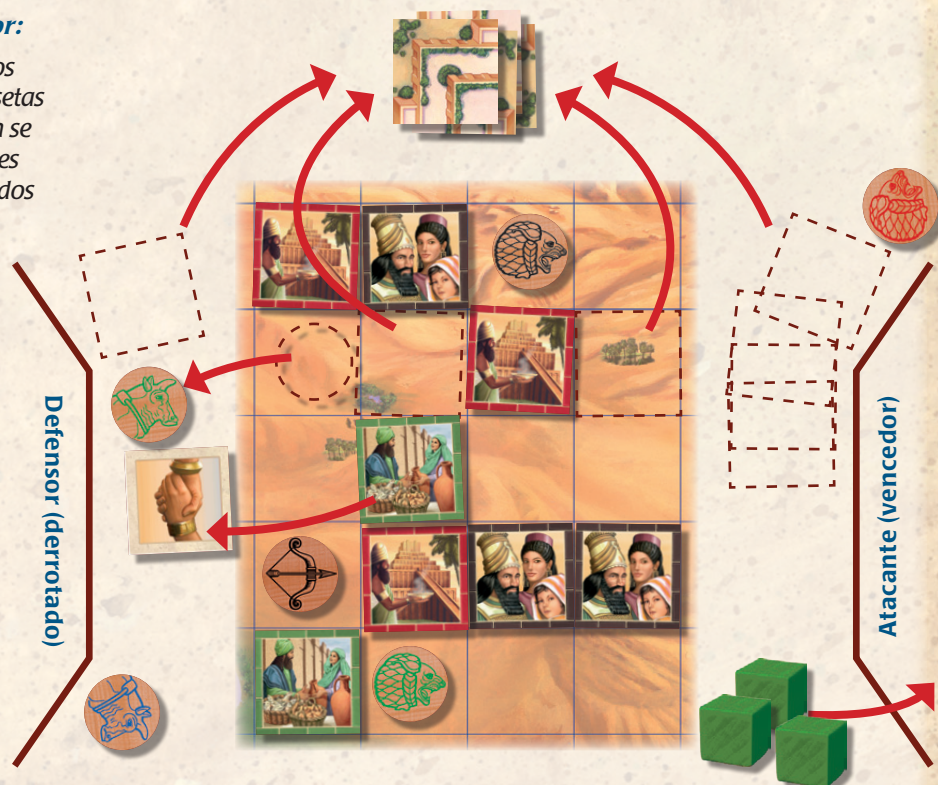
Al retirar losetas del tablero es posible que el nuevo reino se divida en más territorios. Así pues, puede que los líderes que tras la unión debían enfrentarse en un conflicto ahora hayan quedado separados en distintos reinos. Si así fuera, evidentemente no tendrá lugar ningún conflicto entre ellos. Si, por el contrario, tras resolver un conflicto sigue habiendo más líderes del mismo color en el nuevo reino, tendrá lugar otro conflicto, y el jugador activo decidirá cuál se resuelve primero.

Siguiendo con el ejemplo anterior:

El perdedor recupera su líder y retira los dos seguidores del juego. Las cinco losetas que se han mostrado en total también se retiran del juego. El vencedor recibe tres puntos de victoria verdes (dos por las dos losetas de mercado que se retiran del tablero y uno más por el mercader expulsado).

Al final del conflicto el reino ha vuelto a separarse en dos, de modo que el segundo conflicto entre los dos reyes no tiene lugar. La ficha de unión se retira y con esto finaliza la acción.

Cuando el conflicto finaliza la ficha de unión se retira y se vuelve a dejar junto al tablero.



3. Construir un monumento (tras colocar una loseta)

Esta situación se produce cuando el jugador activo coloca una loseta de civilización de tal modo que forme **un cuadrado compuesto por cuatro losetas del mismo color** sobre el tablero.

En ese instante, y sólo entonces, el jugador activo tiene la opción de construir un monumento. Si opta por no hacerlo o si pierde la ocasión ni él ni otro jugador podrán hacerlo más adelante.

Si el jugador activo decide construir un monumento deberá **girar las cuatro losetas del mismo color** que están formando un cuadrado en el tablero. Después colocará el monumento que prefiera de entre los disponibles sobre las losetas giradas, teniendo en cuenta que uno de los colores del monumento debe coincidir con el color de las losetas. En caso de no ser posible (porque, por ejemplo, todos los monumentos han sido construidos), el jugador activo no podrá construir el monumento. De ser así no se girarán las losetas ni tampoco tendrá lugar el evento, quedando todo tal como estaba antes.

