

A. CÓMO PREPARAR EL JUEGO

FORTUNA



1. Coloca el tablero en el centro de la mesa y oriéntalo de forma que cada jugador tenga el color que ha elegido (naranja, violeta, azul o gris) frente a él.



2. Cada jugador recibe:

• El peón de su color:



• 3 discos de madera de su color.



3. Ahora cada jugador coloca:

A. Su peón en la posición inicial del camino hacia Roma (su aldea).



B. Uno de sus discos de madera en la posición inicial del marcador de dinero (5 monedas).



4. Determina el jugador inicial por sorteo (usando un disco de madera de cada jugador). Coloca los discos en el marcador del orden de turno, de izquierda a derecha, en el orden que hayan salido en el sorteo. El jugador inicial en la posición "1". El tercer y último disco de madera se coloca enfrente de cada jugador. Este disco se usará durante la partida para indicar que el jugador está casado. En el ejemplo el jugador inicial es el naranja.



5. Cada jugador recibe también:

1 grano, 1 agua, 1 vino, 1 dado, 1 Sacerdotisa y 1 Centurión y se colocan en los tableros individuales de Provincia como se puede ver en la ilustración de la derecha.



Nota:

- La capacidad del campo de grano, de la reserva de agua y del viñedo son ilimitadas.
- El número máximo de dados, Sacerdotisas y Centuriones es 3 por jugador.
- Durante la partida los jugadores podrán construir hasta 3 edificios que serán colocados en el lugar correspondiente de su Provincia.

IMPORTANTE: Asegúrate de que el dado, la Sacerdotisa y el Centurión se colocan en las posiciones inferiores de cada Provincia, con los valores más bajos.

El resto de dados, agua, grano, vino, Sacerdotisas y Centuriones se ordenan formando las reservas generales que se colocan en sus respectivos lugares en el tablero. Los dados se ponen a un lado.

6. Separa por tipo las 12 cartas de edificio formando 4 montones que se colocan boca arriba cerca del tablero. En partidas con 2 o 3 jugadores se devuelve a la caja una carta de cada uno de los edificios, quedando un total de 8 cartas.



7. Coloca 3 fichas de privilegio en el centro del tablero, justo encima del Palacio del César. El resto de fichas se colocan cerca del tablero, serán usadas a partir de la segunda ronda de juego. Baraja las cartas de privilegio formando un mazo boca abajo.



8. Coloca las 6 cartas de favor alrededor de Roma: Religión en la casilla indicada con un "6" en el dado, Fortuna en el "5", Batalla en el "4", Bacanal en el "3", Alimentación en el "2" y Reserva de agua en el "1".



9. Distribución de las cartas de acción:

- El jugador inicial recibe la carta de acción Fortuna y la coloca en uno de los tres espacios en su lado del tablero.
- Primera partida: baraja el resto de las cartas de acción y repártelas de forma que cada jugador disponga de 3 cartas. El jugador inicial solamente recibirá 2 cartas ya que tiene la de Fortuna. En partidas con 2 o 3 jugadores cada jugador también recibe 3 cartas. Distribuye las cartas acción de manera que en cada lado del tablero, incluso en los que no hay jugador, haya 3 cartas boca arriba.
- Ahora cada uno de los jugadores reserva una de sus tres cartas de acción volteándola.
- Jugadores con experiencia pueden elegir sus propias manos iniciales de 3 cartas usando el procedimiento siguiente: el jugador inicial recibe la carta de Fortuna, seguidamente el jugador que ocupa el último lugar en el marcador de orden de turno escoge la primera carta de acción de entre las 11 restantes. Ahora el jugador que ocupa la penúltima posición en el marcador de orden de turno elige su primera carta, después el siguiente jugador y por último el jugador inicial. Este mismo procedimiento se repite en el mismo orden de manera que al final cada jugador tenga 3 cartas de acción en sus respectivos espacios del tablero. Para finalizar todos los jugadores colocan una de sus tres cartas de acción boca abajo.



