

THROUGH the AGES

HISTORIA DE LAS CIVILIZACIONES

INTRODUCCIÓN

Cada jugador desarrolla una civilización desde la Antigüedad hasta la Edad Moderna, esforzándose para dejar su huella en la Historia. Las civilizaciones consiguen *Puntos de Cultura* a través de su influencia en el mundo por medio de la literatura, el teatro, la religión, maravillosas construcciones, grandes líderes e incluso tratados internacionales. Pero no toda influencia es positiva: también se puede expandir la cultura con la lanza y la espada, o hacer historia con un asesinato. Será decisión de cada jugador que su civilización sea recordada por apoyar las artes, iniciar una cruzada o levantar cadenas de comida rápida.

ACERCA DE ESTE REGLAMENTO

TRES MANERAS DE JUGAR

No es necesario leer todas las reglas antes de vuestra primera partida de **Through the Ages**. Este reglamento describe las reglas para tres versiones diferentes del juego: *Básico*, *Avanzado* y *Completo*.

Deberíais empezar a jugar al *Juego Básico*, ya que explica las mecánicas fundamentales. Además de ser un juego más corto, tiene menos enfrentamientos entre los jugadores; lo que facilita que los participantes poco experimentados aprendan a desarrollar civilizaciones sin la amenaza de un rival agresivo que destruya todo lo que ellos van construyendo. Los jugadores con experiencia pueden volver al *Juego Básico* cuando expliquen **Through the Ages** a un nuevo jugador.

El *Juego Avanzado* añade algunas mecánicas que hacen que el juego sea más interactivo. Podréis jugar a esta versión una vez asimilados los conceptos del *Juego Básico*. Para los jugadores con experiencia, supone una alternativa más corta que el *Juego Completo*.

El *Juego Completo* es la versión más larga y compleja, aunque también será la versión que mejor os permita desarrollar vuestras civilizaciones desde la Antigüedad hasta la Edad Moderna.

Una advertencia: incluso una partida del *Juego Básico* puede llevar varias horas cuando se juega por primera vez. No deberíais afrontar el *Juego Completo* hasta que sepáis cuánto tiempo os lleva jugar el *Juego Avanzado*.

NOTAS EN EL TEXTO

El texto describe las reglas y mecánicas en el mismo orden en el que van apareciendo durante el juego. De esta manera, podréis jugar vuestra primera partida a medida que leáis este manual. Además, cada jugador dispone de una *Tarjeta de Resumen* donde encontrará un breve resumen de los puntos clave del juego.

Para facilitar su consulta, los puntos clave, los ejemplos y los consejos del manual aparecen resaltados de la siguiente manera:

PUNTO CLAVE: LOS PUNTOS CLAVE DEL JUEGO SE EXPLICAN EN RECUADROS DE TEXTO COMO ESTE.

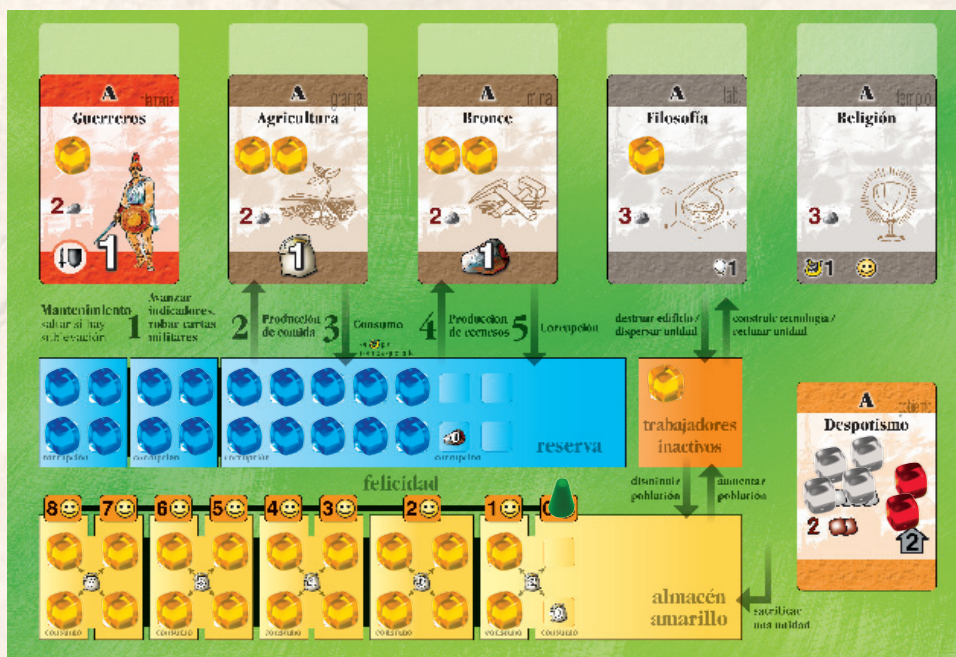
Ejemplo: Los ejemplos acerca del funcionamiento de las reglas están escritos en color azul.

Consejo: Aunque gran parte de la diversión de un juego nuevo reside en explorar diferentes estrategias por uno mismo, los consejos incluidos en recuadros de texto como este os ayudarán a elaborar vuestras propias estrategias más rápidamente y evitarán que los nuevos jugadores cometan algunos errores que se pagan caro.

POSICIÓN INICIAL

Este gráfico muestra la posición inicial de las civilizaciones.

Puesto que la posición inicial es común a las tres versiones del juego, la colocamos aquí a modo de referencia.



1

JUEGO BÁSICO

Esta versión de **Through the Ages** está diseñada para enseñaros las mecánicas básicas del juego. Podéis empezar una partida mientras uno de los jugadores lee las reglas de esta sección. Los demás jugadores pueden ir mirando el *Resumen* (por el lado etiquetado como *Juego Básico*). Si algo resulta confuso, podéis revisar el *Gran Ejemplo* que se encuentra al final de esta sección en la página 10.

PREPARACIÓN

EL TERRENO DE JUEGO

Through the Ages es un juego de cartas. En lugar de conquistar territorios en un mapa, los jugadores desarrollan sus civilizaciones poniendo en juego cartas junto a su *Tablero de Civilización*. El centro de la mesa se reserva para colocar el *Tablero de Juego*, que incluye dos zonas bien diferenciadas:

La *Fila de Cartas* es la zona alargada que incluye espacio para colocar 13 cartas boca arriba que los jugadores irán seleccionando a medida que se desarrolla la partida.

La *Tabla de Puntuación* sirve para llevar la cuenta de los puntos de cada jugador y habilita un lugar para colocar los distintos mazos de cartas.

CARTAS

Hay dos tipos de cartas: *Cartas Civiles* (con el reverso de color claro) y *Cartas Militares* (con el reverso de color oscuro).

Las cartas se clasifican a su vez según la *Era* a la que pertenecen:

- A — ANTIGÜEDAD (DE 500 A.C. A 1000 D.C.)
- I — EDAD MEDIA (DE 1000 D.C. A 1500 D.C.)
- II — ERA DE LOS EXPLORADORES (DE 1500 D.C. A 1900 D.C.)
- III — EDAD MODERNA (DE 1900 D.C. HASTA LA ACTUALIDAD)

Las cartas se dividen por lo tanto en 8 mazos: un *Mazo Civil* y un *Mazo Militar* por cada una de las 4 Eras.

CARTAS EMPLEADAS EN EL JUEGO BÁSICO

Para el *Juego Básico*, dejad a un lado las *Cartas Civiles* de las Eras II y III, así como las *Cartas Militares* de las Eras I, II y III. Estas cartas no se usan en esta versión del juego.

La carta **Desarrollo de la Política** del *Mazo Militar* A deberá dejarse a un lado igualmente. Barajad las 9 *Cartas Militares* restantes y ponedlas boca abajo en el *Tablero*, en el lugar denominado *EVENTOS ACTUALES*.

Después, barajad el *Mazo Civil* A. Colocad 13 de estas cartas boca arriba a lo largo de la *Fila de Cartas* del *Tablero*, de manera que haya 5 cartas en la primera zona (la de color más claro) y 4 cartas en cada una de las otras dos zonas. El resto del mazo se coloca boca abajo cerca de la *Fila de Cartas*.

Los *Mazos Civiles* de las Eras I, II y III tienen 5 cartas con el símbolo 3+ (para 3 o 4 jugadores) y 5 cartas con el símbolo 4+ (para 4 jugadores).

- EN PARTIDAS DE 2 JUGADORES SE RETIRAN TODAS LAS CARTAS 3+ Y 4+.
- EN PARTIDAS DE 3 JUGADORES SE RETIRAN TODAS LAS CARTAS 4+.
- EN PARTIDAS DE 4 JUGADORES NO SE RETIRA NINGUNA CARTA.

