

Christian Marcussen's

CLASH OF CULTURES™

Edición en Español

Componentes del Juego . . . 2

**Colocación Inicial
del Juego 3**

**Conceptos Básicos
del Juego 4**

Ganar la Partida 4

Recursos 4

Unidades 4

Nivel de Cultura y Felicidad . . . 4

Fichas de Cultura y Ánimo 4

**Tablero de Jugador y Ayuda
de Jugador 5**

Regiones 5

Ciudades 6

Ánimos de Ciudad 6

Desarrollo de la Partida . . . 7

Una Ronda de Juego 7

Acciones 7

Avances 7

Fundar Ciudad 8

Activar Ciudad 8

Mover Unidades 9

Mejora Cívica 10

Influencia Cultural 10

Fase de Estatus 11

Combate. 12

Combate en Tierra 12

Combate Naval 12

Más Conceptos del Juego . 13

Cartas de Evento 13

Bárbaros 13

Cartas de Objetivo 14

Cartas de Acción 14

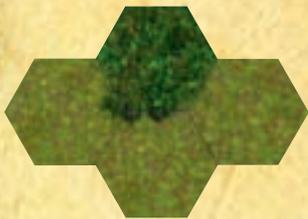
Maravillas 14

Exploración. 16

Detalles de los Avances . . 20

Variante 23

COMPONENTES DEL JUEGO



REGIONES

4 Regiones iniciales
16 Regiones normales



8 DADOS



TABLERO DE JUGADOR

4 Tableros de Jugador



AYUDAS DE JUGADOR



REGISTRO DE TURNOS



MARCADOR DE TURNOS

FICHAS

20 Indicadores de Recursos



4 Alimentos



4 Minerales



4 Maderas



40 Fichas de Cultura



40 Fichas de Ánimo



4 Fichas de Agotado



4 Ideas



4 Oros



4 Indicadores de Cultura



4 Indicadores de Felicidad



1 Ficha de Primer Jugador

FIGURAS DE CIUDAD



35 Asentamientos
(7 Rojos, 7 Verdes,
7 Azules, 7 Amarillos,
7 Marrones)



28 Templos
(7 Rojos, 7 Verdes,
7 Azules, 7 Amarillos)



28 Fortalezas
(7 Rojos, 7 Verdes,
7 Azules, 7 Amarillos)

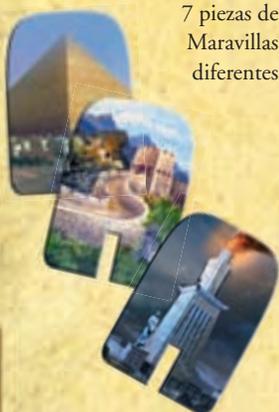


28 Academias
(7 Rojos, 7 Verdes,
7 Azules, 7 Amarillos)



28 Puertos
(7 Rojos, 7 Verdes,
7 Azules, 7 Amarillos)

MARAVILLAS



7 piezas de
Maravillas
diferentes

UNIDADES



80 unidades de Ejército
(16 Rojas, 16 Verdes, 16 Azules,
16 Amarillos, 16 Marrones)



16 Colonos
(4 Rojas, 4 Amarillos,
4 Verdes, 4 Azules)



16 Barcos
(4 Rojas, 4 Amarillos,
4 Verdes, 4 Azules)

CARTAS



38 Cartas
de Evento



42 Cartas
de Acción



32 Cartas
de Objetivo



7 Cartas
de Maravilla

LÍMITES DE COMPONENTES:

Todos los jugadores tienen un número limitado de componentes en el juego. Esto significa que, por ejemplo, un jugador no puede construir más de 16 unidades de Ejército ni más de 7 ciudades.

CUBOS

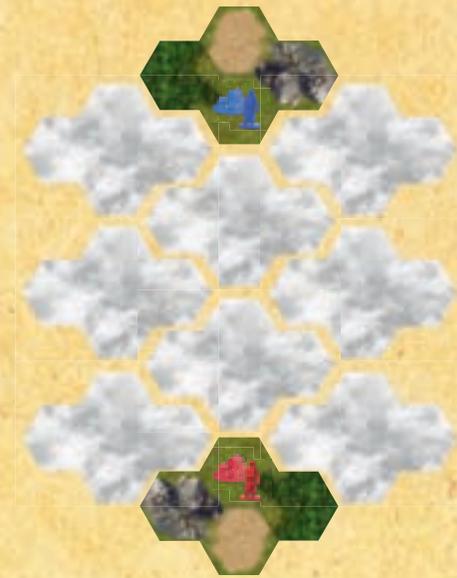
192 cubos de madera
(48 Rojas, 48 Verdes,
48 Azules, 48 Amarillos)

COLOCACIÓN INICIAL DEL JUEGO

1. Se hace la colocación inicial del tablero de juego según las posibles colocaciones iniciales mostradas abajo. Todas las regiones se ponen al azar boca abajo excepto la región inicial de cada jugador que se pone boca arriba (hay que poner atención en qué lado está el espacio de Montaña). Las regiones que están boca abajo se denominan regiones "no descubiertas".
2. En las partidas de 4 jugadores: se determina al azar quién se sienta dónde.
3. Los jugadores reciben un Tablero de Jugador, una Ayuda de Jugador, cubos, figuras de ciudad y unidades de un mismo color. Cada jugador pone las fichas de recursos, y los indicadores de Felicidad y Cultura, en "0" en La Escala (ver la página 5) de su Tablero de Jugador – *excepto para el recurso de Alimentos que comienza en el espacio "2"*.
4. Cada jugador pone un cubo en el avance "Labranza" (Agricultura) y "Minería" (Construcción). Cada jugador comienza el juego con esos dos avances.
5. Cada jugador pone una figura de Asentamiento y un Colono en el espacio Fértil de su región inicial (ver la ilustración a la derecha).
6. Se barajan bien todos los mazos de cartas y se ponen cerca del tablero. Cada jugador recibe 1 carta de Acción y 1 carta de Objetivo (ambas ocultas a los demás jugadores).
7. Se pone la ficha de Turno en el primer espacio del Registro de Turnos.
8. Se determina al azar le primer jugador (por ejemplo, la tirada más alta con un dado) y se da a ese jugador la ficha de Primer Jugador.



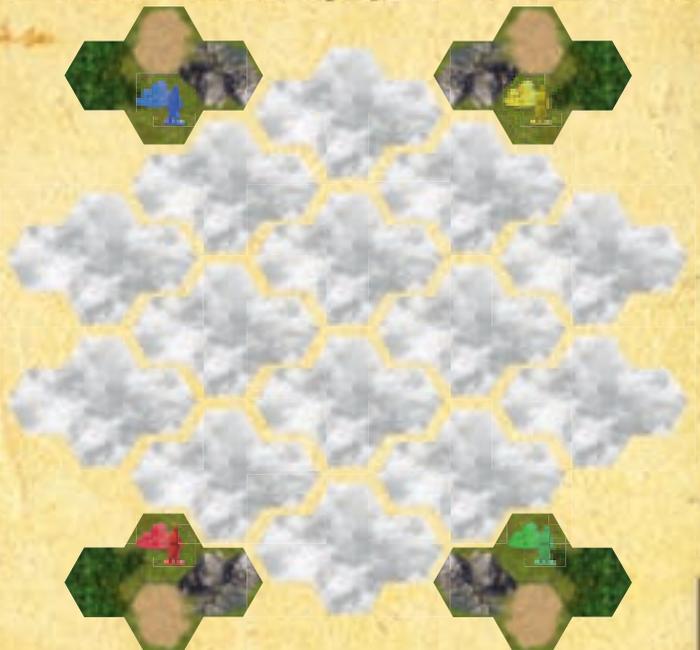
COLOCACIÓN INICIAL PARA 2 JUGADORES



COLOCACIÓN INICIAL PARA 3 JUGADORES



COLOCACIÓN INICIAL PARA 4 JUGADORES



CONCEPTOS BÁSICOS DEL JUEGO

TÉRMINOS IMPORTANTES

Batalla: en cuanto un Ejército entra en un espacio con una unidad extranjera (incluyendo Colonos) o una ciudad (incluyendo ciudades indefensas). Si hay alguna oposición, la batalla se resuelve en rondas de combate.

Captura: una ciudad es capturada cuando un Ejército del jugador atacante está solo en el mismo espacio que una ciudad extranjera. La ciudad ahora pertenece al jugador invasor.

Ciudad: cualquier asentamiento (que consista al menos en una figura de Asentamiento) perteneciente a un jugador o Bárbaros.

CUA: “Como Una Acción”. Esta abreviatura se usa en las cartas y avances y significa que puedes realizar alguna acción especial.

Ejército: cualquier unidad de Ejército individual o grupo de unidades de Ejército en el mismo espacio. Esto incluye a las unidades de Bárbaros.

Espacios: las regiones descubiertas están divididas en cuatro espacios. Cada espacio tiene un tipo de terreno que produce un recurso. Algunas veces puedes contar espacios que tengas que contar espacios entre unidades o ciudades. Cuando lo hagas puedes contar a través de ejércitos, ciudades enemigas, y espacios de Mar, pero no puedes contar a través de regiones no descubiertas.

Región: el tablero de juego está formado por regiones. Las regiones pueden estar descubiertas (mostrando el terreno) o no descubiertas, lo que significa que no están exploradas y los jugadores no saben qué contiene la región.

Unidad de Tierra: cualquier unidad (Ejército o Colono) que mueve por espacios de Tierra (todos los tipos de espacios excluyendo los espacios de Mar).

GANAR LA PARTIDA

El juego acaba después de 6 Rondas, o antes si a uno de los jugadores no le quedan ciudades cuando entra en la Fase de Estatus. El ganador es el jugador con más Puntos de Victoria (PV).

Cada jugador cuenta sus PV (incluyendo medios puntos):

- **1 VP** por figura de ciudad propia en el tablero
- **½ VP** por cada Avance que tengas
- **5 VP** por Maravilla
- **2 VP** por Objetivo
- Cartas de Evento (sólo algunas ofrecen PV)

Si los jugadores están empatados a puntos, el que haya construido la Maravilla de las Grandes Pirámides gana. En otro caso, recorren la lista de arriba punto a punto empezando desde el principio. El ganador es el jugador con más puntos en figuras, luego si hay empate, pasan a más puntos en Avances y así sucesivamente. Si el empate persiste, se considera como una victoria conjunta.

Nota: en la página 23 está la variante de Fin de Partida Variable donde el juego puede acabar antes o después de la Ronda 6.

RECURSOS

- Hay 5 tipos de recursos en el juego. Los **Alimentos**, **Minerales** y **Madera** se cogen trabajando la tierra cerca de tus ciudades mientras que las **Ideas** y el **Oro** vienen a través de los avances y las construcciones.

Recursos Naturales



Alimentos



Mineral



Madera



Idea



Oro

Los recursos de Ideas pueden sustituir a los Alimentos cuando se compran Avances y el recurso de Oro es un recurso “comodín” que puede usarse como cualquier otro tipo de recurso.

UNIDADES

El juego presenta tres tipos de unidades:

- **Colonos:** pueden fundar ciudades pero no pueden luchar.
- **Unidades de Ejército:** pueden luchar y capturar ciudades.
- **Barcos:** pueden transportar Unidades de Tierra y luchar contra otros Barcos.