Una vez finalizada la distribución de las cartas, el juego comienza.



B. CÓMO JUGAR

RESUMEN DEL JUEGO

Cómo comenzar

Consulta la preparación del juego en la otra cara de esta hoja.

Qué hay que hacer

Las principales acciones a realizar en el juego son dos:

- Elegir y ejecutar una carta de acción para obtener recursos: agua, grano, vino, dinero, etc.
- Lanzar los dados y usar los recursos para avanzar hacia Roma (de 1 a 3 espacios).

En qué consiste un turno

Los jugadores completan las diferentes fases del juego en estricto orden de turno. El jugador inicial comienza y completa las 5 fases, después lo harán los demás jugadores según la disposición del marcador de orden de turno. En cada ronda un turno consistirá en:

1. Recibir 1 agua para el Acueducto (si está vacío).
2. Elegir una carta de acción, ejecutar la acción e intercambiar la carta por otra.
3. Utilizar el Poder Militar: usar una acción extra de las cartas boca arriba de tu lado del tablero.
4. Ganarse el favor del Emperador: lanzar los dados, atender a la demanda y avanzar hacia Roma.
5. Recoger fichas de privilegio y obtener una carta de privilegio.

Cómo ganar

Por cada paso que avances hacia Roma obtienes un Punto de Victoria. Poseer y utilizar recursos puede proporcionar Puntos de Victoria extra si se combinan con las cartas de privilegio adecuadas.

Cuándo termina el juego

Tan pronto como un jugador llegue al centro de Roma la ronda se completa y acaba la partida. Los jugadores que hayan alcanzado el Palacio de César recibirán una carta de privilegio extra.

Puntuación final

Las cartas de privilegio se revelan y la puntuación final consistirá en el número de pasos que se ha avanzado hacia Roma (cada paso vale 1 PV) sumado a los Puntos de Victoria obtenidos por las cartas de privilegio. El jugador con la puntuación más alta será el ganador.

Importante: Un jugador debe haber entrado en Roma (10 pasos o más) para tener la posibilidad de ganar el juego.

Para más detalles de cómo jugar consulta el **Libro de Reglas**.

LAS 12 CARTAS DE ACCIÓN

Durante el juego solo se usarán las siguientes cartas de acción:



Recogida de agua

Esta carta proporciona 2 unidades de agua de la reserva general que van a la Provincia del jugador.



Cosecha de grano

Esta carta proporciona 2 unidades de grano de la reserva general que van al campo de grano de la Provincia del jugador. Por cada unidad de agua que el jugador entregue recibirá una unidad de grano adicional. Las unidades de agua utilizadas se devuelven a la reserva general del tablero.



Cosecha de vino

Esta carta proporciona 1 unidad de vino de la reserva general que va a los viñedos de la Provincia del jugador. Por cada unidad de agua que el jugador entregue recibirá una unidad de vino adicional. Las unidades de agua utilizadas se devuelven a la reserva general del tablero.



Vender grano

Con esta carta el jugador puede vender grano: cada unidad de grano equivale a 2 monedas. Avanza el disco del jugador en el marcador de dinero tantos espacios como monedas haya obtenido. El grano va a la reserva general del tablero. En caso de que el jugador tenga construido un Mercado las ganancias aumentan en 1 moneda por unidad de grano vendida.



Vender vino

Con esta carta el jugador puede vender vino: cada unidad de vino equivale a 3 monedas. Avanza el disco del jugador en el marcador de dinero tantos espacios como monedas haya obtenido. El vino va a la reserva general del tablero. En caso de que

el jugador tenga construido un Mercado, las ganancias aumentan en 1 moneda por unidad de vino vendida



Reclutar Centuriones

Con esta carta un jugador puede reclutar uno o más Centuriones. El coste aumenta por cada nuevo Centurión en la Provincia. El Centurión en la primera posición del marcador de Poder Militar cuesta 1, el segundo 2 y el tercero 3 monedas. Mueve el disco en el marcador de dinero hacia atrás. No se pueden tener más de 3 Centuriones por jugador.