En caso de que, al colocar la loseta de civilización se desencadenara un conflicto pero también se pudiera construir un monumento, deberá resolverse primero el conflicto. Si tras resolver el conflicto sigue existiendo el cuadrado de losetas, el jugador activo podrá construir entonces el monumento.

Las losetas de civilización giradas **se consideran conectadas**, de modo que no separan las losetas contiguas ni los líderes. Sin embargo pierden el resto de funciones (p.ej. como seguidores en un conflicto).

Un monumento construido no puede destruirse

Si se construye un monumento girando cuatro templos deben tenerse presente las siguientes consideraciones:

- Si hubiera un tesoro en uno de los templos, deberá volver a colocarse sobre la misma loseta que se ha girado.
- Si al girar los templos un líder se queda sin ningún templo adyacente, el líder debe devolverse a su propietario.

Ejemplo

Al girar los templos el líder del buey ha perdido su último templo adyacente, de manera que debe devolverse a su propietario.



Los monumentos otorgan puntos de victoria

Al final de su turno el jugador activo debe comprobar si uno o más de sus líderes se encuentran en un reino con algún monumento del mismo color (téngase en cuenta que los monumentos tienen dos colores). Para cada una de las coincidencias el jugador activo, y sólo él, recibe un punto de victoria del color correspondiente. Así pues a partir de un solo monumento es posible otorgar un punto de victoria a dos líderes distintos.

Los monumentos generan puntos a lo largo de toda la partida desde el momento en que se construyen. Dan un punto al jugador activo al final de cada uno de sus turnos por cada líder con el mismo color que el monumento que se encuentre en el reino en el que está construido.

Siguiendo con el ejemplo anterior:

Al finalizar su turno el jugador del buey recibe un punto de victoria verde, mientras que el jugador del arco recibirá un punto de victoria rojo en cuanto finalice su turno.



4. Conseguir un tesoro (tras colocar un líder o una loseta)

Esta situación se produce cuando, al colocar un líder o una loseta de civilización el reino se ha expandido de tal modo que al finalizar la acción hay más de un tesoro en ese reino. A menudo esto puede producirse tras la unión de dos reinos.

El propietario del mercader (líder verde) en ese reino recibirá al final de su acción todos los tesoros menos uno. No es necesario que sea el jugador activo.

Podrá **elegir el tesoro** que desee siempre que cumpla con los siguientes requisitos:

- En el tablero clásico, que contiene diez tesoros, deberá elegir, a ser posible, uno de los cuatro tesoros situados en las esquinas.
- En el tablero alternativo, que contiene 14 tesoros, deberá elegir, a ser posible, uno de los tesoros situados fuera de la región comprendida entre los dos ríos.



Si en ese reino no hubiera ningún mercader, los tesoros permanecerán en su lugar hasta que hubiera alguno. En cuanto se coloque un mercader podrá tomar el tesoro o tesoros que correspondiera.

Ejemplo:

El león es el jugador activo y coloca una loseta de agricultura de modo que expande el reino uniendo dos tesoros. En primer lugar el jugador del buey recibe un punto de victoria azul por la loseta de agricultura ya que tiene el líder agricultor en ese reino. Luego el jugador del león toma el tesoro superior, dado que cuenta con el mercader en el reino. En este caso está obligado a elegir el tesoro del templo superior ya que está situado en una de las cuatro esquinas.



IMPORTANTE

Los tesoros son puntos de victoria que sirven como comodín. Al final de la partida el jugador puede asignar sus tesoros a las categorías que desee (véase el apartado Final de la partida y vencedor).

Final del turno

Si el jugador activo ya ha realizado sus dos acciones, concluye su turno. En los reinos que contengan algún monumento recibirá los puntos de victoria correspondientes siempre que cuente con un líder del mismo color (véase el apartado **Construir un monumento**).

Finalmente tomará tantas losetas de la bolsa sin mirar como sea necesario hasta volver a disponer de seis. Si algún otro jugador en este momento también tiene menos de seis losetas tras su pantalla (a raíz de un conflicto), también deberá reponer su reserva hasta volver a tener seis, siguiendo el orden habitual de la partida.