Los *Mazos Civiles* II y III ya se habían retirado del *Juego Básico*, así que solo tenéis que preocuparos de quitar estas cartas del *Mazo Civil* I. Una vez hecho, barajad el *Mazo Civil* I y situadlo en el recuadro de color claro del *Tablero*.

Por último debéis decidir quién va a ser el **Jugador Inicial**, quien tendrá que coger el marcador que lo identifica como tal.

CIVILIZACIONES

Cada jugador elige un color y coge el *Tablero de Civilización* correspondiente junto con sus *Marcadores de Puntuación* (fichas de su color). Cada jugador también recibe 25 fichas amarillas, 18 fichas azules, 4 fichas blancas y 2 fichas rojas, así como una *Tarjeta de Resumen*.

Los componentes se colocan frente a cada jugador, tal y como se muestra en el gráfico *Despliegue Inicial* de la página 1.

FICHAS AMARILLAS

LA POBLACIÓN ESTÁ REPRESENTADA POR FICHAS AMARILLAS DE *TRABAJADOR*. CADA JUGADOR CUENTA CON UN SUMINISTRO DE 25 FICHAS AMARILLAS.

Cada jugador pone 18 *Trabajadores* en su *Almacén Amarillo* (la franja amarilla de su *Tablero de Civilización*). Los 7 restantes representan la población inicial de cada civilización: 6 se sitúan sobre las cartas impresas en el *Tablero de Civilización* (ver *Despliegue Inicial*) para que trabajen y produzcan. El *Trabajador* restante se sitúa en el recuadro naranja, que contendrá los *Trabajadores Inactivos* de cada jugador. Los *Trabajadores Inactivos* no producen, pero se les puede asignar un trabajo durante el transcurso del juego.

Cuando aumentes tu población, coge un *Trabajador* del *Almacén Amarillo* y colócalo en el recuadro de *Trabajadores Inactivos*. Este nuevo *Trabajador* estará preparado para que se le asigne una tarea. Si la población disminuye, se quita un *Trabajador* de una de las cartas o del recuadro de *Trabajadores Inactivos* y se devuelve al *Almacén Amarillo*.



Las 25 fichas amarillas que recibe cada jugador representan la población máxima de una civilización. Las fichas del *Almacén Amarillo* siempre están dispuestas de izquierda a derecha, por lo que es fácil ver cuántas quedan.

Al aumentar la población se gana un *Trabajador*; pero esto implica una opción menos de expansión, puesto que se agota una de las fichas.

El *Almacén Amarillo* se divide en cinco secciones. Mientras quede por lo menos 1 ficha amarilla en la primera sección empezando por la derecha, el territorio estará poco poblado. El símbolo indica que la población no necesita *Comida*. El número que aparece en el centro de cada sección indica el coste para aumentar en 1 la población.

Cuando se quita la última ficha de la sección más a la derecha del *Almacén Amarillo*, se empieza a utilizar la sección situada inmediatamente a su izquierda. Esta contiene el símbolo que indica que será necesario pagar 1 *Comida* en cada turno para alimentar a la población. Ahora, aumentar en 1 la población tiene un coste de 3 *Comidas*.

El consumo por turno se indica con el símbolo situado a la izquierda de la última sección completamente vacía, mientras que el coste de incrementar la población aparece en el centro de cada sección. Cuando ya no quede ninguna ficha amarilla en un *Almacén Amarillo*, esa civilización estará consumiendo 6 cada turno y no podrá aumentar más su población.

FICHAS AZULES

CADA JUGADOR TIENE UN SUMINISTRO DE 18 FICHAS AZULES. UNA FICHA AZUL PUEDE REPRESENTAR *COMIDA* O *RECURSOS*, EN FUNCIÓN DE LA CARTA QUE LAS PRODUZCA.

La franja azul en el *Tablero de Civilización* de cada jugador es su *Reserva*, donde guardará las fichas azules que no tenga disponibles. Al comienzo del juego, las 18 fichas azules estarán colocadas en la *Reserva*.



EN UNA *GRANJA* SERÁN *COMIDA* Y EN UNA *MINA* SERÁN *RECURSOS* .

Las fichas azules simbolizan *Comida* cuando están sobre una carta de *Granja* y *Recursos* cuando están sobre una carta de *Mina*. Al consumir *Comida* o utilizar *Recursos*, las fichas azules empleadas se devuelven a la *Reserva*.

La capacidad de almacenar *Comida* o *Recursos* por parte de una civilización está limitada por el número de fichas disponibles. Una vez se quita la última ficha de la *Reserva*, esa civilización no podrá producir más *Comida* ni *Recursos*.

Se puede pensar en las fichas de la *Reserva* como en el espacio de almacenamiento de cada civilización. En el *Juego Avanzado* almacenar *Comida* y *Recursos* en sus áreas de producción (es decir, provocar una escasez de fichas azules en la *Reserva*) conduce a la *Corrupción*, pero en el *Juego Básico* se pueden ignorar estas nociones puesto que no se contemplan.

TECNOLOGÍAS INICIALES

LAS 6 CARTAS IMPRESAS EN EL *Tablero de Civilización* SON LAS *Tecnologías Iniciales*. REPRESENTAN LO QUE CADA CIVILIZACIÓN CONOCE Y PUEDE CONSTRUIR.

Las 2 cartas marrones son *Tecnologías de Producción*. La carta **Bronce** es una *Tecnología Minera* que permite construir *Minas* . La carta **Agricultura** es una *Tecnología Agrícola* que permite levantar *Granjas* .

Las 2 cartas grises son *Tecnologías Urbanas*. La carta **Religión** permite edificar *Templos* y la carta **Filosofía** permite construir *Laboratorios* .

La carta roja es una *Tecnología Militar*. La carta **Guerreros** permite construir *Unidades de Infantería* .

TENER UNA *TECNOLOGÍA* NO SIGNIFICA QUE SE HAYA CONSTRUIDO ALGO CON ELLA. EL NÚMERO DE ELEMENTOS CONSTRUIDOS POR UNA *TECNOLOGÍA* VENDRÁ DETERMINADO POR EL NÚMERO DE *TRABAJADORES* QUE HAYA SOBRE ESA CARTA.

Cada jugador empieza el juego con 2 *Minas*, 2 *Granjas*, 1 *Laboratorio* y 1 *Unidad de Infantería*. Para indicarlo, los jugadores deben distribuir convenientemente los 6 *Trabajadores* entre las 4 cartas. Observad que cada civilización tiene la tecnología necesaria para construir un *Templo*; pero aún no ha construido ninguno, puesto que no hay ningún *Trabajador* sobre la carta **Religión**.

GOBIERNO

LA CARTA NARANJA REPRESENTA EL SISTEMA DE *GOBIERNO* DE UNA CIVILIZACIÓN Y DETERMINA EL NÚMERO DE *ACCIONES CIVILES* Y *MILITARES* DISPONIBLES CADA TURNO.

Todas las civilizaciones comienzan la partida con el **Despotismo** como sistema de *Gobierno*. Los 4 símbolos blancos y los 2 símbolos rojos indican que el jugador puede llevar a cabo 4 *Acciones Civiles* y 2 *Acciones Militares* en su turno. Para llevar la cuenta de dichas *Acciones*, el jugador debe colocar 4 fichas blancas y 2 fichas rojas sobre la carta. Cada vez que el jugador realiza una acción, retirará de la carta una ficha del color correspondiente. Todas las fichas se colocan de nuevo sobre la carta de *Gobierno* al comienzo del siguiente turno.

El símbolo determina el *Límite de Edificación Urbana* para esa forma de *Gobierno*. El **Despotismo** tiene un límite de 2, lo que significa que una civilización puede construir como máximo 2 *Templos* y 2 *Laboratorios* (cartas grises). La cantidad de *Granjas*, *Minas* y *Unidades de Infantería* es ilimitada. Otras formas de *Gobierno* más civilizadas poseen un *Límite de Edificación Urbana* mayor (simulando su habilidad para gestionar ciudades más grandes).

PUNTOS DE CULTURA Y PUNTOS DE CIENCIA

La *Tabla de Puntuación* incluye dos registros de puntuación para los totales de *Puntos de Cultura* y *Puntos de Ciencia* de las diferentes civilizaciones.

El registro más largo, de color amarillo, es el de *Puntos de Cultura*. El jugador con más *Puntos de Cultura* al acabar la partida es el ganador.

EL REGISTRO DE *PUNTOS DE CULTURA* ABARCA UN MÁXIMO DE 200 PUNTOS. SI SE SUPERA ESTA CANTIDAD, TOMAD NOTA Y VOLVED A LA PRIMERA CASILLA. NO HAY LÍMITE EN CUANTO AL NÚMERO DE *PUNTOS DE CULTURA* QUE UN JUGADOR PUEDE ACUMULAR.