NIVEL DE CULTURA Y FELICIDAD

Los indicadores de Cultura y Felicidad marcan el número máximo de fichas de Cultura y Ánimo que puedes tener.



Algunos avances tienen un contorno azul (cultura) o amarillo (felicidad). Cuando compras tales avances, mueves el indicador correspondiente en La Escala en tu Tablero de Jugador. Una vez que llegas a 8 (el número más alto en La Escala) el indicador simplemente se queda ahí incluso cuando consigas avances adicionales.

FICHAS DE CULTURA Y ÁNIMO

Además, cuando compras tales avances (contorno azul o amarillo), consigues la ficha correspondiente (ficha de Cultura para avances con el contorno azul, y ficha de Ánimo para aquellos con un contorno amarillo). Si tu Nivel de Cultura/Felicidad es 8, aún consigues una ficha incluso si el indicador permanece donde esté (aunque sigues sin poder tener más de 8 fichas de un tipo cualquiera).



Las fichas de Ánimo se usan para la acción “Mejora Cívica” y las fichas de Cultura se gastan en la acción “Influencia Cultural” y cuando se construyen Maravillas. Los reversos de las fichas de Ánimo son rojos y muestran una cara enfadada usada para indicar ciudades “enfadadas”.

CIUDADES

FUNDAR CIUDADES

Los Colonos pueden usar una acción para fundar ciudades. Para más detalles, ver la página 8.

TAMAÑO DE CIUDAD

Las ciudades pueden aumentar hasta el tamaño 5 (la figura de Asentamiento básica más una de cada una de las cuatro figuras de ciudad). El tamaño de una ciudad es igual al número de figuras de ciudad que contenga. Por ejemplo una ciudad con una figura de Asentamiento, una de Templo, y una de Fortaleza tendría tamaño 3.

El tamaño de una ciudad afecta a:

- Cuántos recursos puede “Recoger” la ciudad.
- Cuántas unidades puede “Construir” la ciudad.
- Cómo es de fuerte su “Influencia Cultural” (página 10).

LÍMITE DE TAMAÑO

Para construir ciudades grandes, necesitas una gran civilización. *Una ciudad no puede aumentar a un tamaño mayor que el número de ciudades que tengas en ese momento.* Por ejemplo, si tienes tres ciudades, ninguna de tus ciudades puede crecer más del tamaño tres. Sin embargo, una vez que una ciudad llega a tener un cierto tamaño, continúa con ese tamaño incluso si pierdes ciudades.

FIGURAS DE CIUDAD



Asentamiento

La figura de Asentamiento es la base de todas las ciudades y señala a quién pertenece la ciudad.

Usando una de tus acciones puedes aumentar el tamaño de una ciudad. Este crecimiento está representado por una de las cuatro figuras de ciudad diferentes (véase Activar Ciudad: Aumentar el Tamaño de Ciudad en la página 8). Cada una otorga un beneficio único, pero también requiere que tengas un cierto avance antes de que puedas construirla.

Las Fortalezas y Puertos sólo dan sus ventajas a la ciudad donde son construidos.



Fortaleza (requiere el avance “Táctica”)

En la primera tirada de combate de una batalla:

- +1 dado para combate
- Cancela un “impacto”



Academia (requiere el avance “Escritura”)

Genera 2 recursos de Idea cuando se construye.



Templo (requiere el avance “Mitos”)

Genera 1 ficha de Ánimo o 1 ficha de Cultura cuando se construye.

Puerto* (requiere el avance “Pesca”)

- La ciudad puede “Construir” Barcos
- Avance “Pesca”: la Ciudad puede “Recoger” un Oro o una ficha de Ánimo de un único espacio de Mar adyacente en lugar de Alimentos.



** Los Puertos sólo pueden construirse en ciudades adyacentes a un espacio de Mar. La figura de Puerto debe ponerse de forma que se extienda sobre el espacio de Mar. Este espacio de Mar específico es el único donde pones el Barco construido por la ciudad.*

ÁNIMOS DE CIUDAD

Las ciudades pueden tener diferentes estados de ánimo: “neutral” (que es como comienzan todas las ciudades), “enfadada” y “feliz”. Se indica que una ciudad es “feliz” poniendo una ficha de Ánimo con la cara amarilla visible en la figura de asentamiento mientras que la cara roja se pone visible si la ciudad está “enfadada”. Las ciudades sin fichas de Ánimo son “neutrales”.

- **Las ciudades “Felices”** cuentan como mayores en 1 tamaño cuando “Recogen” recursos y “Construyen” unidades. Por ejemplo, una ciudad de tamaño 2 “feliz”, cuando es activada, “Recoge” 3 recursos en lugar de sólo 2.
- **Las ciudades “Enfadadas”** se consideran de tamaño 1 para los propósitos anteriores (“Construir” y “Recoger”). Además, no pueden crecer en tamaño, y sólo pueden ser activadas una vez por turno.

El ánimo de una ciudad aumenta usando la acción “Mejora Cívica” (ver página 10).

El ánimo de una ciudad puede disminuir de las siguientes maneras:

- **Múltiples Activaciones:** si activas una ciudad más de una vez por turno, el ánimo de la ciudad se reduce en 1 paso cada vez al final de cada activación adicional. Por tanto, si activas una ciudad “feliz” una segunda vez se vuelve “neutral”. Si la activas una tercera vez, se vuelve “enfadada”. Una reducción en ánimo debido a múltiples activaciones es lo último de una activación.

Ejemplo: Felipe tiene una ciudad de tamaño 3 “feliz” y la activa para “Recoger” recursos. Esto le permite coger 4 recursos (3 por el tamaño de la ciudad, y 1 por estar “feliz”). Luego la activa de nuevo y consigue otros 4 recursos.

Sin embargo, después de conseguir sus recursos el ánimo de la ciudad ahora se reduce a “neutral”. Activarla una tercera vez le daría 3 recursos (3 basado en el tamaño de la ciudad). La ciudad cambiaría a “enfadada” después. Sólo proporcionaría 1 recurso en nuevas activaciones hasta que su ánimo sea mejorado.

- **Cartas de Evento:** los desastres naturales y culturales tales como terremotos, hambre y guerras civiles pueden reducir el ánimo de las ciudades.
- **Ser Conquistada:** si una ciudad es capturada por otro jugador su ánimo baja hasta “enfadada”.
- **Ataque de Bárbaros:** si los Bárbaros consiguen infligir uno o más “impactos” a una ciudad, el ánimo de la ciudad se reduce (ver Bárbaros en la página 13).

DESARROLLO DEL JUEGO

UNA RONDA DE JUEGO

El Juego se divide en Rondas y Turnos. En cada *Ronda* los jugadores tienen tres *Turnos*.



En un turno, un jugador puede realizar tres acciones, después de lo cual el jugador a su izquierda realiza sus acciones. Cuando todos los jugadores han tenido tres turnos, cada uno con tres acciones, la ronda acaba con una Fase de Estatus. Después de la Fase de Estatus, comienza la siguiente ronda. El marcador de Turnos se usa para llevar un registro de rondas y turnos.

Una partida de 3 jugadores con Adela, Juan y Cristina sería algo así:

Ronda 1

- 1º turno de Adela: 3 acciones
- 1º turno de Juan: 3 acciones
- 1º turno de Cristina: 3 acciones
- 2º turno de Adela: 3 acciones
- ...
- 3º turno de Juan: 3 acciones
- 3º turno de Cristina: 3 acciones

Fase de Estatus – después se pasa a la Ronda 2

ACCIONES

Cada turno un jugador puede realizar 3 acciones. Las acciones pueden realizarse varias veces y en el orden que el jugador desee (aunque “Influencia Cultural” sólo se puede realizar una vez por turno). Las seis acciones posibles son:

- 1 - **Avance**
- 2 - **Fundar Ciudad**
- 3 - **Activar Ciudad** (se elige una)
 - “Construir / Reclutar” unidades
 - “Recoger” recursos
 - “Aumentar el Tamaño de Ciudad”
- 4 - **Mover Unidades** (máx. 3 unidades/grupos)
- 5 - **Mejora Cívica**
- 6 - **Influencia Cultural**

1 - AVANCE

Se elige la acción Avance para comprar un avance. El coste estándar para comprar un avance es **2 Alimentos (o Ideas que pueden sustituir a Alimentos 1:1 cuando se compra un avance)**. Pones un cubo en el Tablero de Jugador al lado de cualquier avance que compres. Si tienes un borde azul (cultura) o borde amarillo (felicidad), avanzas el indicador correspondiente 1 paso en *La Escala* y consigues 1 ficha de lo que corresponda.

Cuando consigues un avance en una nueva categoría, debes elegir el avance de superior en la categoría – no hay excepciones. Una vez que tienes el

avance de arriba puedes comprar libremente cualquiera de los demás avances en la categoría excepto los avances con un requisito previo.

¿POR QUÉ ALIMENTOS?

Todos los avances cuestan 2 Alimentos. Esto se debe a que, históricamente, un exceso de alimentos era esencial para el desarrollo tecnológico y cultural. Significa que menos gente tenía que dedicar todo su tiempo a producir los alimentos necesarios para sobrevivir, pudiendo por tanto desarrollar otros estilos de vida tales como artesanos, clérigos, maestros, artistas, pensadores o soldados.

Requisitos Previos

Cinco de los avances tienen texto en rojo al lado de ellos, indicando un requisito de avance dentro de la misma categoría. Un ejemplo es “Carreteras” que requiere que primero tengas “Ingeniería”.

Tipos de Gobierno

Las tres categorías con un fondo gris son categorías de Gobierno.

Se requieren avances específicos para acceder y comprar el avance de superior en una categoría de Gobierno. Un ejemplo es “Levas” que puede conducir a “Nacionalismo” (indicado por la flecha que lleva ahí). Una vez que has comprado el avance de arriba de una categoría de Gobierno, puedes comprar libremente nuevos avances dentro de la misma categoría, exactamente igual que los avances normales.

Nota: sólo puedes tener avances de un tipo de Gobierno. Si compras un avance en una segunda categoría de Gobierno, transfieres los cubos de la categoría anterior a avances de tu elección en la nueva categoría.

Los avances que dan capacidades o efectos que duran todo el turno dejan de tener efecto cuando se quitan.

Ejemplo: Adela tiene tres avances de “Autocracia”. Posteriormente en la partida, compra el avance “Votaciones” (categoría “Democracia”). En lugar de poner un nuevo cubo allí, simplemente mueve sus tres avances de “Autocracia” y los pone dentro de la categoría “Democracia” (poniendo uno de ellos obviamente en “Votaciones”).

Acceso a Figuras de Ciudad

Hay que hacer notar que los avances “Pesca”, “Escritura”, “Táctica” y “Mitos” tienen cada uno el nombre de una de las figuras de ciudad al lado de ellos. Esto significa que se requiere el avance para aumentar el tamaño de una ciudad usando esa figura de ciudad. (Ver Activar Ciudad: Aumentar el Tamaño de Ciudad, página 8).



2 - FUNDAR CIUDAD

Cuando tienes un Colono en un espacio donde quieres una ciudad, puedes gastar una acción para fundarla. Reemplazas el Colono con una ficha de Asentamiento. La fundación de varias ciudades debe hacerse por medio de varias acciones (y varios Colonos).