Obtener Sacerdotisas

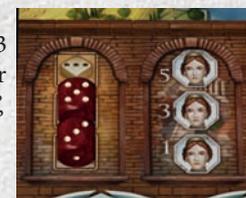
Con esta carta un jugador puede obtener una o más Sacerdotisas. El coste aumenta por cada nueva Sacerdotisa en la Provincia. La Sacerdotisa en la primera posición de Influencia Religiosa cuesta 1, la segunda 3 y la tercera 5 monedas. Mueve el disco en el marcador de dinero hacia atrás. No se pueden tener más de 3 Sacerdotisas por jugador.



Representación del Clero

• Con esta carta y entregando una Sacerdotisa (volverá a la reserva general) un jugador puede conseguir un dado extra que usará durante el resto de la partida. Coge un dado de la reserva general y añádelo al marcador de dados de tu Provincia. La Sacerdotisa que ocupe la posición superior será devuelta a la reserva. En el ejemplo de la ilustración el jugador entrega su última Sacerdotisa para hacerse con un segundo dado. **Esta acción solo se podrá realizar si quedan dados disponibles.**

• Durante la fase 4, el favor del Emperador, el jugador puede lanzar hasta 3 dados. En el caso en el que un jugador tenga 2 o 3 dados disponibles puede elegir cualquiera de ellos para habilitar cartas de favor. Por ejemplo, si un jugador lanza un "5" y un "2", podría usar el "5" para tener la posibilidad de elegir entre las primeras 5 cartas (de la 1 a la 5).



Carta de Familia

• Cuando un jugador activa esta carta puede casarse. Esto cuesta 3 monedas. Para mostrar que está casado el jugador coloca su último disco de madera en el lugar de su Provincia señalado con el símbolo de los anillos. A partir de ese momento, cada vez que use la carta de favor "Fortuna" en la fase 4 (el favor del Emperador) avanzará un espacio sin necesidad de entregar nada.

• Cuando un jugador usa la carta Familia y ya está casado, dicho jugador recibirá 1 grano, 1 vino o 3 Monedas. Solamente esta acción permite al jugador lanzar los dados antes de decidir el recurso que escogerá. La ventaja que otorga consiste en que la tirada de dados influirá en la decisión que tome.



Cartas de edificio

• El jugador que use esta carta podrá construir un edificio.

• El edificio cuesta las monedas que indique la carta.

• El edificio debe colocarse en uno de los tres espacios disponibles para ello en la Provincia del jugador.

• Cada edificio solo se puede construir una vez.

La función de cada edificio se explica en el **Libro de Reglas**.



Corrupción

• Cuando un jugador active esta carta puede elegir cualquiera de las cartas de acción situadas en los otros lados del tablero. El coste es de 1 moneda que se paga al jugador propietario de la carta de acción elegida. Si la carta se encuentra en un lado sin jugador se paga igualmente aunque nadie reciba la moneda. La carta usada permanece en su posición, pero la carta de corrupción debe ser intercambiada por otra.

• Si el jugador activa esta carta de acción pero decide no usar ninguna acción de otra carta, recibe 2 monedas avanzando su disco en el marcador de dinero.

• La carta de Corrupción permite incluso usar las acciones de cartas que se encuentren boca abajo; por supuesto, el dueño conserva la carta y ésta permanece boca abajo.



Fortuna

• Esta carta determina el jugador inicial para la siguiente ronda de juego. El jugador que termine la ronda con la carta de acción Fortuna en su lado del tablero será el jugador inicial en la próxima ronda.

• Si un jugador usa la acción de la carta Fortuna puede avanzar un paso hacia Roma. Para usar esta acción es necesario intercambiar la carta o activarla usando el Poder Militar (fase 3) entregando un Centurión.