El registro de puntuación azul es el de *Puntos de Ciencia*. Los *Puntos de Ciencia* se gastan en adquirir nuevas *Tecnologías*, por lo que el total de cada jugador crecerá y disminuirá a lo largo de la partida.

NO SE PUEDEN ACUMULAR MÁS DE 40 *PUNTOS DE CIENCIA*. EN CASO DE QUE UN JUGADOR GANE MÁS *PUNTOS DE CIENCIA* DE LOS QUE PUEDAN REFLEJARSE EN EL REGISTRO, SU MARCADOR SE DEBE DEJAR EN LA CASILLA NÚMERO 40.

Al principio de la partida los jugadores no tienen *Puntos de Cultura* ni de *Ciencia*, por lo que todos los marcadores empezarán en la casilla cero.

CULTURA , CIENCIA Y FORTALEZA

ESTOS 3 INDICADORES AYUDAN A CONOCER EL ESTADO ACTUAL DE LA *CULTURA*, *CIENCIA* Y *FORTALEZA* MILITAR DE CADA CIVILIZACIÓN.

Cada civilización produce cierta cantidad de *Cultura* y *Ciencia* en cada turno, que viene indicada por los símbolos en la parte inferior de las cartas.

Al inicio de la partida, nadie produce *Cultura*. Sin embargo, la carta **Religión** impresa en el *Tablero de Civilización* permite construir *Templos* que producen 1 *Punto de Cultura* cada uno. Esto queda reflejado en el símbolo que hay en la parte inferior de la carta: 1. Si un jugador pone 2 *Trabajadores* sobre esta carta, su civilización conseguirá 2 *Puntos de Cultura* en cada turno. Cuando no haya ningún *Trabajador* en la carta, esta no producirá nada.

La carta **Filosofía** impresa en el *Tablero de Civilización* permite construir *Laboratorios* que producen 1 *Punto de Ciencia* cada uno. Esto queda reflejado en el símbolo que hay en la parte inferior de la carta: 1. Como los jugadores empiezan el juego con 1 *Trabajador* sobre esta carta, cada civilización comenzará con 1 *Laboratorio*. El marcador de los jugadores empieza en la casilla 1 del indicador de *Ciencia*, para señalar que la civilización produce 1 *Punto de Ciencia* en cada turno (sin embargo, el registro de *Puntos de Ciencia* inicial estará a cero al no haberse completado ningún turno).

La carta **Guerreros** impresa en el *Tablero de Civilización* permite construir *Unidades de Infantería* con una *Fuerza* de 1, tal y como indica el número blanco en la parte inferior de la carta. Como los jugadores empiezan el juego con 1 *Trabajador* sobre esta carta, cada civilización comenzará con 1 *Unidad de Guerreros* y una *Fortaleza* de 1. Por ello, todos los jugadores empiezan con su marcador en la casilla 1 del indicador de *Fortaleza*.

Mientras que los *Puntos de Cultura* y *Ciencia* acumulados se indican en sus respectivos registros, los indicadores de *Cultura*, *Ciencia* y *Fortaleza* reflejan la situación actual de cada civilización (es decir, su *Fortaleza*, así como la *Ciencia* y *Cultura* que producen por turno). Su propósito es ahorrar tiempo, al evitar contar estos valores al final de cada turno.

LOS VALORES DE *CULTURA*, *CIENCIA* Y *FORTALEZA* DE CADA CIVILIZACIÓN ESTÁN LIMITADOS POR EL VALOR MÁXIMO IMPRESO SOBRE EL *TABLERO*.

Esto significa que el máximo de *Puntos de Cultura* y *Puntos de Ciencia* que se pueden conseguir por turno es de 30 y que una civilización tiene un máximo de 60 puntos de *Fortaleza*. Si alguien excede estos valores, el marcador permanecerá en la última casilla del indicador en cuestión.

CARAS FELICES

La carta **Religión** tiene una *Cara Feliz* para indicar que los *Templos*, además de producir *Cultura*, hacen más feliz a la población.

TU MARCADOR DE *FELICIDAD* SE ENCUENTRA EN TU *TABLERO DE CIVILIZACIÓN*. USA UNO DE TUS CUBOS PARA INDICAR LA *FELICIDAD* DE TU CIVILIZACIÓN.



La *Felicidad* de las civilizaciones comienza en 0 (aunque los jugadores tienen la *Tecnología Religión*, todavía no han construido *Templos*). Al edificar un *Templo*, el jugador debe mover su marcador de *Felicidad* a la casilla 1 y un segundo *Templo* lo llevará al 2.

Otras cartas también tienen *Caras Felices*, algunas incluso varias. Hay algunas cartas que tienen una *Cara Triste* , que indica que se anula 1 *Cara Feliz*. La *Felicidad* de una civilización no puede ser inferior a 0 ni superior a 8.

En el *Juego Avanzado* y en el *Juego Completo*, será importante que la civilización esté feliz. En el *Juego Básico*, la *Felicidad* de una civilización solo otorgará algunos *Puntos de Cultura* extras al finalizar la partida.

CARTAS Y FICHAS EXTRAS

Poned las cartas y fichas sobrantes en la caja del juego, de manera que no se mezclen con las que se van a utilizar en la partida. Los jugadores pueden ganar (o perder) fichas adicionales en algunas circunstancias, pero lo normal es que les baste con su propio suministro personal.

Consejo: Mantened las fichas sobrantes fuera del alcance de los jugadores para evitar que alguien coja por error fichas adicionales o que devuelva sus fichas a la caja (en lugar de hacerlo a su suministro personal).

LA PARTIDA

Los jugadores alternan sus turnos, comenzando por el **Jugador Inicial** y siguiendo hacia la izquierda. Todos los jugadores tendrán el mismo número de turnos, por lo que el último turno de juego lo realizará el jugador que se encuentre sentado justo a la derecha del **Jugador Inicial**.

La partida comienza en la Antigüedad, que sirve como fase preparatoria para el resto de la partida. En esta primera ronda los jugadores cogerán algunas cartas, con las que definirán el crecimiento de sus civilizaciones y aprenderán a controlar su producción. En la segunda ronda comenzarán a usar sus *Acciones Civiles* y *Militares*. Antes de iniciarse el turno de un jugador, se incluirán algunas *Cartas Civiles* nuevas en la *Fila de Cartas*. La aparición de cartas de la *Era I* indicará el comienzo de la Edad Media.




A partir de la tercera ronda se revelan los **EVENTOS ACTUALES**: cartas que pueden afectar significativamente a la suerte de todas las civilizaciones.

Cuando la última *Carta Civil* de la *Era I* se coloque en la *Fila de Cartas*, el juego estará casi finalizado. Aquellos que no hayan jugado todavía en esa ronda completarán sus turnos y la partida terminará cuando el jugador sentado a la derecha del **Jugador Inicial** finalice el suyo. Los jugadores puntuarán cualquier punto extra aplicable al final de la partida y el jugador con más *Puntos de Cultura* será el ganador.

PRIMERA RONDA

En la primera ronda, los jugadores no pueden construir nada. Solo pueden usar sus acciones para coger *Cartas Civiles*.

LA FILA DE CARTAS

La *Fila de Cartas* comienza con 13 *Cartas Civiles* de la Antigüedad (con la letra 'A' en el reverso). Las 5 primeras se colocan en la sección , las 4 siguientes en la sección  y las 4 restantes en la sección .

COGER UNA CARTA DE LA PRIMERA ZONA CUESTA 1 ACCIÓN CIVIL.

COGER UNA CARTA DE LA SEGUNDA ZONA CUESTA 2 ACCIONES CIVILES.

COGER UNA CARTA DE LA TERCERA ZONA CUESTA 3 ACCIONES CIVILES.

El número de *Acciones Civiles* disponibles por turno está determinado por el tipo de *Gobierno* (el **Despotismo**, por ejemplo, permite 4), excepto en la primera ronda:

EN LA PRIMERA RONDA, EL **JUGADOR INICIAL** SOLO PUEDE UTILIZAR 1 ACCIÓN CIVIL, EL SEGUNDO JUGADOR 2 ACCIONES CIVILES, EL TERCER JUGADOR 3 ACCIONES CIVILES Y EL CUARTO JUGADOR LAS 4 ACCIONES CIVILES.

En la primera ronda el **Jugador Inicial** solo podrá coger una de las 5 cartas de la primera zona de la *Fila*. El segundo jugador podrá coger 2 cartas de dicha zona o 1 carta de la zona intermedia. El tercer jugador podrá coger 3 cartas de la primera zona, 1 de la primera y 1 de la intermedia o 1 carta de la última zona. Los jugadores no están obligados a gastar todas sus acciones, pero las acciones que no utilicen no podrán acumularse para turnos posteriores.