Los Colonos pueden fundar ciudades en espacios de Tierra no-Yermas:

- Sin ciudades
- Sin unidades extranjeras

3 - ACTIVAR CIUDAD

Puedes usar una acción para activar una ciudad y hacer una cosa de las siguientes en esa ciudad: “Recoger” recursos, “Construir” unidades, o “Aumentar el Tamaño de Ciudad”.

Si activas la misma ciudad una segunda o tercera vez en el mismo turno, tus ciudadanos reaccionan negativamente y debes reducir el ánimo de la ciudad en 1 paso cada vez (ver Ánimos de Ciudad en la página 6).

CONSTRUIR UNIDADES

Puedes “Construir” un número de unidades igual al tamaño de la ciudad (+1 si está “feliz” y sólo 1 si está “enfadada”). Puedes “Construir” cualquier combinación de unidades, aunque los Barcos sólo pueden construirse en una ciudad que tenga un Puerto.



Colono



2 Comidas



Ejército



1 Alimento, 1 Mineral



Barco



2 Maderas

Las Unidades de Tierra nuevas se ponen en la ciudad mientras que los Barcos se ponen en el espacio de Mar del Puerto. Si hay un Barco enemigo allí, ocurre una batalla Naval inmediatamente.

Límite de Apilamiento de Ejércitos

Nunca puedes tener más de 4 unidades de Ejército en el mismo espacio (unidades de Ejército en Barcos no cuentan). Los Barcos y Colonos no tienen límites de apilamiento.

AUMENTAR EL TAMAÑO DE CIUDAD

Para aumentar el tamaño de una ciudad, debes pagar 1 Alimento, 1 Mineral y 1 Madera. Eliges la figura de ciudad que desees para representar el crecimiento de la ciudad y la añades a la ciudad. Cada figura de ciudad tiene una capacidad especial, y requiere de un avance específico para añadirla a tu ciudad (ver Ciudades en la página 6).

AVANCES RELACIONADOS

Sanidad (Construcción):

- Cuando “Aumentas el Tamaño de Ciudad” pagas 1 Alimento para conseguir un Colono.
- Ignoras los eventos de “Peste” y “Epidemia”.

RECOGER RECURSOS

Puedes “Recoger” un número de recursos igual al tamaño de la ciudad (+1 si está “feliz” y sólo 1 si está “enfadada”).

Puedes “Recoger” del espacio en el que está situada la ciudad y en los espacios adyacentes a ese. Sólo puedes “Recoger” recursos de un espacio dado una vez por activación. Por tanto, una ciudad de tamaño 4 puede “Recoger” 4 recursos, pero únicamente 1 Mineral si sólo tiene acceso a 1 espacio de Montaña. El tipo de recurso que puedes coger de un espacio depende del tipo de terreno.



Fétil



Alimentos



Montaña



Mineral



Bosque



Madera



Mar



Alimentos
(Requiere “Pesca”)



Yermo



Alimentos
(Requiere “Irrigación”)

Nunca puedes “Recoger” recursos de espacios:

- Con otra ciudad, independientemente del propietario
- Con unidades extranjeras

AVANCES RELACIONADOS

Almacenamiento (Agricultura): Dejas de estar limitado a dos Alimentos.

Irrigación (Agricultura): • Tus ciudades pueden “Recoger” Alimentos de espacios Yermos • Ignoras los Eventos de “Hambre”.

Ganadería (Agricultura): Pagas 1 Alimento (0 si tienes “Carreteras”) para “Recoger” de espacios de Tierra hasta 2 espacios de distancia (una vez por turno).

Pesca (Náutica): Tus ciudades pueden “Recoger” Alimentos de 1 espacio de Mar adyacente.

Libertad Económica (Democracia):

- Tu primera acción de “Recoger” cada turno no tiene coste de acción
- Nuevas acciones de “Recoger” cuestan 2 fichas de Ánimo.

Límites

Hay limitaciones a qué ciudades pueden crecer en tamaño:

- Las ciudades “enfadadas” no pueden aumentar de tamaño.
- Una ciudad no puede crecer a un tamaño mayor que el número total de ciudades que tengas.
- Las ciudades sólo pueden tener una de cada tipo de figura de ciudad.

Religión Oficial (Espiritualidad):

“Aumentas el Tamaño de Ciudad” con un Templo sin pagar Alimentos (una vez por turno).

4 - MOVER UNIDADES

La acción "Mover" te permite mover hasta tres unidades o grupos de unidades. Un grupo se define como un número de unidades que mueven desde el mismo espacio al mismo espacio (al mismo tiempo). Mueves unidades/grupos en cualquier orden que desees. Las unidades en el mismo espacio no están obligadas a mover al mismo destino (ni al mismo tiempo), pero se consideran como dos (o más) grupos diferentes si no lo hacen. Una batalla comienza si tus unidades entran en un espacio con unidades o ciudades enemigas. Las batallas se resuelven en ese momento y deben terminarse antes de mover nuevas unidades/grupos (ver Combate en la página 12).

Las Unidades de Tierra mueven 1 espacio de Tierra por acción de "Mover", mientras que los Barcos pueden mover entre cualesquiera espacios de Mar conectados (ver Movimiento de Barco abajo).

Importante: no puedes mover tus unidades de Ejército hasta que tengas el avance "Táctica" (pero aún puedes "Construir" Ejércitos y luchar si son atacados).

LÍMITE DE APILAMIENTO DE EJÉRCITOS

Nunca puedes tener más de 4 unidades de Ejército en el mismo espacio de Tierra (las unidades de Ejército en Barcos no cuentan para el límite de apilamiento pero están limitados a dos por Barco).

MOVIMIENTO POR TIERRA

Cada unidad o grupo puede ser movido 1 espacio por acción de "Mover". Sin embargo, puedes mover varios espacios en un turno eligiendo la acción de "Mover" varias veces, aunque hay algunos límites:

- **Batallas:** las unidades que han participado en una batalla (incluyendo capturar una ciudad) no pueden mover otra vez en el mismo turno.
- **Montañas:** las unidades que entran en un espacio de Montaña no pueden mover otra vez en el mismo turno.
- **Bosques:** las unidades que entran en un espacio de Bosque pueden mover otra vez, **a menos que** este movimiento dé lugar a batalla.

Colonos

Los Colonos no pueden entrar en el mismo espacio que unidades o ciudades extranjeras a menos que formen parte de un Ejército.

AVANCES RELACIONADOS

Táctica (Guerra):

- Puedes "Mover" Ejércitos
- Puedes usar los efectos del combate en las cartas de Acción.

Carreteras (Ingeniería):

- Cuando "Mueves" una unidad/grupo al/desde tu ciudad
- Mueve 2 espacios (pagas 1 Alimento)
- Ignora el terreno (pagas 1 Mineral)

MOVIMIENTO DE BARCO

En lugar de mover 1 espacio cada vez, los Barcos pueden mover entre espacios de Mar conectados. Por ejemplo, si el Barco está en uno de los 6 espacios de Mar conectados, puede mover a cualquiera de los otros espacios conectados con una única acción de "Mover". Aún debes trazar la ruta por la que estás navegando ya que estás obligado a parar y combatir si entras en un espacio de Mar con un Barco extranjero. Los Barcos que combaten con otros Barcos no pueden mover otra vez en el mismo turno.

El Avance "Navegación"

Una vez que tengas el avance "Navegación", tus Barcos pueden mover por el tablero de un grupo de espacios de Mar al primer espacio de Mar disponible o grupo de espacios de Mar en la dirección de la navegación.

Hay que notar que no puedes mover pasando regiones no descubiertas, pero puedes entrar en ellas como un modo de exploración. Ver Exploración con Barcos en la página 19.

Ejemplo: el jugador con el Barco rojo tiene el avance "Navegación". Puede mover la ficha en sentido antihorario a cualquiera de los espacios de Mar al norte o mover en sentido horario a la región inexplorada (pero no sobrepasarla).



No puede usar "Navegación" para mover más allá de las regiones no descubiertas.

Transporte de Unidades

Cada Barco puede transportar dos Unidades de Tierra. En lugar de mover por Tierra, puedes mover Unidades de Tierra a un Barco en un espacio de Mar adyacente, o, si ya están en un Barco, desembarcarlas a un espacio de Tierra adyacente. También puedes en la misma acción de "Mover", mover las Unidades de Tierra y los Barcos, siempre que no muevas más de tres unidades/grupos, y que cada unidad/ grupo sólo mueva una vez por acción.

Ejemplo: Rosa quiere mover un Ejército a un Barco, mover el Barco, y luego que el Ejército desembarque.

1ª acción de "Mover": mueve el Ejército al Barco en un espacio de Mar adyacente. Luego mueve el Barco (con el Ejército) a su destino. Habiendo movido sólo dos unidades/grupos (el Ejército y el Barco), aún podría mover una tercera unidad/grupo en alguna otra parte del tablero.

2ª acción de "Mover": puesto que el Ejército ya ha movido una vez para entrar en el Barco, se requiere una segunda acción de "Mover" para que el Ejército deje el Barco. Después de que el Ejército desembarque, Rosa aún podría mover dos unidades/grupos más (incluyendo el Barco que podría enviar de vuelta a recoger más hombres).

Las Unidades de Tierra aún pueden salir o entrar en Barcos que hayan participado en una batalla. Por supuesto, las Unidades de Tierra que han participado en una batalla no pueden subir a Barcos.

Consejo de Explicación de Regla: considera el reservarte los detalles del movimiento de los Barcos hasta que se descubran las partes del tablero con espacios de Mar. Indica sencillamente que los Barcos forman parte del juego y que pueden transportar dos unidades de Tierra. Menciona que pueden mover a cualquier espacio de Mar conectado y que con "Navegación" pueden mover alrededor del tablero. Luego, cuando se haya descubierto lo suficiente del tablero, puedes mostrar con detalle cómo mueven los Barcos.

5 - MEJORA CÍVICA

RESUMEN DE LA REGLA

- Aumenta el ánimo de una ciudad en 1 paso pagando una cantidad de fichas de Ánimo igual al tamaño de la ciudad.
- Siempre que tengas suficientes fichas de Ánimo puedes, en una acción, aumentar el ánimo de tantas ciudades como quieras, tantos pasos como quieras.

La acción “Mejora Cívica” te permite aumentar el ánimo de las ciudades. Cuando eliges esta acción puedes aumentar el ánimo de una o más ciudades, en tantos pasos como quieras, siempre que tengas suficientes fichas de Ánimo.

Para aumentar el ánimo de una ciudad en 1 paso debes pagar una cantidad de fichas de Ánimo igual al tamaño de la ciudad. Si pagas suficientes fichas de Ánimo, puedes aumentar el ánimo de la ciudad en dos pasos (es decir, de “enfadada” a “feliz”).

Ejemplo: una ciudad de tamaño 2 está “enfadada”. Para aumentar su ánimo a “neutral” serán necesarias 2 fichas de Ánimo. Hacerla “feliz” directamente desde el estado de “enfadada” costaría un total de 4 fichas de Ánimo (2 para hacerla “neutral” y 2 más para hacerla “feliz”). Esto podría hacerse en una sola acción.

