RESUMEN DEL REGLAMENTO

OBJETIVO DEL JUEGO (pág. 3 del reglamento)

El objetivo de los jugadores es desarrollar su civilización en las categorías de población, templos, agricultura y mercados. Para ello los jugadores colocarán los líderes de su dinastía, fundarán y expandirán reinos, construirán monumentos, librarán conflictos y, mediante todo ello, conseguirán puntos de victoria. El vencedor será aquel jugador que consiga desarrollar su civilización de la forma más equilibrada, sin que ninguna de las categorías sea muy inferior a las demás.

PREPARACIÓN (pág. 2)

- Se coloca un templo (loseta roja) y un tesoro en cada una de las casillas del tablero en las que aparece el dibujo de una criatura alada.
- El resto de losetas de civilización se pone en la bolsa de tela.
- Cada jugador recibe: una pantalla y cuatro discos de líderes con el mismo símbolo en cuatro colores, dos fichas de catástrofe y seis losetas de civilización extraídas al azar de la bolsa.

DESARROLLO DE LA PARTIDA (pág. 3)

El jugador activo puede realizar dos de las siguientes acciones en el orden que desee o, si lo prefiere, repetir dos veces una misma acción:

- Colocar, desplazar o retirar a uno de sus líderes.
- Colocar una loseta de civilización.
- Colocar una ficha de catástrofe.
- Cambiar hasta seis losetas de civilización.

Colocar, desplazar o retirar un líder (pág. 4)

- Un líder sólo puede colocarse en una casilla vacía adyacente a un templo. Un líder debe retirarse y devolverse a su propietario si deja de estar adyacente a un templo.
- Un líder no puede colocarse en una casilla de río ni tampoco de manera que provoque la unión de dos reinos (regiones en las que ya haya, al menos, un líder). Sí pueden colocarse de forma que unan un reino y una región o dos regiones.
- Al colocar un líder no se obtiene ningún punto de victoria.

Colocar una loseta de civilización (pág. 4)

- Una loseta de civilización sólo puede colocarse en una casilla vacía.
- Las losetas azules (agricultura) sólo pueden colocarse sobre una casilla de río, mientras que el resto de losetas nunca pueden colocarse sobre una casilla de río.
- Si al colocar la loseta en un reino ya hubiera un líder del mismo color, se concede un punto de victoria del color correspondiente al jugador a quien pertenece ese líder.
- Si en ese reino no hubiera ningún líder de ese mismo color pero hubiera un rey (líder negro), el jugador propietario del rey recibe el punto de victoria.

Colocar una ficha de catástrofe (pág. 5)

- Una ficha de catástrofe puede jugarse tanto en una casilla vacía como sobre una loseta de civilización. En este último caso la loseta se retira del juego y la ficha de catástrofe la sustituye.
- No se puede jugar una ficha de catástrofe sobre una casilla que contenga un líder, un tesoro, un monumento o un edificio especial.

Cambiar hasta seis losetas (pág. 5)

 Las losetas cambiadas se retiran de la partida y el jugador toma el mismo número de losetas de la bolsa.

EVENTOS QUE PUEDEN PRODUCIRSE DURANTE UNA ACCIÓN (pág. 5)

Conflicto interno (pág. 6)

- Un conflicto interno se desencadena cuando un jugador coloca uno de sus líderes en un reino en el cual ya se encuentra un líder del mismo color.
- Los conflictos internos se resuelven mediante las losetas de templo (rojas). Tanto el atacante como el defensor activan los templos que estén adyacentes vertical u horizontalmente al líder implicado en el conflicto.
- Empezando por el atacante, cada jugador puede revelar más losetas de templo que tenga detrás de su pantalla.
- El atacante gana el enfrentamiento si es capaz de activar más templos que el defensor.
- Al término del combate se descartan todos los templos revelados tanto por el atacante como por el defensor.

Conflicto externo (pág. 7)

- Un conflicto externo se desencadena cuando se unen dos reinos de tal modo que en el reino recién creado hay dos líderes del mismo color.
- Los conflictos externos se resuelven mediante las losetas del color de los líderes implicados. Tanto el atacante como el defensor cuentan las losetas del color correspondiente que estuvieran en su reino original.
- Empezando por el atacante, cada jugador puede revelar más losetas del mismo color que tenga detrás de su pantalla.
- El atacante gana el enfrentamiento si es capaz de activar más losetas que el defensor.
- Al término del combate se descartan todas las losetas reveladas tanto por el atacante como por el defensor.

Construir un monumento (pág. 8)

- El jugador activo puede construir un monumento cuando, al colocar una loseta, forma un cuadrado con cuatro losetas del mismo color.
- Si el jugador desea construir el monumento en ese instante, gira las cuatro losetas y coloca encima el monumento que desee. Uno de los colores del monumento debe corresponderse con el color de las losetas giradas.

Conseguir un tesoro (pág. 9)

• Si en un reino hay más de un tesoro, el jugador con el líder verde recibe inmediatamente todos los tesoros menos uno que haya en ese reino (en el tablero clásico se deben elegir primero los tesoros de los rincones, mientras que en el tablero alternativo se deben elegir primero los tesoros de la región que no está entre los dos ríos).

Final del turno (pág. 10)

- Todos los jugadores deben reponer su reserva hasta tener de nuevo seis losetas.
- Si el jugador activo tiene algún líder que comparta un color con un monumento en ese mismo reino, recibe un punto de victoria del color correspondiente.

Final de la partida (pág. 10)

- Posibilidad 1: al final del turno de un jugador sólo quedan uno o dos tesoros sobre el tablero.
- **Posibilidad 2:** un jugador no puede reponer sus losetas de civilización de la bolsa hasta volver a tener seis.
- El vencedor es el jugador que más puntos de victoria tenga en su categoría inferior.
- Los tesoros sirven como comodines y pueden asignarse a cualquier color.
- En caso de empate se compara la segunda categoría inferior, etc.