Hay 3 tipos de cartas en la Antigüedad: *Líderes*, *Cartas de Acción* y *Maravillas*. Estas no se consideran cartas de *Tecnología*.



LÍDERES (CARTAS CIVILES VERDES)

Los jugadores pueden elegir un personaje histórico para que sea el *Líder* de su civilización, lo que le aportará una serie de beneficios y habilidades especiales.

Tras coger una carta de *Líder*, el jugador deberá mantenerla en su mano hasta el siguiente turno. Los *Líderes* pueden ponerse en juego (excepto en la primera ronda) empleando 1 *Acción Civil* y sus efectos se aplican tan pronto como la carta se ponga en juego.

SOLO SE PUEDE COGER 1 CARTA DE LÍDER EN CADA UNA DE LAS ERAS.

Si un jugador coge un *Líder* de la *Era A*, no podrá coger más cartas de *Líder* de esa *Era*, independientemente de que haya puesto en juego la carta o no. No obstante, eso no impide que el jugador pueda coger una carta de *Líder* al pasar a la *Era I*.



MARAVILLAS (CARTAS CIVILES VIOLETAS)

Las *Maravillas* son las construcciones más costosas del juego. Aportan beneficios destacables, pero su construcción requiere tiempo y *Recursos*. Son además las únicas cartas que se pueden poner directamente en juego, de hecho, nunca se puede guardar en la mano una carta de *Maravilla*. El jugador que coge una, debe colocarla a la derecha de su *Tablero de Civilización* para indicar que dicha *Maravilla* se encuentra ahora "en construcción".

UN JUGADOR SOLO PUEDE TENER 1 MARAVILLA "EN CONSTRUCCIÓN". NO ES POSIBLE COGER UNA NUEVA CARTA DE MARAVILLA HASTA QUE SE HAYA TERMINADO DE CONSTRUIR LA ANTERIOR.

Cuando una *Maravilla* esté completa, el jugador debe colocar la carta frente al *Tablero de Civilización* para indicar que ya ha sido construida. Los efectos de esta comenzarán a aplicarse de inmediato y el jugador ya podrá coger, si puede permitírselo, una nueva carta de *Maravilla*.

EL COSTE DE COGER UNA CARTA DE MARAVILLA SE INCREMENTA EN 1 ACCIÓN CIVIL POR CADA MARAVILLA QUE YA TENGA CONSTRUIDA EL JUGADOR.

Ejemplo: Carlos ha terminado 2 *Maravillas* y ahora quiere coger una tercera de la zona intermedia de la *Fila de Cartas*. Empezar a construir dicha *Maravilla* le costará 4 *Acciones Civiles* (2 para coger la carta y otras 2 porque ya ha construido 2 *Maravillas*).

Consejo: Antes de coger una *Maravilla*, el jugador debería asegurarse de que le interesa y puede construirla. No es nada fácil deshacerse de una *Maravilla* "en construcción" y además evita poder conseguir otra mejor.

ACCIONES (CARTAS CIVILES AMARILLAS)

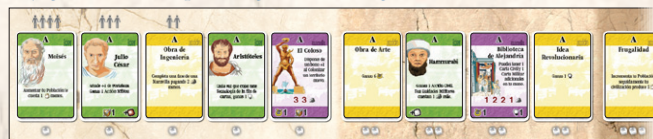
Las *Cartas de Acción* tienen efecto una sola vez y de forma inmediata. Cuesta 1 *Acción Civil* jugarlas, por lo que los jugadores solo pueden usarlas durante su turno. Al jugar una *Acción*, se siguen las instrucciones indicadas en la propia carta y luego se descarta.



NO SE PUEDE COGER UNA CARTA DE ACCIÓN Y PONERLA EN JUEGO EN EL MISMO TURNO, SINO QUE SE DEBE ESPERAR COMO MÍNIMO HASTA EL SIGUIENTE TURNO DEL JUGADOR.

EJEMPLO DE CÓMO COGER CARTAS EN LA PRIMERA RONDA

Tres jugadores tienen que escoger entre las siguientes cartas:



Javier es el **Jugador Inicial**, por lo que solo dispone de 1 *Acción Civil*. La emplea para coger la carta de *Líder* **Moisés** y la guarda en su mano.

Bárbara tiene 2 *Acciones Civiles*. Con una de ellas coge el **Coloso** y lo coloca a la derecha de su *Tablero de Civilización* para indicar que la *Maravilla* está "en construcción". Gasta su segunda *Acción Civil* en coger la carta **Obra de Ingeniería** para poder construir su *Maravilla* más rápido. Hasta que el **Coloso** no esté terminado, no podrá coger otra *Maravilla*.

Silvia dispone de 3 *Acciones Civiles*. Le gustaría gastar 2 de ellas en coger a **Hammurabi**, pero eso le dejaría con solo 1 *Acción Civil* que no podría usar. Las únicas cartas que quedan en la primera zona de la *Fila de Cartas* son *Líderes*, y si coge a **Hammurabi** ya no podrá coger un segundo *Líder* de la *Era A*. Finalmente coge a **Aristóteles** usando 1 *Acción Civil* y la **Biblioteca de Alejandría** por 2 *Acciones Civiles*. **Aristóteles** se queda en su mano, mientras que la **Biblioteca de Alejandría** se sitúa a la derecha del *Tablero de Civilización* para indicar que está "en construcción".

PRODUCCIÓN Y MANTENIMIENTO

La producción y el mantenimiento se llevan a cabo al final del turno de cada jugador.

PRODUCCIÓN DE CIENCIA Y CULTURA

LOS JUGADORES MUEVEN SUS MARCADORES EN LOS REGISTROS DE **PUNTOS DE CULTURA** Y **PUNTOS DE CIENCIA**. LA CANTIDAD DE CASILLAS QUE DEBEN AVANZAR ES LA MISMA QUE SE MUESTRA EN LOS INDICADORES DE **CULTURA** Y **CIENCIA**.

En la primera ronda no se pueden realizar acciones que alteren la cantidad de puntos de **Cultura** y **Ciencia** que produce una civilización. Al final de su turno cada jugador obtendrá 1 **Punto de Ciencia**, pero ningún **Punto de Cultura**.

PRODUCCIÓN DE COMIDA Y CONSUMO

Todas las **Granjas** producen **Comida**.

CADA **TRABAJADOR** SOBRE UNA **TECNOLOGÍA AGRÍCOLA** EQUIVALE A UNA **GRANJA**. POR CADA **GRANJA** QUE TENGA EN UNA CARTA, EL JUGADOR DEBE COLOCAR 1 FICHA AZUL SOBRE ELLA. ESTA FICHA TENDRÁ EL VALOR DE **COMIDA** QUE SE MUESTRA EN LA PARTE INFERIOR DE LA CARTA.



En la primera ronda cada jugador tiene 2 **Trabajadores** sobre **Agricultura**. Por lo tanto, deben coger 2 fichas de su **Reserva** y situarlas en dicha carta. Las **Granjas** que usen esta **Tecnología** producirán 1 **Comida** cada una (indicado por el símbolo), así que esas 2 fichas azules representan 2 **Comidas**.

Al avanzar en la partida, puede que un jugador consiga una nueva **Tecnología Agrícola** que le permita construir **Granjas** más eficientes. **Regadío**, por ejemplo, permite construir **Granjas** que producen 2 **Comidas** por turno. Cuando una de esas **Granjas** produzca **Comida**, en la carta se seguirá poniendo 1 ficha azul por cada **Granja** (cada ficha amarilla produce 1 ficha azul). Pero esta vez cada ficha azul que hay en la carta equivale a 2 **Comidas**, tal como indica el símbolo de la parte inferior de **Regadío**.

DESPUÉS DE QUE LAS **GRANJAS** PRODUZCAN, CADA CIVILIZACIÓN DEBE CONSUMIR LA CANTIDAD DE **COMIDA** INDICADA EN SU **ALMACÉN AMARILLO**. LA CANTIDAD CONSUMIDA VIENE DETERMINADA POR EL SÍMBOLO DE LA SECCIÓN MÁS A LA DERECHA DEL **ALMACÉN AMARILLO** QUE SE HALLE COMPLETAMENTE VACÍA.



En la primera ronda los jugadores no gastan comida porque todavía hay fichas en la primera sección del **Almacén Amarillo**. El símbolo de la

a la derecha de esta zona indica que el consumo es 0. Sin embargo, cuando se hayan añadido 2 **Trabajadores** a la población, la primera sección del **Almacén Amarillo** estará vacía y habrá que emplear 1 **Comida** por turno, puesto que al vaciarse la primera sección aparece el símbolo. Para gastar esa **Comida**, se mueve 1 ficha azul de **Agricultura** hasta la **Reserva**.