AVANCES RELACIONADOS

Votación (Democracia): Pagas 1 ficha de Ánimo para hacer una acción de “Mejora Cívica” sin coste de acción.

Rituales (Espiritualidad): Los recursos (excluyendo Ideas) pueden usarse como fichas de Ánimo para “Mejora Cívica” en una relación 1:1.

Circo y Deportes (Cultura): “Mejora Cívica”: tus ciudades se consideran de tamaño 1 menos del que tienen realmente (tamaño mínimo 1).

6 - INFLUENCIA CULTURAL

RESUMEN DE LA REGLA

1. Eliges como objetivo una ciudad (al menos de tamaño 2) dentro del alcance de una de tus ciudades (alcance = tamaño de tu ciudad).
2. Tiras un dado – éxito con un 5 o 6.
3. Si tienes éxito: intercambias una figura de ciudad en la ciudad objetivo con una figura de ciudad igual pero de tu color.

Refuerzo de tu Influencia Cultural:

- Sumas +1 al alcance por cada ficha de Cultura que gastes.
- Sumas +1 al resultado que saques por cada ficha de Cultura que gastes después de tirar.

Usas una de tus ciudades para ejercer “Influencia Cultural” sobre otra ciudad. La ciudad objetivo debe ser al menos de tamaño 2 y dentro del alcance de tu ciudad. El alcance de la Influencia Cultural de estar una ciudad es igual a su tamaño (tamaño real – no modificado por el ánimo). Por ejemplo, una ciudad de tamaño 4 puede influir en ciudades a 4 espacios de distancia.

Declaras una ciudad objetivo y tiras un dado. Una tirada de 5 o 6 es un éxito:

- **Éxito:** cambias una de las figuras de ciudad, no el Asentamiento, de la ciudad por una de tu color - ganando de hecho un PV a costa del propietario de la ciudad (u otro jugador que tenía la figura bajo su influencia).

No importa qué figura de ciudad cambies, ya que sólo afecta a la puntuación. Para el propietario de la ciudad, la figura en sí funciona normalmente en todos los aspectos, a menos que específicamente se establezca otra cosa (por ejemplo en una carta de Objetivo).

Refuerzo de tu Influencia Cultural

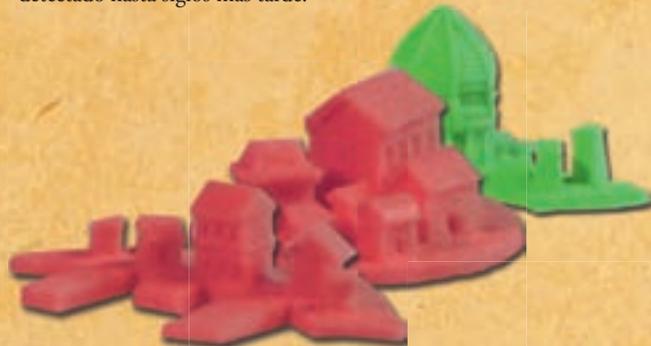
Tus intentos de Influencia Cultural pueden reforzarse gastando fichas de Cultura.

- Aumento del alcance: +1 al alcance por ficha de Cultura gastada.
- Sumas al resultado del dado: +1 por ficha de Cultura gastada (puedes gastarlas después de tirar).

Ejemplo: tienes una ciudad de tamaño 3 en un radio de 4 espacios de una ciudad extranjera. La ciudad objetivo es una ciudad de tamaño 2, y por tanto puede ser objetivo. Sin embargo, para “alcanzar” la ciudad con “Influencia Cultural” debes pagar 1 ficha de Cultura para extender el alcance de la “Influencia Cultural” de tu ciudad (puesto que tu ciudad es de tamaño 3). Luego tiras un dado y sacas un 3 (es necesario un 5 o 6). Gastando 2 fichas de Cultura adicionales, sumas +2 a tu resultado, lo que te da un total de 5 - ¡un éxito! Ahora cambias una de las figuras de ciudad en la ciudad objetivo por una figura igual pero de tu color.

¿QUÉ ES LA INFLUENCIA CULTURAL?

La Influencia Cultural es una representación de cómo las costumbres, lenguaje, filosofía, religión, vestimenta y estilos arquitectónicos de una cultura pueden propagarse a las culturas vecinas y no ser detectado hasta siglos más tarde.



Nota:

- **Sólo 1 éxito:** sólo puedes hacer una acción de “Influencia Cultural” con éxito por turno (pero si lo deseas, puedes usar varias acciones para conseguir un éxito).
- Una ciudad bajo “Influencia Cultural” (lo que significa una ciudad con una figura extranjera) no puede usarse para realizar un intento de “Influencia Cultural”.
- Puedes coger como objetivo tus propias ciudades para retirar la “Influencia Cultural” extranjera.
- La “Influencia Cultural” puede cruzar espacios de Mar, pero no regiones no descubiertas.

AVANCES RELACIONADOS

Arte y Escultura (Cultura): Pagas 1 ficha de Cultura para hacer una acción de “Influencia Cultural” sin coste de acción (una vez por turno).

Separación de Poderes (Democracia): Los oponentes no pueden reforzar el alcance / resultado de las tiradas de “Influencia Cultural” contra tus ciudades “felices”.

Totalitarismo (Autocracia): Los oponentes no pueden reforzar el alcance / resultado de las tiradas de “Influencia Cultural” contra tus ciudades con Ejércitos.

Devoción (Teocracia): Los oponentes no pueden reforzar el alcance / resultado de las tiradas de “Influencia Cultural” contra tus ciudades con Templos.

Conversión (Teocracia): “Influencia Cultural”:

- Éxito con una tirada de 4+
- Éxito = consigues 1 ficha de Cultura.

FASE DE ESTATUS

Después de tres Turnos, la Ronda acaba con una Fase de Estatus. Hay 5 etapas en la Fase de Estatus. Todos los jugadores (por orden de turnos, comenzando por el actual jugador inicial) completan la primera etapa (¿Objetivos Cumplidos?), antes de pasar a la segunda etapa, y así sucesivamente.

1. ¿Objetivos Cumplidos?
El juego acaba aquí después de la 6ª Ronda o si un jugador no tiene ciudades.
2. Recibir un Avance Gratis
3. Coger cartas (1 carta de Acción + 1 carta de Objetivo)
4. ¿Demoler ciudades de tamaño 1?
5. Determinar el Primer Jugador

¿OBJETIVOS CUMPLIDOS?

Los jugadores declaran si han cumplido algún objetivo. Los objetivos cumplidos se ponen delante del jugador. Aunque no hay límite a cuántas cartas de Objetivo pueden cumplirse, sólo puede cumplirse uno de los dos objetivos en una carta. *Después de la 6ª Ronda o si un jugador no tiene ciudades, el juego acaba después de este paso de la Fase de Estatus.*

RECIBIR UN AVANCE GRATIS

Cada jugador recibe un avance gratis. Como siempre, si el nuevo avance da lugar a un Evento, éste se resuelve inmediatamente. Nota: las cartas de Acción que pueden jugarse tras conseguir un avance, también pueden usarse en este momento (pero después de un Evento, si hay).

COGER CARTAS

Todos los jugadores cogen una carta de Acción y una carta de Objetivo. No hay límite de tamaño de mano para el número de cartas que puedes tener.

DEMOLER CIUDADES DE TAMAÑO 1

Los jugadores pueden demoler una de sus ciudades de tamaño 1. Esto significa quitarla del tablero, y conseguir 1 Oro en compensación.

Esto puede tener sentido si una ciudad está bloqueando el acceso de una ciudad más grande a recursos o si el jugador no espera ser capaz de defenderla militarmente o no tiene deseo de hacerlo.

DETERMINAR EL PRIMER JUGADOR

El jugador con los mayores Niveles combinados de Cultura y Felicidad puede decidir quién será el jugador inicial en la siguiente ronda (si hay empate, el primer jugador empatado a la izquierda del actual primer jugador es el que decide). Si nadie tiene un total combinado mayor que el del actual jugador inicial, el orden de turnos sigue siendo el mismo.

Consejo para la Fase de Estatus: intenta mantener el ritmo y sé sistemático sobre el desarrollo de la Fase de Estatus. Recuerda a los jugadores considerar qué cartas de Objetivo han cumplido y cómo, qué avance gratis conseguir antes de su turno, etc.

COMBATE

COMBATE EN TIERRA

Las batallas normalmente ocurren durante una acción de "Mover" cuando un Ejército entra en un espacio con una o más unidades extranjeras o una ciudad extranjera (*un Ejército es un número cualquiera de unidades de Ejército en el mismo espacio*). Las batallas se resuelven cuando ocurren durante el movimiento.

Tirada de Combate y Valor de Combate

Las batallas se resuelven en rondas de combate. Cada ronda, los jugadores hacen una tirada de combate tirando una cantidad de dados igual al número de unidades de Ejército que tengan en la batalla. La suma de esa tirada se denomina el **Valor de Combate (VC)**. Se divide el VC entre 5 para conseguir el número de "impactos" infligidos (redondeando a la baja). Por ejemplo, sacar 19 causaría 3 impactos. Ambos jugadores quitan una unidad de Ejército por "impacto" que reciban. Si un bando pierde todas sus unidades, ha perdido la batalla. Si ambos bandos pierden todas sus unidades, el combate acaba sin vencedor ni derrotado. Si ambos bandos aún tienen unidades, tiene lugar una nueva ronda de combate a menos que el atacante elija abortar el ataque.

Abortar el Ataque

El atacante puede abortar el ataque después de cada ronda de combate. Si el atacante elige hacerlo, el combate acaba y las unidades atacantes regresan al lugar de donde vinieron. Todas las unidades en la batalla deben retirarse de la batalla juntas.

Cartas de Acción – Efectos de Combate

Los jugadores con el avance "Táctica" (Guerra) pueden jugar 1 carta de Acción cada ronda por su efecto de combate. El atacante declara primero si desea jugar una carta, después de lo cual el defensor hace lo mismo. **Una carta de Combate sólo afecta a la ronda de combate en la que se juega.**

Cada efecto de combate tiene un título y afecta a uno o más de los siguientes elementos: Ejército, Fortaleza o Barco. Esto indica qué tipo de unidad (o Fortaleza) puede beneficiarse con la carta.

Por ejemplo, si dice (Ejército/Fortaleza), significa que debes tener un Ejército y/o una Fortaleza para usar la carta.

Capturar Ciudades

Una ciudad es capturada si tus unidades de Ejército están solas en una ciudad extranjera:

1. Cambias las figuras de ciudad del propietario con las mismas figuras pero de tu color. *Las figuras de ciudad bajo "Influencia Cultural" de otros jugadores ¡no se reemplazan!*
2. Si la ciudad estaba "feliz" o "neutral" cuando es atacada:
 - **Botín de Guerra:** recibes X Oros donde X es igual al tamaño de la ciudad.
 - **Refugiados:** el anterior propietario consigue un Colono en una ciudad de su elección. (Si no le quedan ciudades, no consigue Colonos).
3. La ciudad se vuelve "enfadada".