A continuación el siguiente jugador en sentido horario empieza su turno.

FINAL DE LA PARTIDA Y VENCEDOR

La partida puede concluir de dos maneras:

- Cuando al final del turno de un jugador sólo quedan **uno o dos tesoros** sobre el tablero.
- Cuando un jugador **no puede reponer su reserva hasta tener seis losetas** tras la pantalla. En este caso es indiferente si esto ocurre porque un jugador ha realizado la acción “Cambiar hasta seis losetas de civilización” o porque al finalizar el turno un jugador no puede reponer su reserva. Sea como fuere, se juega el turno actual hasta el final y luego termina la partida.

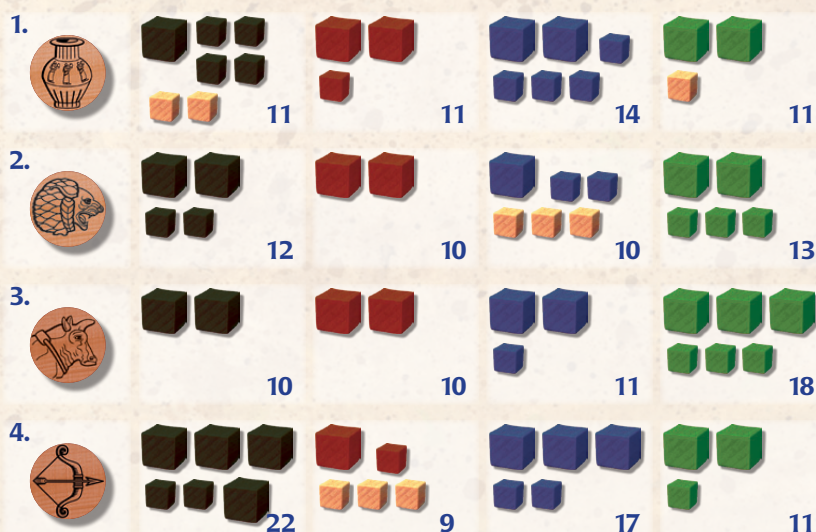
Después cada jugador aparta su pantalla y asigna sus tesoros a alguna de sus categorías de colores. Luego los jugadores comparan el número de puntos de victoria en su **categoría inferior**. El jugador que, al comparar las categorías inferiores tenga la cifra mayor es el ganador.

En caso de empate los jugadores empatados comparan su segunda categoría inferior. Si también hubiera un empate, comparan su tercera categoría más baja y, si aún persiste el empate, la última categoría restante.

Ejemplo:

¡La dinastía de la vasija ha ganado! El jugador ha repartido sus tres tesoros de modo que la cifra más baja en una categoría es 11. El león es segundo. Ha tenido que asignar sus tres tesoros a la agricultura para alcanzar diez puntos en esta categoría, la misma cifra que con los templos. El buey también tiene diez puntos, tanto en templos como en población. Sin embargo la tercera categoría inferior del buey son los once puntos en agricultura, mientras que el león alcanza los doce

puntos con la población. Así que el buey queda tercero. El arco ha conseguido muy pocos templos (seis puntos de victoria junto con tres tesoros es una cifra escasa) y sus 22 puntos de victoria en población no le evitan quedar en última posición.



VARIANTE DEL JUEGO: LOS EDIFICIOS ESPECIALES

Esta variante debería jugarse solamente con jugadores experimentados. Con ella el juego resulta más tenso y dinámico, pero como también aporta más puntos de victoria requiere de un mayor grado de concentración por parte de los jugadores.

Construir un edificio especial

Esta opción se presenta cuando el jugador activo coloca una loseta de civilización de tal modo que se crea una hilera o columna (una línea en horizontal o en vertical) de como mínimo tres losetas contiguas del mismo color.

En ese momento el jugador activo puede construir un edificio especial de ese mismo color. Para ello toma el edificio adecuado y lo coloca en cualquiera de las losetas que conforman la hilera o columna. Esta loseta seguirá contando a efectos de un conflicto externo (al unirse dos reinos) pero, en caso de perder el conflicto, no se retirará del tablero.

Si el edificio especial ya estuviera construido en otro lugar, el jugador activo podrá retirarlo de ese lugar y colocarlo en la nueva hilera o columna siempre y cuando la "serie" recién formada sea más larga que la anterior y conste, como mínimo, de tres losetas. De no ser así, no podrá trasladarse el edificio.