PRODUCCIÓN DE RECURSOS

CADA **TRABAJADOR** SOBRE UNA **TECNOLOGÍA MINERA** EQUIVALE A UNA **MINA**. POR CADA **MINA** QUE TENGA EN UNA CARTA, EL JUGADOR DEBE COLOCAR 1 FICHA AZUL SOBRE ELLA. ESTA FICHA TENDRÁ EL VALOR DE **RECURSOS** QUE SE MUESTRA EN LA PARTE INFERIOR DE LA CARTA.



La producción de una **Mina** es similar a la de una **Granja**. En la primera ronda cada jugador coge 2 fichas de su **Reserva** y las coloca sobre **Bronce** (los números negativos en la **Reserva** indican que hay **Corrupción**, pero esta regla no se aplica en el **Juego Básico**).

Los **Recursos** representan diversas materias primas, no necesariamente metales. La **Tecnología Bronce** es solo una manera de representar lo avanzada que se encuentra la industria de una civilización.

SEGUNDA RONDA

EL TURNO

CADA JUGADOR JUEGA UN TURNO, DONDE LLEVARÁ A CABO LAS SIGUIENTES ACCIONES EN EL ORDEN DESCRITO:

1. AÑADIR CARTAS EN LA **FILA DE CARTAS**.
2. UTILIZAR LAS **ACCIONES CIVILES Y MILITARES**.
3. PRODUCCIÓN Y MANTENIMIENTO.

LA FILA DE CARTAS

Excepto en la primera ronda, cada jugador comienza su turno añadiendo nuevas **Cartas Civiles** a la **Fila de Cartas**. Esto se lleva a cabo en tres pasos:

1) DESCARTAR LAS CARTAS DE LAS PRIMERAS POSICIONES:

- PARA 2 JUGADORES, SE QUITAN LAS CARTAS DE LAS 3 PRIMERAS POSICIONES.
 - PARA 3 JUGADORES, SE QUITAN LAS CARTAS DE LAS 2 PRIMERAS POSICIONES.
 - PARA 4 JUGADORES, SE QUITA LA CARTA DE LA PRIMERA POSICIÓN.
- SI UNA POSICIÓN SE ENCUENTRA VACÍA (PORQUE UN JUGADOR HA COGIDO LA CARTA QUE ESTABA AHÍ), NO SE DESCARTA OTRA CARTA EN SU LUGAR. SI NO HUBIERA CARTAS EN LAS PRIMERAS POSICIONES DE LA **FILA DE CARTAS**, NO SE DESCARTARÁ NINGUNA.

Las cartas que se eliminen de este modo no vuelven a ponerse en juego. Se deben colocar en la caja para que no vuelvan a usarse por error.

Ejemplo: En el ejemplo anterior, la primera carta de la **Fila de Cartas** se ha cogido, pero la segunda no. Como es una partida de 3 jugadores, deben retirarse las cartas de las dos primeras posiciones. **Javier** es el **Jugador Inicial**, así que será él quien comience la segunda ronda. Empezará su turno quitando la carta **Homero** de la segunda posición y colocándola en la caja.

2) TODAS LAS CARTAS DE LA FILA SE DESPLAZAN A LA IZQUIERDA SIN DEJAR HUECOS ENTRE ELLAS.

Las cartas se van moviendo desde las posiciones con mayor coste de la **Fila** hacia las más baratas. La **Fila** tendrá ahora varios huecos vacíos en la parte derecha.

3) SE COLOCA UNA NUEVA CARTA DEL MAZO CIVIL EN CADA POSICIÓN VACÍA.

En el turno de la segunda ronda del **Jugador Inicial**, todas estas cartas se sacarán del **Mazo Civil A**. El resto de los jugadores, sin embargo, jugará su turno en la siguiente **Era**. Las cartas restantes del **Mazo Civil A** se ponen en la caja y se pasa a usar el **Mazo Civil I**, colocándolo boca abajo en el recuadro de color claro del **Tablero**. Esto marcará el comienzo de la **Era I**: la Edad Media.

EN LA SEGUNDA RONDA, EL **JUGADOR INICIAL** AÑADE CARTAS DEL **MAZO CIVIL A** A LA **FILA DE CARTAS**. CUANDO TERMINE SU TURNO, SE PASARÁ A USAR EL **MAZO CIVIL I**.

UTILIZAR LAS ACCIONES CIVILES Y MILITARES

Cada jugador puede hacer uso del número de **Acciones** determinado por su sistema de **Gobierno**. El **Despotismo** permite realizar 4 **Acciones Civiles** y 2 **Acciones Militares**, que se indicarán mediante 4 fichas blancas y 2 fichas rojas. Cuando un jugador gasta una **Acción**, retira del **Gobierno** una ficha del color correspondiente (blanca para **Civiles** y roja para **Militares**). Se pueden realizar las **Acciones** en el orden que se quiera, incluso alternando ambos tipos. A menos que se especifique lo contrario, se puede hacer la misma **Acción** tantas veces como se quiera, siempre que pueda pagarse su coste. No es necesario utilizar todas las **Acciones** disponibles.

ACCIONES CIVILES POSIBLES:

- AUMENTAR LA POBLACIÓN.
- CONSTRUIR UNA **MINA** O **GRANJA**.
- CONSTRUIR UN **EDIFICIO URBANO**.
- MEJORAR UNA **MINA**, **GRANJA** O **EDIFICIO URBANO**. (*)
- DESTRUIR UNA **MINA**, **GRANJA** O **EDIFICIO URBANO**.
- COMPLETAR UNA FASE DE UNA **MARAVILLA**.
- PONER EN JUEGO UN **LÍDER**.
- DESCUBRIR UNA **TECNOLOGÍA** NUEVA Y PONERLA EN JUEGO. (*)
- JUGAR UNA **CARTA DE ACCIÓN**.
- COGER UNA **CARTA CIVIL** DE LA **FILA DE CARTAS**.

ACCIONES MILITARES POSIBLES:

- RECLUTAR UNA **UNIDAD MILITAR**.
- MEJORAR UNA **UNIDAD MILITAR**. (*)
- DISPERSAR UNA **UNIDAD MILITAR**.

Las **Acciones** con un asterisco (*) se describen más adelante, puesto que es casi imposible que puedan realizarse en la segunda ronda.

AUMENTAR LA POBLACIÓN

Aumentar la población cuesta 1 **Acción Civil**. Se coge 1 ficha de la sección más a la derecha del **Almacén Amarillo** que no esté vacía y se paga la cantidad de **Comida** que indique el símbolo central.

La ficha amarilla (ahora un **Trabajador**) debe colocarse en el recuadro naranja de **Trabajadores Inactivos** del **Tablero de Civilización**.



Ahora aumentar la población cuesta 2 *Comidas*, la misma cantidad que las *Granjas* producen al final del primer turno. Por lo tanto, en la segunda ronda ya es posible aumentar la población. Las 2 *Comidas* que hay que pagar para realizar esta acción durante este turno están representadas por las 2 fichas azules sobre **Agricultura**.

PARA AUMENTAR LA POBLACIÓN:

- GASTAR 1 *Acción Civil*. (MUEVE 1 FICHA BLANCA FUERA DEL GOBIERNO)
- PAGAR LA CANTIDAD DE *COMIDA* ESPECIFICADA. (MUEVE FICHAS AZULES DE UNA *TECNOLOGÍA AGRÍCOLA* A LA *RESERVA*)
- AUMENTAR LA POBLACIÓN (MUEVE 1 FICHA AMARILLA DEL *ALMACÉN AMARILLO* A LA CASILLA DE *TRABAJADORES INACTIVOS*)

CONSTRUIR UNA MINA O GRANJA

Construir una *Mina* o *Granja* cuesta 1 *Acción Civil*. Además, el jugador deberá pagar el número de *Recursos* indicado por el número rojo en la carta de *Tecnología*. A continuación se mueve un *Trabajador* de la casilla de *Trabajadores Inactivos* a la carta de *Tecnología*. Esa ficha amarilla será ahora una *Mina* o *Granja*, según esté en una *Tecnología Minera* o *Agrícola*. Si el jugador no tiene suficientes *Recursos* o no tiene ningún *Trabajador Inactivo*, no podrá construir *Minas* ni *Granjas*. Al final de su primer turno, cada civilización produce 2 *Recursos* (en **Bronce** habrá 2 fichas azules, cada una con el valor de 1 *Recurso*). Esto es suficiente para construir una *Granja* en **Agricultura** o una *Mina* en **Bronce**.