Reglas de casos raros cuando se capturan ciudades

1. Si no tienes el requisito previo de avance para una figura de ciudad en una ciudad capturada, no puedes usar el poder especial de esa figura de ciudad, ni cuenta para cumplir objetivos que requieran esas figuras de ciudad. Sin embargo, aún cuentan para el tamaño de ciudad y PV al final de la partida.
2. Si capturas una ciudad que contenga figuras de ciudad que hayas agotado (es decir, tienes las 7 sobre el tablero), esas se quitan de la ciudad capturada. Si es la figura de Asentamiento la que no tienes, toda la ciudad se quita. Cada figura de ciudad retirada de este modo te da un 1 Oro en compensación.

SECUENCIA DE COMBATE

1. ¿Jugar carta de Acción? El atacante decide, luego el defensor.
2. ¿Efectos de la carta de Acción? Se ejecutan los efectos de las cartas de Acción si tienen lugar antes de la tirada de combate.
3. Tirada de Combate: ambos jugadores tiran un número de dados igual al número de unidades que tengan. Cada jugador suma sus dados para obtener su VC (Valor de Combate). Divide este total entre 5 para obtener el número de "impactos" infligidos.
4. Retirar Bajas
5. ¿Fin de la Batalla? Si a ambos jugadores les quedan unidades, el atacante decide si desea seguir atacando. Si lo hace, repite esta secuencia.

Colonos en Combate

Los Colonos no pueden luchar. Si los Colonos acaban en un espacio solos con una unidad de Ejército extranjera, hay una batalla en la que los Colonos son derrotados automáticamente (no se juegan cartas ni se tiran dados). Los Colonos junto con Ejércitos amigos son eliminados si el Ejército es eliminado. Del mismo modo un Colono que mueve con un Ejército también regresa por donde vino si el Ejército aborta el ataque.

AVANCES RELACIONADOS

Táctica (Guerra):

- Puedes "Mover" Ejércitos
- Puedes usar los efectos de combate en las cartas de Acción.

Técnica de Asedio (Guerra): Cancela la capacidad de una Fortaleza:

- para atacar (pagas 2 Alimentos)
- para cancelar un impacto (pagas 1 Mineral)

Armas de Acero (Guerra): [Pagas +2 Minerales para adquirirlo] Tus Ejércitos hacen +1 "impacto" en la primera tirada de combate contra Ejércitos sin "Armas de Acero".

Fanatismo (Teocracia): Las batallas en ciudades con Templos=

- +2 VC en la primera tirada de combate
- Batalla perdida = Consigues una unidad de Ejército gratis en una de tus ciudades.

COMBATE NAVAL

Hay una batalla naval si "Mueves" o "Construyes" Barcos en un espacio de mar con un Barco enemigo. El combate se resuelve como arriba y los Barcos también pueden abortar el ataque y regresar al espacio desde el que iniciaron su movimiento.

Las Unidades de Tierra transportadas por Barcos no juegan ningún papel en el Combate Naval. Sin embargo, cuando un Barco recibe un impacto y es eliminado, las Unidades de Tierra en el Barco también son eliminadas.

Aunque un Barco no puede mover otra vez después de haber estado en una batalla, las unidades a bordo aún pueden entrar o salir de los Barcos con una acción de "Mover". Si las unidades desembarcan en un espacio que contenga unidades enemigas, hay una batalla en Tierra (según las reglas normales).

AVANCES RELACIONADOS

Barcos de Guerra (Náutica): Batallas Navales + batallas en Tierra donde tus Ejércitos salgan de Barcos: Cancelas 1 "impacto" en la primera ronda.

MÁS CONCEPTOS DEL JUEGO

CARTAS DE EVENTO

Las cartas de Evento presentan eventos que pueden afectar a una civilización y que cautivan a historiadores y narradores de hechos por igual. Cuando tu *Nivel de Cultura* o *Nivel de Felicidad* llegue a 3, 5 o 7, coges una carta de Evento y la resuelves inmediatamente. La mayoría de las cartas de Evento sólo afectan al jugador que las coge, pero algunas también afectan a otros jugadores. Si una carta de Evento fuerza a todos los jugadores a hacer algo, esto se hace por Orden de Turnos, empezando por el jugador inicial.

Iconos de Evento

Algunas cartas de Evento muestran un pequeño icono en la esquina superior derecha. Éstos son efectos especiales que se resuelven justo después de coger la carta. Nota: los iconos de la carta de Evento se resuelven siempre tras robar la carta, incluso si el efecto principal de la carta no ocurra hasta más tarde en la partida (tal como la carta de Evento “Gran Científico”). Los iconos de Evento sólo afectan al jugador que coge la carta.

¡Mina de Oro! Recibes **2 Oros** inmediatamente.



¡Agotado!

Pones una ficha de Recurso Agotado en un espacio de Tierra no-Yermo vacío (sin unidades/ciudades)



No se puede “Recoger” recursos de ese espacio, y no se puede fundar ciudades ahí (incluyendo Bárbaros).

El avance “Irrigación” no tiene efecto en un espacio con esta ficha.

Generación de Bárbaros Haces lo siguiente en este orden:



1. Pones un asentamiento de Bárbaros y un Bárbaro juntos en un espacio de Tierra no-Yermo vacío (sin unidades /ciudades) en un radio de 2 espacios de una de tus ciudades.
2. Pones una unidad de Bárbaros en un asentamiento de Bárbaros de tu elección (incluyendo el nuevo asentamiento)

Ataque de Bárbaros



1. Buscas los asentamientos de Bárbaros en un radio de 2 espacios de tus ciudades, incluso a través de espacios de Mar (sin cruzar regiones no descubiertas).
2. De éstos, el asentamiento con más Bárbaros ataca a la más cercana de tus ciudades.

Si hay empate en tamaño o alcance, decides cuál de los asentamientos empatados ataca a cuál de tus ciudades empatadas.

¿PUNTOS DE VICTORIA POR UNA CIUDAD DESTRUIDA?

Algunas cartas de Evento tales como “Terremoto” y “Volcán” pueden destruir ciudades. Los jugadores consiguen PV cuando esto ocurre. Aunque esto puede parecer extraño al principio, tiene un propósito nivelador y temático. Imagina cómo discutirán los historiadores tal cataclismo, cómo será investigado por arqueólogos y cómo continuamente capturará la imaginación de incontables generaciones.

BÁRBAROS

Los Bárbaros son pequeñas ciudades independientes que limitan tu movimiento, tu acceso a recursos, y potencialmente pueden atacarte. Los bárbaros pueden entrar en la partida de dos maneras.

- Cartas de Evento: como se explica a la izquierda, y,
- Exploración: cuando se explora (ver la página 16), si descubres una región con un icono de Bárbaros en medio (**todas las regiones con dos o más espacios Fértiles tienen este icono, en un círculo en rojo abajo**), pones un asentamiento de Bárbaros y una unidad de Bárbaros en uno de los espacios Fértiles de esa región – a elección del jugador que explora (aunque nunca en el espacio en el que entró el Colono).



¡Ataque de Bárbaros!

Los Bárbaros atacan principalmente debido a las cartas de Evento, pero también pueden atacar por medio de la carta de Acción “Mercenarios”. Un ataque de bárbaros sigue las reglas de combate normales excepto:

- La batalla sólo dura 1 ronda de combate.
- Los “impactos” se aplican a unidades en la ciudad si hay (Colonos o Ejércitos – a elección del objetivo). Una vez que no quedan más unidades para absorber impactos, cada impacto reduce el tamaño de la ciudad en 1 paso (retirando figuras de ciudad). Si se reduce a menos del tamaño 1, la ciudad es destruida. (Una Fortaleza aún cancela un impacto/ataque en la primera ronda).
- Si la ciudad es reducida en uno o más tamaños, se vuelve “enfadada”.
- Los Bárbaros supervivientes acaban en su asentamiento después de la primera ronda de combate.

Ataque a un Asentamiento de Bárbaros

Si mueves tus unidades a un asentamiento de Bárbaros, comienza un combate. El combate contra Bárbaros se resuelve como el combate normal. Uno de los demás jugadores tira los dados por los Bárbaros, pero no se puede jugar cartas de Acción para ellos.

Si mueves unidades de Ejército a un asentamiento de Bárbaros no defendido o derrotas toda oposición, capturas el asentamiento.

Captura de un Asentamiento de Bárbaros

Si capturas un asentamiento de Bárbaros, ganas 1 Oro por cada Bárbaro derrotado en la batalla. Después:

1. Conservas la ciudad (la cambias a tu color) y la pones “enfadada”, o
2. Arrasas la ciudad (la retiras del tablero) y ganas 1 Oro adicional.

CARTAS DE OBJETIVO

Cada jugador comienza el juego con una carta de Objetivo y recibe nuevos objetivos en la Fase de Estatus. Las cartas de objetivo se mantienen ocultas a los demás jugadores.

Todas las cartas de Objetivo tienen dos objetivos. El de arriba a menudo está referido al desarrollo, mientras que el de abajo está más orientado hacia objetivos militares. Sólo se puede cumplir uno de los dos objetivos en una carta.

Algunos objetivos se cumplen en el primer paso de la Fase de Estatus, mientras que otros se cumplen inmediatamente después de que se cumplan algunos criterios específicos. Copias del mismo objetivo (objetivos con el mismo nombre) nunca pueden cumplirse al mismo tiempo con el mismo activador. Por tanto capturar una ciudad no te permitiría cumplir dos objetivos de “Conquistador”, pero capturar dos ciudades diferentes sí. Sin embargo, aún puedes cumplir dos objetivos de nombres diferentes capturando una única ciudad, siempre que cumplas los criterios en ambos.

Cuando cumplas un objetivo, lo pones delante de ti.

CARTAS DE ACCIÓN

Las cartas de Acción te dan opciones o acciones extra a realizar y se ocultan al resto de jugadores. Comienzas el juego con una carta de Acción y consigues más principalmente en la Fase de Estatus.

En la carta de Acción se indica el efecto y cuándo puedes jugarlo. Después de jugar una carta de Acción la descartas.

No hay límite a cuántas cartas de Acción puedes jugar usando su efecto no-combate (aparte de los límites presentados en las cartas).

Sin embargo, no puedes jugar dos cartas iguales con el mismo activador (tal como dos cartas “Inspiración” después de capturar una ciudad).

Si tienes el avance “Táctica” (Guerra), puedes jugar carta de Acción por su efecto de combate. El efecto de combate puede encontrarse en la mitad inferior de las cartas de Acción. Ver Combate en la página 12.



COMERCIO ENTRE JUGADORES

En tu turno, puedes comerciar con los demás jugadores. También puedes comerciar con un jugador en el turno de ese jugador. Puedes intercambiar (al coste que puedas acordar):

- Recursos
- Cartas de Acción
- Cartas de Objetivo
- Fichas de Ánimo
- Fichas de Cultura

Se deben cumplir los tratos comerciales con una transacción inmediata de los artículos de arriba. Los acuerdos verbales de tipo diplomático/político, así como préstamos o transacciones que ocurrirán en un momento posterior, no están obligados por el juego. Sólo la conciencia y objetivos de los jugadores determinarán la validez de tales acuerdos.

MARAVILLAS

Hay 7 Maravillas en el juego, representada cada una por una carta y una ficha vertical.