Si la loseta recién colocada provocara un conflicto y a la vez permitiera la construcción de un edificio especial, deberá resolverse primero el conflicto y luego la construcción. Si tras resolver el conflicto se cumplen las condiciones para colocar el edificio, el jugador activo podrá construirlo. Ni la resolución de un conflicto ni los puntos concedidos por monumentos o conflictos se ven afectados por la presencia de un edificio especial en un reino.

Atención: si al construir un monumento una loseta que contiene un edificio especial fuera a girarse, tendrá que retirarse el edificio del tablero. Más adelante, si al colocar una loseta se cumplen las condiciones adecuadas, podrá volver a entrar en juego.

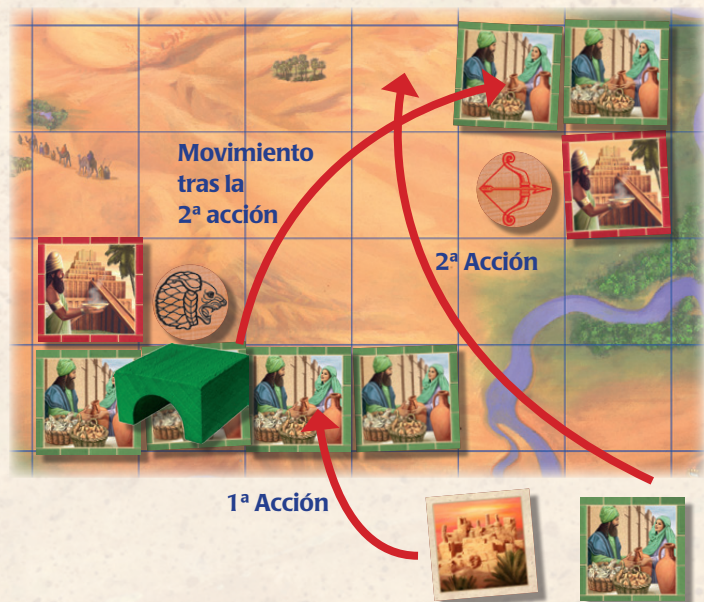
Ejemplo:

El jugador del buey juega una loseta de agricultura. Ahora puede trasladar el granero a la nueva hilera, dado que se trata de una serie más larga que la que tiene el jugador del león. Así pues, retira el granero de su anterior lugar y lo coloca en la hilera recién creada.

Después de construir un edificio especial el edificio permanecerá en su lugar aun cuando en el transcurso de la partida la serie de losetas se redujera por debajo de tres. Las fichas de catástrofe no pueden jugarse sobre una loseta de civilización que contenga un edificio. La única posibilidad para retirar un edificio del lugar en el que se encuentra es mediante la creación de una serie de losetas más larga.

Ejemplo:

El jugador del arco juega una ficha de catástrofe junto al mercado cubierto como primera acción y de este modo rompe la serie de losetas de mercado. Sin embargo el mercado cubierto permanece en su sitio. Con su segunda acción el jugador del arco coloca una loseta de mercado de tal modo que crea una hilera ininterrumpida de tres losetas. Ahora puede retirar el mercado cubierto de su anterior lugar y colocarlo sobre la serie recién creada. Si no hubiera colocado ninguna loseta de mercado y la hilera de tres mercados hubiera sido creada anteriormente, no habría podido trasladar el mercado cubierto.



Los edificios especiales otorgan puntos de victoria

Cada vez que un jugador coloca una loseta de civilización que supone un punto de victoria, el jugador receptor recibe dos puntos de victoria en vez de uno si en ese reino hay un edificio especial del mismo color que la loseta recién colocada. Así pues, el jugador que recibe los puntos no tiene porque ser el jugador activo; otro jugador también puede beneficiarse de la loseta que el jugador activo coloca. Como es habitual, los puntos de victoria los recibe el jugador que tenga al líder del color correspondiente o a un rey en ese reino.

GLOSARIO

A continuación te ofrecemos un resumen de los principales conceptos del juego Tigris y Éufrates.

Adyacente: un líder se considera adyacente a un templo (loseta roja) si se encuentra en la casilla contigua horizontal o verticalmente. El líder se dejará de considerar adyacente si un jugador retira el templo del juego o lo gira para construir un monumento.