PARA CONSTRUIR UNA MINA O UNA GRANJA:

- GASTAR 1 *Acción Civil*. (MUEVE 1 FICHA BLANCA FUERA DEL GOBIERNO)
- PAGAR LA CANTIDAD DE *RECURSOS* ESPECIFICADA. (MUEVE FICHAS AZULES DE UNA *TECNOLOGÍA MINERA* A LA *RESERVA*)
- CONSTRUIR UNA *MINA* O *GRANJA*. (MUEVE 1 FICHA AMARILLA DE LA CASILLA DE *TRABAJADORES INACTIVOS* A LA *TECNOLOGÍA MINERA* O *AGRÍCOLA* QUE CORRESPONDA)

La nueva *Mina* o *Granja* estará inmediatamente activa y producirá en la fase de producción y mantenimiento del mismo turno.

CONSTRUIR UN EDIFICIO URBANO

Es probable que no se pueda construir un *Edificio* en la segunda ronda, puesto que los disponibles cuestan 3 *Recursos* y haría falta una *Carta de Acción* adecuada. Los *Edificios Urbanos* se construyen igual que las *Granjas* y las *Minas*, pero su número está limitado por el *Límite de Edificación Urbana* del *Gobierno* (en la flecha gris).

EL LÍMITE DE *EDIFICIOS URBANOS* DE UN MISMO TIPO QUE PUEDE TENER UN JUGADOR VIENE INDICADO POR EL *LÍMITE DE EDIFICACIÓN URBANA* DEL *GOBIERNO*.

Con **Despotismo**, un jugador podrá tener un máximo de 2 *Laboratorios* y 2 *Templos*.

PARA CONSTRUIR UN EDIFICIO URBANO:

- COMPROBAR QUE AÚN NO SE HA ALCANZADO EL LÍMITE DE *EDIFICACIÓN URBANA* INDICADO POR EL *GOBIERNO*.
- GASTAR 1 *Acción Civil*. (MUEVE 1 FICHA BLANCA FUERA DEL GOBIERNO)
- PAGAR LA CANTIDAD DE *RECURSOS* ESPECIFICADA. (MUEVE FICHAS AZULES DE UNA *TECNOLOGÍA MINERA* A LA *RESERVA*)
- CONSTRUIR UN *EDIFICIO URBANO*. (MUEVE 1 FICHA AMARILLA DE LA CASILLA DE *TRABAJADORES INACTIVOS* A LA *TECNOLOGÍA URBANA* QUE CORRESPONDA)
- AJUSTAR LOS *INDICADORES DE CIENCIA, CULTURA* O *CARAS FELICES*.

El nuevo *Edificio Urbano* aumenta la producción de *Ciencia, Cultura, y/o Caras Felices*, por lo que el jugador debe ajustar los indicadores apropiados para reflejarlo. Si se construye un *Laboratorio*, el indicador de *Ciencia* del jugador avanzará 1 casilla (pero no el registro de *Puntos de Ciencia*, ya que el *Laboratorio* no producirá *Ciencia* hasta la fase de producción). Si se construye un *Templo*, el jugador deberá avanzar 1 casilla sus indicadores de *Cultura* y *Felicidad* (pero no el registro de *Puntos de Cultura*).

DESTRUIR UNA MINA, GRANJA O EDIFICIO

Se puede retirar 1 *Trabajador* de una *Tecnología Minera, Agrícola* o de un *Edificio Urbano* gastando 1 *Acción Civil*. Ese trabajador ya no producirá nada, por lo que habrá que reajustar los indicadores. El *Trabajador* se devuelve a la casilla de *Trabajadores Inactivos*, no al *Almacén Amarillo*. Al destruir una *Mina, Granja* o *Edificio* no se recupera ningún *Recurso*, solo se consigue 1 *Trabajador Inactivo*.

PARA DESTRUIR UNA MINA, GRANJA O EDIFICIO:

- GASTAR 1 *Acción Civil*. (MUEVE 1 FICHA BLANCA FUERA DEL GOBIERNO)
- DESTRUIR LA *MINA, GRANJA* O *EDIFICIO*. (MUEVE 1 FICHA AMARILLA DESDE LA *TECNOLOGÍA APROPIADA* A LA CASILLA DE *TRABAJADORES INACTIVOS*)
- AJUSTA LOS *INDICADORES*. (SI SE HA DESTRUIDO UN *EDIFICIO URBANO*)

RECLUTAR UNA UNIDAD MILITAR

Se puede reclutar una *Unidad Militar* de la misma forma que se construye una *Mina, Granja* o *Edificio Urbano*. La única diferencia es que reclutarla requiere 1 *Acción Militar*. El coste en *Recursos* viene determinado por el número rojo en la *Tecnología Militar*. Un jugador puede tener tantas *Unidades Militares* como quiera de cada tipo. Una vez reclutada una *Unidad*, el jugador debe ajustar su *Indicador de Fortaleza*.

PARA RECLUTAR UNA UNIDAD MILITAR:

- GASTAR 1 *Acción Militar*. (MUEVE 1 FICHA ROJA FUERA DEL GOBIERNO)
- PAGAR LA CANTIDAD DE *RECURSOS* ESPECIFICADA. (MUEVE FICHAS AZULES DE UNA *TECNOLOGÍA MINERA* A LA *RESERVA*)
- RECLUTAR UNA *UNIDAD MILITAR*. (MUEVE 1 FICHA AMARILLA DE LA CASILLA DE *TRABAJADORES INACTIVOS* A LA *TECNOLOGÍA MILITAR*)
- AJUSTAR EL *INDICADOR DE FORTALEZA*.

El *Líder Homero* y algunas *Cartas de Acción* proporcionan *Recursos* especiales a la hora de reclutar *Unidades*. En lugar de usar fichas azules para representar estos *Recursos*, hay que llevar la cuenta de ellos mentalmente. Al reclutar o mejorar una *Unidad* se deben gastar primero los *Recursos* especiales, ya que se puede conseguir alguna *Unidad* gratis. Cuando se hayan agotado todos los *Recursos* especiales, se volverá a pagar de la manera habitual. Los *Recursos* especiales no son acumulables, sino que se pierden al terminar el turno.

DISPERSAR UNA UNIDAD MILITAR

Para dispersar una *Unidad* se siguen los mismos pasos que para destruir una *Granja, Mina* o *Edificio Urbano*, pero pagando 1 *Acción Militar*.

PARA DISPERSAR UNA UNIDAD MILITAR:

- GASTAR 1 *Acción Militar*. (MUEVE 1 FICHA ROJA FUERA DEL GOBIERNO)
- ELIMINAR LA *UNIDAD*. (MUEVE 1 FICHA AMARILLA DESDE LA *TECNOLOGÍA MILITAR* A LA CASILLA DE *TRABAJADORES INACTIVOS*)
- AJUSTAR EL *INDICADOR DE FORTALEZA*.

CONSTRUIR UNA DE LAS FASES DE MARAVILLA

Las *Maravillas* se construyen en varias fases. Cada una de ellas requiere 1 *Acción Civil* y pagar el número de *Recursos* especificado en la parte inferior de la *Maravilla*. Por ejemplo, Las *Pirámides* incluyen un coste de **3 2 1**. Esto significa que debe construirse en tres fases, la primera de las cuales requerirá 3 *Recursos*, la segunda 2 *Recursos* y la tercera 1 *Recurso*. Estas fases deben completarse en el orden indicado. No es necesario completar todas las fases en el mismo turno, pero se pueden completar tantas como el jugador quiera y pueda pagar. Al completar una fase, el jugador debe coger 1 ficha de su *Reserva* y tapar el número que corresponde a esa fase. Estas fichas no representan ni *Comida* ni *Recursos*, simplemente sirven para llevar la cuenta de las fases que se han completado (aunque pueden evitar que el jugador produzca si la *Reserva* del jugador llegara a quedarse sin fichas). En las otras versiones del juego estas fichas puede incrementar la *Corrupción*, pero en el *Juego Básico* los jugadores no deben preocuparse por sus efectos.

Al completar la última fase, se termina de construir la *Maravilla*. Las fichas que se habían puesto sobre la carta se devuelven a la *Reserva* y la *Maravilla* se coloca sobre el *Tablero de Civilización*, indicando que ya se ha completado. Los efectos especiales de la *Maravilla* se activan de manera inmediata: si produce algo, empezará a hacerlo en este turno y cualquier habilidad especial que otorgue puede ser utilizada de inmediato.

UNA *MARAVILLA* NO NECESITA *TRABAJADORES* Y NUNCA HABRÁ *TRABAJADORES* SOBRE ELLA. LA *MARAVILLA* PRODUCE DE MANERA AUTOMÁTICA, MIENTRAS QUE UN *EDIFICIO URBANO* SOLO PRODUCE POR CADA *TRABAJADOR* QUE HAYA EN LA CARTA.

Esta es la ventaja que ofrecen las *Maravillas* sobre los *Edificios*. Sin embargo, las *Maravillas* son más difíciles de construir y, por cada *Maravilla* que se tenga terminada, el jugador debe pagar 1 *Acción Civil* para adquirir otra.