Las Maravillas son reveladas con los avances “Ingeniería” y “Monumentos”. Revelar una Maravilla significa coger la carta de Maravilla de arriba y ponerla boca arriba sobre la mesa para que todos la vean. Cualquier jugador puede construir una Maravilla revelada en su turno cumpliendo los requisitos y pagando el coste (que incluye fichas de recursos y Cultura). Sólo un jugador puede construir cada Maravilla específica. Una vez construida, la carta de Maravilla correspondiente se pone al lado de su Tablero de Jugador, y la ficha vertical correspondiente se pone en una de sus ciudades.

La Maravilla no se suma al tamaño de la ciudad, ni afecta de ningún modo a menos que se establezca en la carta de Maravilla específica. Una ciudad sólo puede tener una Maravilla.

Si la ciudad es destruida, pierdes la Maravilla (y sus PV).

Si pierdes la ciudad y pasa a otro jugador, el conquistador consigue la Maravilla y sus puntos.





Grandes Jardines - 5 PV

Requisitos:

- Ingeniería • Irrigación

Poder:

- Tras usar la ciudad donde se encuentra esta Maravilla para "Recoger", consigues 1 Alimento extra.
- CUA: Pagas 1 ficha de Ánimo para aumentar el ánimo de una de tus ciudades en 1 paso.



Grandes Pirámides - 5 PV

Requisitos:

- Ingeniería • Rituales

Poder:

- Teniendo esta Maravilla, ganas los empates en PV al final de la partida.
- Cuando se construye esta Maravilla, su ciudad puede hacer dos intentos de "Influencia Cultural" sin más coste de acción.



Gran Biblioteca - 5 PV

Requisitos:

- Ingeniería • Filosofía

Poder:

- Consigues 2 recursos de Idea cuando construyes esta Maravilla.
- Consigues 1 recurso de Idea cuando el jugador a tu izquierda, en su turno, consigue al menos un avance que tú no tengas.



Gran Estatua - 5 PV

Requisitos:

- Ingeniería • Monumentos

Poder:

- Esta Maravilla suma +1 al alcance de la "Influencia Cultural" de la ciudad.
- La ciudad con esta Maravilla, junto con todas tus ciudades en un radio de 2 espacios desde ella, no pueden ser el objetivo de la "Influencia Cultural" extranjera.



Gran Faro - 5 PV

Requisitos:

- Debe construirse en una ciudad con un Puerto
- Ingeniería • Cartografía

Poder:

- Consigues un Barco gratis tras construir esta Maravilla (en la ciudad donde sea construida).
- Puedes "Mover" un Barco después de activar la ciudad con esta Maravilla.



Gran Muralla - 5 PV

Requisitos:

- Ingeniería • Técnica de Asedio

Poder:

- Los Bárbaros no pueden atacar a ninguna de tus ciudades.
- Los jugadores no pueden atacar a tus ciudades con Fortalezas a menos que tengan "Técnica de Asedio" (pero no tienen que pagar para usar su poder).



Gran Mausoleo - 5 PV

Requisitos:

- Ingeniería • Sacerdocio

Poder:

- Los jugadores atacantes deben pagar 1 ficha de Ánimo o Cultura por cada una de sus unidades de Ejército que ataquen a la ciudad con esta Maravilla.
- Cuando "Aumentes el Tamaño de Ciudad" en asentamientos con Templos, tus ciudades no se activan.

EXPLORACIÓN

Al comienzo del juego, sólo las losetas iniciales están descubiertas. Descubres las demás regiones moviendo unidades a ellas. Aunque se pueden usar Ejércitos y Colonos para explorar una región, sólo un Colono puede “Fundar” una ciudad. Los barcos también pueden explorar regiones no descubiertas, pero con reglas ligeramente diferentes. Ver la página 19.

Explorar con Unidades de Tierra

Las regiones se descubren cuando mueves tus unidades a ellas. No importa cómo voltees una región una vez que la descubres, ya que se pone según tres reglas. Lo único importante es en qué espacio entra la unidad. Y es importante porque la región debe girarse de forma que el espacio en el que entró la unidad no sea un espacio de Mar. Se pone la región según las reglas siguientes:

1. El espacio al que ha entrado no puede ser un espacio de Mar.
2. La región debe ponerse de forma que un espacio de Mar quede adyacente a otro espacio de Mar (a menos que esto entre en conflicto con la regla 1).
3. Si los espacios de Mar no pueden quedar adyacentes a otros espacios de Mar, y la región está en el borde del tablero, se pone la región de forma que el espacio de Mar, si hay, toque el borde del tablero.

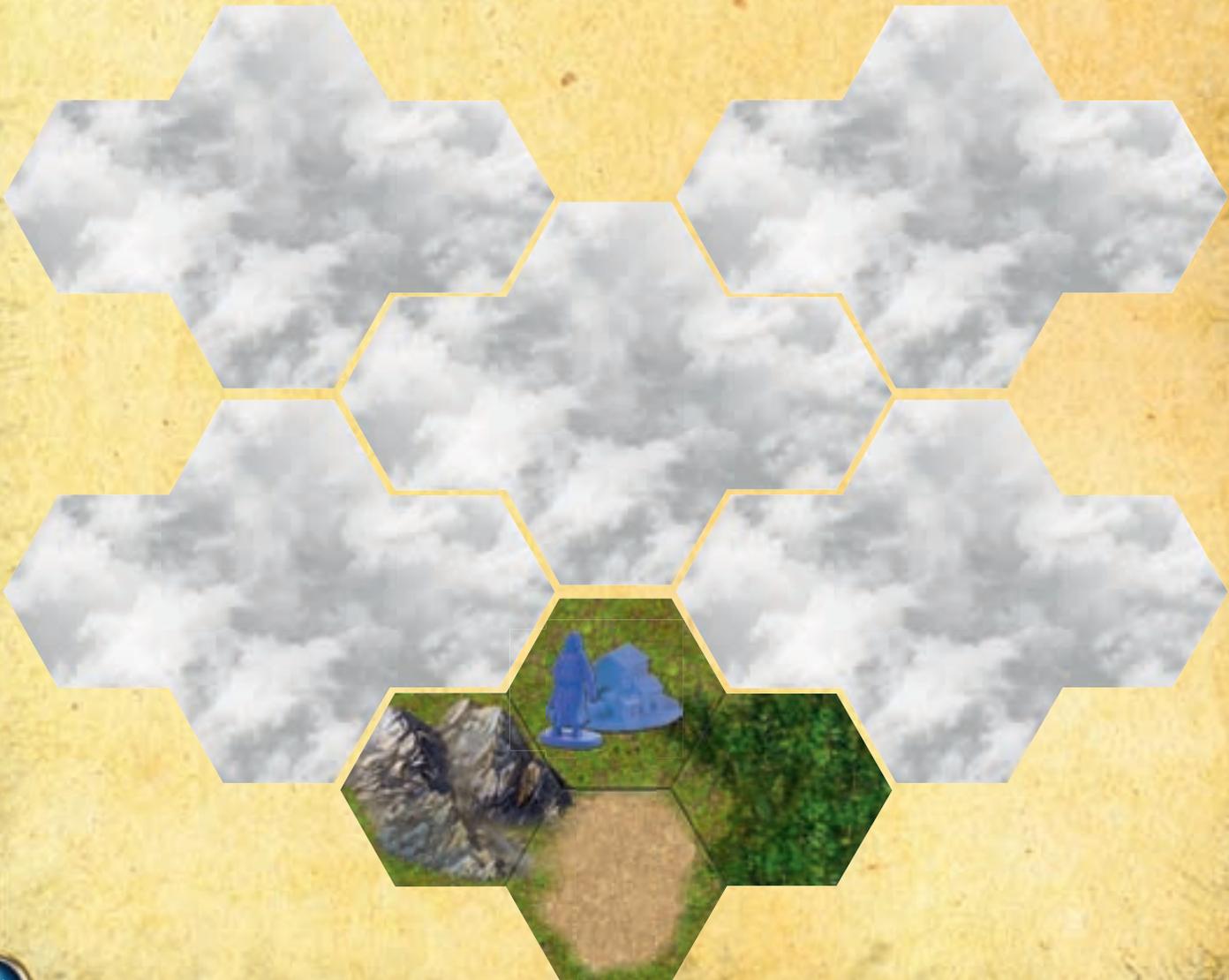
Si después de seguir estas reglas queda mas de una forma de colocar la región, debes girarla como desees, siempre que mantengas la estructura general del mapa (como se indica en la colocación inicial que se encuentra en la página 3).

I Esto es a lo que se podría parecer tu entorno cercano al comienzo de una partida. En las páginas siguientes se descubrirán las regiones y se explicará cómo deberán colocarse las regiones descubiertas. Las regiones con nubes están inexploradas. La loseta del ejemplo es la que tiene el borde rojo.

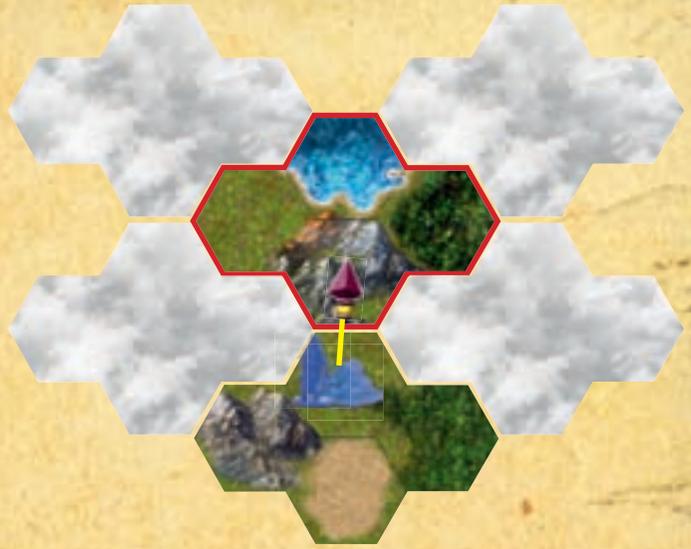


¡Bárbaros!

Recuerda añadir un asentamiento de Bárbaros y una unidad de Bárbaros en cuanto una región descubierta tenga un icono de Bárbaros en medio (todas las regiones con dos o más espacios Fértiles tienen este icono). Ver Bárbaros en la página 13.



2 Moviendo desde la región inicial revelamos la primera región. La única manera posible de poner esta región sería como se muestra a la derecha, puesto que girarla de forma diferente dejaría el espacio de Mar abajo por donde la unidad acaba de entrar. Ésta es una violación de la primera regla. La Unidad de Tierra no puede entrar en un espacio de Mar.

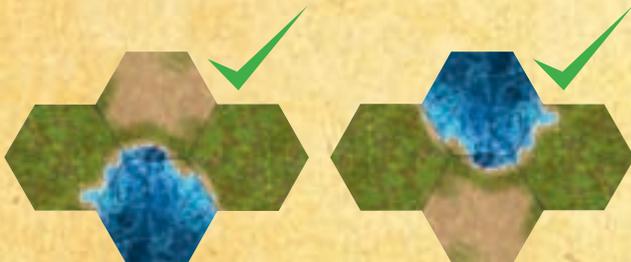


3 Unos turnos más tarde, el Colono está ahora en el espacio Fértil de una región descubierta anteriormente, y entra en una nueva región. Esta región debe ponerse como se muestra a la derecha, puesto que siempre que no viole la primera regla, **una región con un espacio de Mar debe ponerse de forma que el espacio de Mar conecte con espacios de Mar adyacentes si es posible.**



4 Más tarde, un nuevo Colono mueve desde el Asentamiento original hacia la región a la izquierda. Esta región podría girarse de cualquier forma. No importa cómo se ponga, el Colono no entra en un espacio de Mar.