Conflicto: Si en un reino se encuentran dos líderes del mismo color se produce un conflicto. Debe diferenciarse entre conflicto externo (al unirse dos reinos) y conflicto interno (al añadirse un líder a un reino).

Conflicto externo: Esta situación se produce cuando se coloca una loseta de civilización de tal modo que une dos reinos entre sí formando un reino mayor en el que coinciden líderes del mismo color. Cada jugador intentará activar a tantos seguidores como pueda de su reino "original" para ganar el conflicto y poder mantener su líder en el nuevo reino.

Conflicto interno: Esta situación se produce cuando se coloca un líder en un reino que ya tuviera un líder del mismo color. Ambos líderes intentarán activar el máximo número de templos (losetas rojas) posible.

Dinastía: Cada jugador controla una dinastía, representada por cuatro líderes con el mismo símbolo. Hay cuatro dinastías: el arco, el león, el buey y la vasija.

Edificio especial: Los cuatro edificios especiales sólo se utilizan con la variante avanzada del juego. Pueden construirse cuando se coloca una loseta de civilización de tal modo que forma una hilera o columna (una serie ininterrumpida en horizontal o vertical) compuesta por al menos tres losetas del mismo color.

Ficha de catástrofe: Cada jugador empieza la partida con dos fichas de catástrofe. Una ficha de catástrofe se puede colocar o bien en una casilla vacía o bien sobre una loseta de civilización. En este caso la loseta de civilización se retira de la partida y la ficha de catástrofe queda ocupando su lugar.

Ficha de unión: Se coloca temporalmente sobre una loseta de civilización que ha unido dos reinos entre sí. Al final de la acción en curso la ficha de unión se retira.

Líder: Cada uno de los discos de madera con el símbolo de una dinastía. Existen cuatro tipos de líderes: el rey (negro), el sacerdote (rojo), el agricultor (azul) y el mercader (verde).

Losetas de civilización: Existen cuatro tipos distintos de losetas de civilización que se diferencian por el color del marco; templos (rojo), población (negro), agricultura (azul) y mercados (verde). Las losetas azules sólo pueden colocarse sobre una casilla de río. El resto de losetas no pueden colocarse sobre una casilla de río.

Monumento: Cada una de las seis estructuras de madera del juego compuestas por dos colores distintos. Pueden construirse sobre un cuadrado formado por cuatro losetas de civilización del mismo color. Al construirse deben girarse las cuatro losetas.

Región: Conjunto de losetas de civilización unidas entre sí (es decir, adyacentes horizontal o verticalmente). Una región que contiene un líder se considera un reino.

Reino: Una región en la que hay como mínimo un líder.

Seguidor: Un seguidor es una loseta de civilización que coincide con el color de un líder (p.ej. los templos rojos se consideran seguidores del sacerdote, los mercados son seguidores del mercader, etc.).



CRÉDITOS DE LA EDICIÓN ESPAÑOLA

Traducción: Oriol García

Rediseño y adaptación: Bascu

Revisión de contenidos: Idealúdica

DEVIR IBERIA

Calle Rosselló 184, 6º 1ª
08008 Barcelona

www.devir.es

www.facebook.com/deviriberia

CRÉDITOS

Autor: Reiner Knizia

Ilustraciones: illuvision.com · Tom y Ricarda Thiel

Diseño gráfico: Christian Hanisch

Diseño de la caja: Christine Conrad



Pegasus Spiele

El autor y la editorial agradecen a los probadores del juego en ambas ediciones las numerosas sugerencias y comentarios que han aportado. **Edición de 1997:** Iain Adams, Chris Bowyer, Gunthart von Chiari, John Christian, Andrew Daglish, Chris Dawe, Paul Evans, David Farquhar, Martin Higham, Dieter Hornung, Ross Inglis, Kevin Jacklin, Tina Köther, Chris Lawson, Alex Martell, Werner Müller, Andreas y Karen Seyfarth, Daniel Steel, Andreas Trieb, Jo Weigand, Clemens Wildemann, Hannes Wildner y Tony Wright. **Edición de 2007:** Birgitt Anton, Roland Berberich, Sebastian Bleasdale, Alexander Dotor, Heiko Hezel, Oliver Hinz, Kevin Jacklin, Birger Krämer, Oliver Kuhn, Nicole Lehmann, Marcus Ludwig, Heiko Weber y Nicole Weidner.