PARA COMPLETAR UNA DE LAS FASES DE UNA MARAVILLA:

- GASTAR 1 *Acción Civil*. (MUEVE 1 FICHA BLANCA FUERA DEL GOBIERNO)
- PAGAR LA CANTIDAD DE *RECURSOS* ESPECIFICADA. (MUEVE FICHAS AZULES DE UNA *TECNOLOGÍA MINERA* A LA *RESERVA*)
- COMPLETAR ESA FASE DE LA *MARAVILLA*. (MUEVE 1 FICHA AZUL DE LA *RESERVA* PARA CUBRIR EL NÚMERO QUE INDICA EL COSTE DE LA FASE QUE SE HA COMPLETADO).

DESPUÉS DE COMPLETAR LA ÚLTIMA FASE DE LA MARAVILLA:

- DEVOLVER LAS FICHAS DE LA *MARAVILLA* A LA *RESERVA*.
- LA *MARAVILLA* SE COLOCA SOBRE EL *TABlero DE CIVILIZACIÓN*.
- AJUSTAR LOS *INDICADORES*.
- PROCEDER CON LOS EFECTOS ESPECIALES DE LA *MARAVILLA*, SI HAY ALGUNO.

PONER EN JUEGO UN LÍDER

Cada civilización puede tener un *Líder*, es decir, un personaje histórico cuya influencia se refleja a lo largo de toda la *Era*.

Poner un *Líder* en juego cuesta 1 *Acción Civil*. El jugador coge la carta de su mano y la deja sobre el *Tablero de Civilización*. Es posible poner la carta en juego en el mismo turno en el que se ha cogido de la *Fila*, siempre que se cuenten como dos acciones independientes. Los efectos del *Líder* se empiezan a aplicar de inmediato. Cada civilización solo puede tener un *Líder* en activo. Es más, el hecho de coger un *Líder* implica que no se puede coger ningún otro *Líder* correspondiente a la misma *Era*. Si un jugador tiene un *Líder* en juego y saca otro de una *Era* diferente, tendrá que descartar primero el más antiguo. Los efectos del antiguo *Líder* dejan de aplicarse y se empiezan a aplicar los del nuevo de manera inmediata.

PARA PONER UN LÍDER EN JUEGO:

- GASTAR 1 *Acción Civil*. (MUEVE 1 FICHA BLANCA FUERA DEL GOBIERNO)
- RETIRAR DEL JUEGO EL *LÍDER* EN ACTIVO, SI LO HUBIERA. SE PIERDE CUALQUIER VENTAJA QUE OTORGARA DICHO *LÍDER*. (AJUSTA LOS INDICADORES)
- PONER EL NUEVO *LÍDER* SOBRE EL *TABlero de Civilización*.
- AJUSTAR LOS INDICADORES PARA REFLEJAR LAS VENTAJAS QUE PORTA EL NUEVO *LÍDER*.
- PROCEDER CON LOS EFECTOS ESPECIALES DEL NUEVO *LÍDER*, SI ES QUE HAY ALGUNO.

EFECTOS ESPECIALES DE MARAVILLAS Y LÍDERES

Algunas *Maravillas* y *Líderes* tienen ciertos efectos especiales, como incrementar el número de *Acciones*. Las *Pirámides*, por ejemplo, otorgan 1 *Acción Civil* extra cada ronda. Al terminar de construirlas se debe coger de inmediato una ficha blanca extra de la caja y ponerla sobre el *Gobierno* (de modo que pueda usarse en el mismo turno en que se han terminado Las *Pirámides*). *Hammurabi* también añade 1 *Acción Civil* extra; así que el jugador cogerá una ficha blanca adicional de la caja. Cuando esa civilización ponga en juego un nuevo *Líder* que reemplace a *Hammurabi*, el jugador tendrá que retirar una de sus fichas blancas del *Gobierno*. Al ganar una ficha extra de *Acción*, esta se pone sobre el *Gobierno* y se puede usar en ese mismo turno. Cuando se pierde una *Acción*, puede retirarse una de las fichas ya utilizadas en ese turno.

Consejo: Algunos *Líderes* y *Maravillas* producen efectos especiales o limitaciones que no se aplican en el *Juego Básico* (p.ej.: *El Coloso*, *Cristóbal Colón* o *Gengis Kan*). Basta con ignorar los efectos que no se entiendan.

JUGAR UNA CARTA DE ACCIÓN

Jugar 1 *Carta de Acción* cuesta 1 *Acción Civil*. Estas cartas no pueden usarse en el mismo turno en que se cogen de la *Fila*, pero su efecto se aplica de inmediato una vez jugadas (tras lo que hay que descartarlas). Las *Cartas de Acción* pueden aportar *Recursos* o *Comida*. En estos casos el jugador coge 1 ficha azul de su *Reserva* y la sitúa en la *Tecnología* adecuada, como si hubiera sido producida por una *Mina* o una *Granja*. Las *Cartas de Acción* también pueden dar *Puntos de Cultura* o *Ciencia*, que el jugador debe anotar inmediatamente en el registro correspondiente. Esto no afecta a los indicadores de *Cultura* o *Ciencia*, solo al total acumulado (ya que solo se ganan en el turno en que se juega la carta). Algunas *Cartas de Acción* implican otra *Acción*. Así, una carta que permite al jugador construir un *Edificio Urbano* incluye la *Acción* de construcción. Una carta que permite aumentar la población y devuelve *Comida* incluye la *Acción* de incrementar la población (pero el jugador solo podrá usar la carta si hubiera podido aumentar su población sin hacer uso de ella). Eso sí, el jugador no tendrá que emplear 1 *Acción Civil* extra para llevar a cabo la *Acción* incluida en la carta.

PARA JUGAR UNA CARTA DE ACCIÓN:


- GASTAR 1 *Acción Civil*. (MUEVE 1 FICHA BLANCA FUERA DEL GOBIERNO)
- LEER LAS INSTRUCCIONES DE LA CARTA. (QUE PODRÍA INCLUIR OTRA *Acción*)
- DESCARTAR LA *CARTA DE ACCIÓN*.
NO SE PUEDE PONER EN JUEGO UNA *CARTA DE ACCIÓN* EN EL MISMO TURNO EN QUE SE HA COGIDO DE LA *FILA DE CARTAS*.

Ejemplo: En la primera ronda, Bárbara coloca *El Coloso* “en construcción”. Solo cuenta con 2 *Recursos* y se necesitan 3 para completar la primera fase, pero tiene en su mano la *Carta de Acción Obra de Ingeniería* que ha cogido en el turno anterior. Esta permite completar una fase de una *Maravilla* pagando 2 *Recursos* menos, así que juega la carta y paga solo 1 *Recurso* para completar la primera fase de *El Coloso*. Esto le ha costado 1 *Acción Civil*, así que aún dispone de otras 3. En la zona intermedia de la *Fila* hay otra *Obra de Ingeniería*, así que cogerla costaría 2 *Acciones Civiles*. Bárbara podría comprarla, pero no podría usarla en este turno (puesto que las *Cartas de Acción*

no se pueden utilizar en el mismo turno en que se cogen). Aún le quedaría 1 *Acción Civil* disponible, con la que podría aumentar su población o coger otra carta adicional.

Consejo: Las *Cartas de Acción* que incluyen otra *Acción* suponen una ventaja, porque ahorran 1 *Acción Civil*. Sin embargo, las cartas que no incluyen una *Acción* suelen aportar efectos más generales que son útiles en más situaciones.

COGER UNA CARTA DE LA FILA DE CARTAS

Para coger una carta de la *Fila de Cartas* se siguen los mismos pasos que en la primera ronda. Sin embargo, en la *Era I* se puede encontrar un nuevo tipo: *Tecnología*. Debajo del nombre de cada *Tecnología* hay un número azul y el símbolo , que indica cuántos *Puntos de Ciencia* cuesta poner en juego esa *Tecnología*. En la segunda ronda los jugadores solo tienen 1 *Punto de Ciencia*, así que probablemente nadie será capaz de poner en juego una *Tecnología*, aunque es posible coger una de la *Fila* y guardarla.

Hay *Tecnologías* de diferentes colores, algunas de las cuales ya hemos visto en la sección *Tecnologías Iniciales*. Las marrones son *Tecnologías Agrícolas* o *Míneras*, las grises *Tecnologías de Construcción Urbana*, las rojas *Tecnologías Militares* y las naranjas los sistemas de *Gobierno*. Las azules son *Tecnologías Especiales* y producen ciertos efectos especiales sin requerir una construcción previa. Hay varias copias de la mayor parte de *Tecnologías* (el número de copias dependerá del número de jugadores), de tal manera que aunque la *Tecnología* que un jugador quiere ya esté cogida, todavía tendrá alguna posibilidad de conseguir la carta más tarde.