Como no hay espacios al que conectar, la única regla que queda es que el espacio de Mar debe tocar el borde del mapa, lo que hará independientemente de cómo se gire. En este caso, el jugador puede decidir cómo girar la región.



5

Aquí, sólo hay una opción disponible. Si la región fuese girada como abajo, la unidad entraría en un espacio de Mar.



6

Aquí, la única regla que se aplica es que el espacio de Mar debe tocar el borde del mapa. Por tanto la única opción es ponerla como se muestra a la derecha.



7

Aquí está lo que este pequeño mapa podría resultar.

Si los Colonos hubieran entrado desde otras regiones, o a otros espacios, el mapa podría haber sido diferente, incluso con exactamente la misma colocación inicial de estas regiones.

En resumen, es importante indicar a qué espacio entra una unidad. Luego, simplemente se descubre la región y se aplican estas tres reglas.

1. Una Unidad de Tierra no entra en un espacio de Mar.
2. Se conectan los espacios de Mar si no se viola la regla 1.
3. Los espacios de Mar se ponen de manera que toquen el borde del mapa si es posible, y no se violan las reglas 1 y 2.



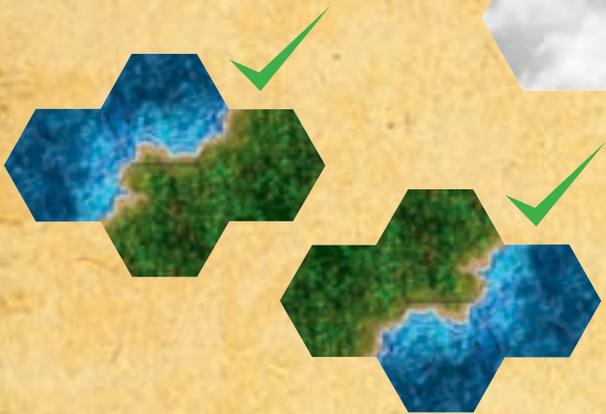
EXPLORAR CON BARCOS

Los Barcos también pueden usarse para explorar regiones no descubiertas. Al contrario que la exploración por tierra, no importa a qué espacio muevas un Barco. Sencillamente descubres la región a la que pueda llegar un Barco. Si es posible, pones la región de forma que sus espacios de Mar puedan quedar accesibles al Barco sin entrar en ninguna otra región. Si eso no es posible (por ejemplo, si la región no tiene espacios de Mar), la pones según las reglas normales para la colocación de regiones, y mueves el Barco de vuelta al espacio de Mar desde el que comenzó. Se aplican las mismas reglas cuando usas el avance "Navegación" para mover alrededor del borde del tablero.

1 Esta región podría ponerse de dos formas, puesto que sus espacios de Mar conectarían independientemente de cómo lo coloques.

El Barco se pone después en la región recién descubierta en cualquiera de los dos espacios de Mar (puesto que los Barcos pueden mover entre todos los espacios de Mar conectados).

Una nueva exploración con este Barco requeriría una nueva acción de "Mover"



2 En su siguiente acción de "Mover", el jugador mueve el Barco a la región adyacente.

Esta región no tiene espacio de Mar. El jugador decide después cómo desea poner la región, y mueve el Barco de vuelta al espacio de Mar del que proviene.



DETALLES DE LOS AVANCES



AGRICULTURA

Irrigación

- Puedes “Recoger” Alimentos de espacios Yermos.
- Ignoras las cartas de Evento “Hambre”.

Puedes “Recoger” Alimentos de espacios Yermos. Sin embargo, para todos los demás aspectos y propósitos, estos espacios continúan siendo Yermos (no se Fundan ciudades, no se ponen Bárbaros, etc.).

Ganadería

Pagas 1 Alimento (0 si tienes “Carreteras”) para “Recoger” de espacios de Tierra en un radio de 2 espacios de distancia (una vez por turno).

Pagando 1 Alimento puedes “Recoger” recursos de espacios de Tierra que estén a 2 espacios de distancia de la ciudad con la que estás “Recogiendo” (si tienes el avance “Carreteras” no hay coste de Alimento). El 1 Alimento debe pagarse antes de hacer la acción de “Recoger” – es decir, primero pagas el coste de Alimento, y luego usas esta capacidad para “Recoger” recursos. Este avance es bueno para darte más flexibilidad cuando coges recursos si tienes acceso limitado a un recurso concreto.



CONSTRUCCIÓN

Ingeniería

- Revelas la Maravilla de arriba
- CUA: Activas una ciudad “no-enfadada” y construyes una Maravilla.

Cuando consigues este avance, revelas la Maravilla de arriba del mazo de Maravillas y la pones sobre la mesa. Y lo que es más, este avance se usa para construir Maravillas. Activas una ciudad “no-enfadada” (que no tenga ya una Maravilla) para construir cualquier Maravilla revelada (excepto una Maravilla reclamada por un jugador usando el avance “Monumentos”). Ver Maravillas en la página 14.

Sanidad

- Cuando “Aumentas el Tamaño de Ciudad” pagas 1 Alimento para conseguir un Colono.
- Ignoras las cartas de Evento “Peste” y “Epidemia”.

Cuando aumentas el tamaño de una ciudad puedes poner al mismo tiempo un Colono allí (pagando 1 Alimento). Además, puedes ignorar los efectos de las cartas de Evento “Peste” y “Epidemia”.

Carreteras

Cuando “Mueves” una unidad/grupo al/desde tu ciudad:

- Mueve 2 espacios (pagas 1 Alimento)
- Ignora el terreno (pagas 1 Mineral)

Cuando mueves Unidades de Tierra a o desde tus ciudades, puedes pagar recursos para moverlas 2 espacios (al coste de 1 Alimento) y/o ignorar las penalizaciones del movimiento del terreno (al coste de 1 Mineral). Pagas por cada grupo (o una unidad sola) que use las ventajas.

Ejemplo:

Tienes dos Colonos y dos Ejércitos en la misma ciudad. Haces la acción de “Mover” y mueves 1 Colono dos espacios en una dirección (pagando 1 Alimento) y 1 Colono y 2 Ejércitos juntos, dos espacios

en otra dirección (pagando otro Alimento). Además de pagar 1 Alimento, también debes pagar 1 Mineral porque este grupo mueve a través de un espacio de Montaña y acaba en un espacio de Bosque. Pagando 1 Mineral, ninguna de las penalizaciones de tipo de terreno se aplica a este grupo para este movimiento. Después la unidad podría mover de nuevo y combatir como parte de una nueva acción de “Mover”.

No puedes explorar regiones no descubiertas usando “Carreteras”, ni puedes mover a través de espacios de Mar. Puedes atacar a ciudades usando carreteras, pero las carreteras no pueden usarse para mover unidades que han participado en una batalla.



NÁUTICA

Cartografía

CUA: Consigues 1 ficha de Cultura y 1 de Idea por cada región con al menos uno de tus Barcos (una vez por turno).

Como una acción puedes conseguir 1 ficha de Cultura y 1 de Idea por cada región que contenga al menos uno de tus Barcos.



Date cuenta de que la región con dos Barcos (con el borde rojo) sólo genera 1 ficha de Idea y 1 de Cultura.

Barcos de Guerra

Batallas Navales y Batallas en Tierra en las que tus Ejércitos hayan salido de Barcos: Cancela 1 “impacto” en la 1ª ronda de combate.

Cancelas un “impacto” en la primera tirada de combate en las batallas Navales y en las batallas en Tierra donde tus Ejércitos muevan directamente desde tus Barcos a una batalla en un espacio adyacente.

Navegación

Los Barcos pueden “Mover” alrededor del tablero al espacio de Mar más cercano en la dirección movida.

Para un ejemplo visual del movimiento de Barco hecho con Navegación, ver la página 9 en El Avance “Navegación”.



EDUCACIÓN

Escritura

Coges 1 carta de Acción y 1 carta de Objetivo si tienes algún avance de Gobierno o después de conseguir tu primer avance de Gobierno.

Este avance te permite coger una carta de Acción y una carta de Objetivo cuando consigues tu primer avance de Gobierno o si ya tienes algún avance de Gobierno cuando consigues "Escritura".

Filosofía

Consigues 1 Idea cuando consigues un avance de "Ciencia" y después de conseguir este avance.

Este avance te permite conseguir 1 Idea cuando consigues el avance de "Filosofía" y cuando consigues algún avance de "Ciencia". Nota: no recibes Ideas por avances de "Ciencia" adquiridos anteriormente.



BELICISMO

Técnica de Asedio

Cancelas la capacidad de una Fortaleza:

- para atacar (pagas 2 Maderas)
- para cancelar un impacto (pagas 2 Minerales).

Cuando atacas una ciudad con una Fortaleza, declaras si quieres usar el avance "Técnica de Asedio". Esto tiene lugar antes de cualquier carta o tirada de dados. Si quieres usar el avance, pagas 2 Maderas para cancelar la capacidad de la Fortaleza para atacar y/o 2 Minerales para cancelar su capacidad de anular un impacto.

Armas de Acero

[Pagas +2 Minerales para adquirirlo]

Tus Ejércitos hacen +1 "impacto" en la primera ronda contra Ejércitos sin "Armas de Acero".

Infliges un "impacto" adicional contra un enemigo sin el avance "Armas de Acero". Esto incluye a los Bárbaros. Después de hacer tu tirada de combate y calcular tus "impactos", simplemente añades otro impacto. Este avance no afecta a las tiradas hechas antes del combate (debido a cartas de Combate) o batallas Navales.

Para conseguir este avance, debes pagar 2 Minerales adicionales (u Oro según las reglas normales). La única excepción a esto es si tienes el avance "Metalurgia" (ver página 22). **Las cartas de Acción, las cartas de Evento y el avance gratis en la Fase de Estatus aún requieren que pagues 2 Minerales si eliges "Armas de Acero" (sin tener "Metalurgia").**

Levas

Cada acción de "Construir" unidades: se puede pagar 1 ficha de Ánimo para conseguir 1 unidad de Ejército.

Cuando "Construyes" unidades de Ejército, puedes gastar 1 ficha de Ánimo para pagar por 1 unidad de Ejército. Puedes hacer esto además de comprar otras unidades usando recursos, o puedes usar "Levas" para comprar sólo esa unidad de Ejército usando la ficha de Ánimo. No puedes comprar varias unidades de Ejército con varias fichas de Ánimo en la misma acción de "Construir" – sólo una.



ESPIRITUALIDAD

Mitos

Puedes pagar 1 ficha de Ánimo para evitar reducir el ánimo debido a una carta de Evento.

Algunas cartas de Evento te obligan a reducir el ánimo de una o más ciudades (tales como las cartas de Evento "Hambre", "Inundación" y "Terremoto"). Con el avance "Mitos", puedes pagar 1 ficha de Ánimo para evitar reducir el ánimo de una ciudad(o varias fichas de Ánimo si quieres evitar reducir el ánimo de varias ciudades). Este avance afecta a las cartas de Evento que piden que reduzcas el ánimo en 1 paso, y también a aquellas cartas que reducen el ánimo directamente a "enfadada" (también 1 ficha de Ánimo por ciudad).

El poder sólo funciona con cartas de Evento que provocan directamente que reduzcas el ánimo. Por ejemplo, no funciona con cartas que hacen que los Bárbaros ataquen y como consecuencia tienes que reducir el ánimo debido a ese ataque.

Rituales

Los recursos (excluyendo Ideas) pueden gastarse como fichas de Ánimo para "Mejora Cívica" en una relación 1:1.

Cuando realizas la acción de "Mejora Cívica" puedes gastar recursos (excepto las Ideas) como un sustituto para las fichas de Ánimo. Esto se hace en una relación 1:1.

Por ejemplo, si tienes una ciudad de tamaño 3, puedes aumentar su ánimo con 3 fichas de Ánimo, o gastar 1-3 recursos en lugar de las fichas de Ánimo. Por tanto, podrías pagar con 1 ficha de Ánimo, 1 recurso de Alimento y 1 de Madera.



ECONOMÍA

Rutas Comerciales

Comienzo de turno: Consigues 1 Alimento por cada ciudad de jugador extranjera "no enfadada" en cuyo radio de 2 espacios tengas un Colono/Barco (con un máximo de 4 Alimentos).

Al comienzo de un turno ganas 1 Alimento por cada ciudad de jugador extranjera "no enfadada" que puedas emparejar con un Colono o Barco en un radio de 2 espacios (sin contar a través de regiones no descubiertas).

Cada Colono o Barco sólo puede emparejarse con una ciudad extranjera. Del mismo modo, cada ciudad extranjera debe emparejarse con un Colono o Barco diferente. En otras palabras, para conseguir 3 Alimentos debes tener al menos 3 unidades (Colonos o Barcos), cada uno emparejado con 3 ciudades de jugador diferentes.

Estás limitado a un máximo de 4 rutas comerciales.

Esta ilustración muestra Barcos y Colonos rojos emparejados con Asentamientos azules (A con A, B con B, C con C). Date cuenta que es correcto que uno de los Colonos esté en un Barco y que el Colono en la esquina más alejada no tenga Asentamiento (desparejado) en un radio de 2 espacios con el que emparejarse.



Impuestos

CUA: Pagas 1 ficha de *Ánimo* y consigues 1 Oro por cada ciudad que tengas (una vez por turno).

Como una acción puedes gastar una ficha de *Ánimo* para conseguir una cantidad de Oro igual a la cantidad de ciudades que tengas. Puedes hacer esto una vez por turno, y ninguna de las ciudades se activa.

CULTURA

Circo y Deportes

“Mejora Cívica”: Tus ciudades se consideran 1 punto más pequeñas en tamaño de lo que son realmente (tamaño mínimo de 1).

Ejemplo: una ciudad de tamaño 3 normalmente necesitaría 3 fichas de *Ánimo* para aumentar su ánimo en 1 paso. Con “Circo y Deportes”, este coste se reduce a 2. El tamaño mínimo al que una ciudad puede ser considerada es 1.

Monumentos

1) Revelas la Maravilla superior del mazo. 2) Eliges una Maravilla: sólo tú puedes construirla y lo haces sin coste de acción.

Cuando consigues el avance “Monumentos”, primero revelas una Maravilla. Luego eliges una de las Maravillas disponibles y la pones en tu Tablero de Jugador. Hasta el final de la partida, sólo tú puedes construir esa Maravilla y lo haces sin necesidad de acción para ello.

Drama y Música

Intercambia una ficha de *Ánimo* por una ficha de *Cultura* o viceversa (una vez por turno).

En cualquier momento de tu turno (no en la Fase de Estatus), puedes intercambiar una ficha de *Ánimo* por una ficha de *Cultura* o viceversa. Puedes hacer esto una vez cada turno.

CIENCIA

Metalurgia

“Armas de Acero” no cuesta Alimentos ni Minerales. Consigues 2 Minerales si ya tienes “Armas de Acero”.

Puedes conseguir el avance “Armas de Acero” sin coste de recursos. Esto significa que no tienes que pagar los 2 Alimentos que normalmente se necesitan para comprar un avance o los 2 Minerales extra que se requieren para “Armas de Acero”.

Si ya tienes “Armas de Acero” cuando adquieres “Metalurgia” recibes 2 Minerales.

DEMOCRACIA

Libertades Civiles

- CUA: Consigues 3 fichas de *Ánimo*
- Avance “Levas”: 1 unidad de Ejército cuesta 2 fichas de *Ánimo*.

Con esta acción puedes generar 3 fichas de *Ánimo*. Sin embargo, el avance “Levas” que normalmente te permite pagar 1 ficha de *Ánimo* para comprar 1 unidad de Ejército, si tienes el avance “Libertades Civiles”, el avance “Levas” te costará 2 fichas de *Ánimo* por unidad de Ejército en vez de 1 ficha.

Libertad Económica

- Tu primera acción de “Recoger” cada turno no tiene coste de acción.
- Las siguientes acciones de “Recoger” cuestan 2 fichas de *Ánimo*.

Tras conseguir este avance, cada turno tu primera acción de “Recoger” no usa una de tus 3 acciones. Sin embargo, si quieres “Recoger” más de una vez en un turno, debes pagar 2 fichas de *Ánimo* por cada acción de “Recoger” posterior. No importa si usas ciudades diferentes para recoger recursos.

Si compras el avance en un turno en el que ya hayas gastado una acción de “Recoger”, su poder (y penalización) no tienen efecto hasta tu siguiente turno.

AUTOCRACIA

Trabajo Forzado

Pagas 1 ficha de *Ánimo* para hacer que este turno tus ciudades “enfadadas” actúen como “neutrales” cuando sean activadas (el límite de una sola activación por turno para estas ciudades sigue vigente).

Puedes pagar 1 ficha de *Ánimo* para hacer que todas tus ciudades “enfadadas” actúen como “neutrales” cuando sean activadas. Haciéndolo puedes “Recoger” recursos, “Construir” unidades, y “Aumentar el Tamaño de Ciudad” como si la ciudad fuese “neutral”. Incluso puedes construir Maravillas allí.

TEOCRACIA

Dogma

- Nuevo Templo = Consigues un avance de “Teocracia” gratis.
- Límite de 2 recursos de Idea.

Cuando consigues un nuevo Templo (usando “Aumento del Tamaño de Ciudad” o por medio de jugar cartas), consigues inmediatamente un avance de “Teocracia” gratis. Sin embargo, estás limitado a 2 recursos de Idea. Si tienes más de 2 recursos de Idea cuando consigues el avance “Dogma”, debes descartarlos inmediatamente para quedarte a 2.

Conversión

- “Influencia Cultural”*:
- Éxito con una tirada de 4+.
 - Éxito = Consigues 1 ficha de *Cultura*.

Ahora consigues éxitos en “Influencia Cultural” con las tiradas de 4, 5 y 6. Además, cualquier intento de “Influencia Cultural” con éxito te da 1 ficha de *Cultura*.

Fanatismo

- Las batallas en ciudades con Templos =
- +2 VC en la primera tirada de combate.
 - Batalla perdida = Consigues una unidad de Ejército gratis en una de tus ciudades.

Para cada batalla en una ciudad con un Templo (no importa si atacas o defiendes la ciudad), sumas +2 al VC en a tu primera tirada de combate. Después, si pierdes la batalla, consigues una unidad de Ejército gratis después de la batalla y la pones en una de tus ciudades. (No consigues una unidad si no tienes ciudades).

VARIANTES

EVENTOS

No todo el mundo aprecia la naturaleza azarosa de los eventos y cómo afectan. He aquí dos variantes diferentes que pueden usarse.

- **Sin Eventos:** se cogen eventos, pero sólo para los efectos de los iconos de Evento (tales como los Bárbaros).
- **Eventos Opcionales:** en lugar de estar forzados a coger una carta de Evento, los jugadores pueden decidir coger si quieren para probar suerte. Si declinan hacerlo, aún se coge una carta, pero sólo para el efecto de los iconos de Evento.

PARTIDA DE CUATRO RONDAS

Para una partida de cuatro rondas, más corta, puedes hacer lo siguiente:

- Se comienza con dos Colonos y una ciudad “feliz”.
- En la parte “Avance Gratis” de la Fase de Estatus, los jugadores consiguen dos avances en lugar de uno. Cada jugador consigue su primer avance por orden de turnos, luego continúan con el segundo avance, también por orden de turnos.

PARTIDA DE FINAL VARIABLE

Para introducir algo de incertidumbre cuando acaba la partida, puedes jugar con la variante de Partida de Final Variable. En el reverso del Registro de Turnos hay un Registro de Turnos alternativo que muestra 7 Rondas.



Tirar para Acabar

En los espacios usados para marcar los últimos 5 Turnos verás un rango numérico. El primer jugador que vaya a empezar tales turnos tira un dado y si el resultado del dado está dentro del rango indicado, la partida acaba inmediatamente y se cuentan los puntos.

Un Maravilloso Final

Como alternativa, en lugar de tirar dados, el juego acaba si un jugador construye una Maravilla en uno de los últimos 5 Turnos (los que tienen números en rojo). Una vez se construye la Maravilla, los jugadores acaban ese turno y se cuentan los puntos inmediatamente después del turno en el que se construyó la Maravilla (antes de la Fase de Estatus).

CRÉDITOS

Diseño del Juego

Christian Marcussen

Ilustración de la Caja

Chris Quilliams

Desarrollo

Team Z-Man Games

Traducción

Manuel Suffo

Probadores del Juego

Toke Nielsen, Stephan Rasmussen, Christian Guldager Simonsen, Robert Schimkowitsch, Freddy Silva, Rob Bradley, Anthony Yeatts, Carey Yeatts, Josh Cossette, Rob Lupi, Matt Kozachek, Adam Ruzzo, Andrew Tullsen, Jonathan Tullsen, y Daniel Hammond

Pruebas Adicionales

Henrik Clemmensen-Nielsen, Justin Lang, Jerry Hagen, Jonathan Mathews, Isaac Wiedmann, Kevin Borchardt, Curt Bardouche, Matthew R. Toellner, Erich Huelsemann Jr., Eric Rasmussen, Mike Raily, Harry Hammermueller, Jackson Bradle, Beth Cossette, Micah Coleman, Joseph Coleman, Todd Nicholson, Jason Rosa, Andrea Ruzzo, John Guthro, Jonathan Madison, Lewis Wagner, y Brent Lloyd.

Gracias especiales a

Anthony Yeatts, Adam Ruzzo, Robert Schimkowitsch y a la comunidad de boardgamegeek.com por los comentarios y apoyo.

Masque Networks SL

Marbella 59 i. 28034, Madrid [España]

www.EdicionesMasQueOca.com

© 2012-2013 Z-Man Games, Inc.

31, rue des Coopératives, Rigaud (Québec) J0P 1P0

info@zmangames.com

www.zmangames.com

Z-MAN
games