NO SE PUEDE COGER UNA *TECNOLOGÍA* SI YA SE TIENE DICHA *TECNOLOGÍA*, YA SEA EN LA MANO O EN JUEGO SOBRE LA MESA.

RESUMEN DE CARTAS CIVILES

LIMITACIONES PARA COGER CARTAS CIVILES:

- SOLO SE PUEDE COGER UN *LÍDER* (VERDE) DE CADA *Era*.
- SOLO SE PUEDE COGER UNA *MARAVILLA* (VIOLETA) CUANDO NO SE TIENE NINGUNA “EN CONSTRUCCIÓN”. PARA COGER UNA *MARAVILLA*, SE DEBE PAGAR 1 *Acción Civil* ADICIONAL POR CADA *MARAVILLA* QUE YA SE TENGA TERMINADA. LA *MARAVILLA* SE PONE DIRECTAMENTE A LA DERECHA DEL *TABlero de Civilización* PARA INDICAR QUE ESTÁ “EN CONSTRUCCIÓN”.
- SE PUEDEN COGER TANTAS *CARTAS DE ACCIÓN* (AMARILLAS) COMO SE PUEDAN PAGAR.
- NO SE PUEDE JUGAR UNA *CARTA DE ACCIÓN* EN EL MISMO TURNO EN QUE SE COGE.
- NO SE PUEDE COGER UNA *TECNOLOGÍA* (NARANJA, ROJA, AZUL, MARRÓN O GRIS) CON EL MISMO NOMBRE QUE OTRA *TECNOLOGÍA* QUE YA SE TIENE EN LA MANO O EN JUEGO SOBRE LA MESA.

El número máximo de *Cartas Civiles* que puede haber en la mano es limitado.

NO SE PUEDE COGER UNA NUEVA *CARTA CIVIL*, A MENOS QUE EL NÚMERO DE CARTAS EN LA MANO SEA INFERIOR AL NÚMERO TOTAL DE FICHAS BLANCAS QUE SE TENGA.

Así pues, al comienzo del juego los jugadores solo pueden tener 4 *Cartas Civiles* en la mano. Si un jugador ya tiene 4 cartas, no podrá coger ninguna más hasta que haya jugado alguna. Sin embargo, sí se puede coger una *Maravilla*, puesto que no va a la mano. Si por alguna razón un jugador tuviera más cartas de las permitidas no es necesario descartarse. El límite solo evita que el jugador pueda coger nuevas cartas.

Consejo: Hay que pensar muy bien las cartas que se cogen. Si se acumulan cartas que no se pueden poner en juego, podrían impedir coger otras cartas más necesarias y es posible que algunas acciones *Acciones Civiles* se queden sin usar.

PRODUCCIÓN Y MANTENIMIENTO

Esta fase se ejecuta igual que en la primera ronda. En la segunda ronda, sin embargo, las civilizaciones empiezan a diferenciarse unas de otras: una civilización que construya una tercera *Granja* producirá 3 *Comidas* y una civilización que levante una tercera *Mina* producirá 3 *Recursos*. Si se construye un *Edificio Urbano*, se producirá 1 *Punto de Cultura* o *Ciencia* extra (en función del *Edificio*). La *Comida* y los *Recursos* que no se usan durante un turno no se pierden: las fichas azules permanecen sobre las cartas y se les añadirán las fichas de la siguiente producción, lo que hace posible abordar proyectos más importantes en turnos posteriores. Pero cuidado, si un jugador se queda sin fichas en su *Reserva*, no podrá producir *Comida* ni *Recursos* hasta que gaste algunas fichas.

Consejo: Una táctica típica para la segunda ronda es aumentar la población y construir 1 *Granja* o 1 *Mina* para producir más *Comida* o *Recursos*. Las otras 2 *Acciones Civiles* dependen de las cartas que haya cogido el jugador en la primera ronda y de las que haya disponibles en la *Fila*. En el *Juego Básico*, la *Fortaleza* militar no es importante. La carrera militar tendrá su recompensa al final del juego, cuando otorguen a los jugadores algunos *Puntos de Cultura* extras, pero no hay razón para gastar *Recursos* en ella durante las primeras rondas. Es más, incluso en el *Juego Completo*, los jugadores suelen esperar varias rondas antes de empezar a desarrollar su poder militar.

LAS RONDAS POSTERIORES

Normalmente se tarda algunas rondas en acumular los *Puntos de Ciencia* necesarios para poner en juego una *Tecnología*. Estas cartas permitirán a los jugadores introducir mejoras en sus *Unidades Militares*, *Edificios*, *Minas* y *Granjas*. Los *Eventos* también empiezan a aparecer a partir de la tercera ronda.


EVENTOS

Durante los preparativos de la partida se habrán colocado 9 *Eventos* procedentes del *Mazo Militar A* sobre la casilla *EVENTOS ACTUALES* del *Tablero*. A partir de la tercera ronda el **Jugador Inicial** debe descubrir la carta superior de este mazo antes de iniciar su turno. El *Evento* descrito en la carta se aplicará a todos los jugadores. Los *Eventos* de la *Era A* son positivos y benefician a las civilizaciones. Por ejemplo, **Desarrollo de la Agricultura** indica que “cada civilización produce 2 *Comidas*”. Es decir, cada jugador cogerá 2 fichas de su *Reserva* y las colocará sobre su carta **Agricultura**, donde cada ficha representa 1 *Comida* (si el jugador ya posee la *Tecnología Regadío*, puede coger 1 ficha de su *Reserva* y ponerla sobre ella, donde representará 2 *Comida*).

Consejo: Algunos *Eventos* permiten reclutar una *Unidad Militar* o construir un *Edificio* gratis, pero requieren que el jugador disponga de algún *Trabajador Inactivo* para poder aprovechar dicha oportunidad.

En otras versiones del juego, los *Eventos* funcionan de forma ligeramente diferente.

JUGAR UNA TECNOLOGÍA

Un jugador puede poner en juego una *Tecnología* de su mano usando 1 *Acción Civil* siempre y cuando disponga de suficientes *Puntos de Ciencia* para pagar por ella (las *Tecnologías de Gobierno* tienen un coste especial, como se describe más abajo). Un jugador puede poner en juego una *Tecnología* que haya cogido en ese turno o en un turno anterior y los *Puntos de Ciencia* que hay que pagar están indicados por el número azul junto al símbolo . Una vez jugada la tecnología, el jugador descuenta de su registro de *Puntos de Ciencia* el número de *Puntos de Ciencia* utilizados.

Muchas *Tecnologías* suponen avances respecto a las *Tecnologías Iniciales*. El tipo de *Tecnología* está descrito en la carta: por ejemplo, el **Hierro** es una *Tecnología Minera* que permite construir *Minas*. Debe ponerse en juego de modo que tape parcialmente la carta impresa de **Bronce**. Las fichas amarillas y azules que pueda tener el **Bronce** no se mueven, así que el **Hierro** se pondrá en juego sin ninguna ficha.

Ciertas *Tecnologías* permiten construir nuevos tipos de *Edificios Urbanos* (*Teatros*, *Estadios* y *Bibliotecas*) o reclutar *Unidades Militares* (*Caballería*). Estas deben colocarse junto a las cartas del mismo color que ya tenga el jugador. Una nueva *Tecnología Urbana*, *Agrícola*, *Minera* o *Militar* solo otorga al jugador la habilidad para construir algo, pero no concede *Edificios Urbanos*, *Granjas*, *Minas* ni *Unidades* hasta que el jugador lleve a cabo una acción que le permita mover un *Trabajador* hasta la carta.

Las *Tecnologías Especiales* (azules), sin embargo, sí otorgan beneficios sin necesidad de un *Trabajador*. Algunas proporcionan *Acciones Civiles* o *Militares* extras (permitiendo al jugador añadir alguna ficha blanca o roja a su *Gobierno*). Otras suponen un descuento de cara a la construcción de *Granjas*, *Minas*, *Edificios Urbanos* o *Maravillas*. Algunas aumentan la *Fortaleza* de una civilización (debiendo ajustar el indicador correspondiente). La *Cartografía* otorga un bonificador de cara a la *Colonización*, aunque esta ventaja no tiene aplicación en el *Juego Básico*, donde la *Colonización* no entra en juego. Las *Tecnologías Especiales* deben colocarse sobre el *Tablero de Civilización*, junto a los líderes y las *Maravillas* ya construidas.

PARA PONER EN JUEGO UNA TECNOLOGÍA:

- GASTAR 1 *Acción Civil*.
(MUEVE 1 FICHA BLANCA FUERA DEL *GOBIERNO*)
- PAGAR LA CANTIDAD DE *PUNTOS DE CIENCIA* ESPECIFICADA (MUEVE EL MARCADOR HACIA ATRÁS EN EL REGISTRO DE *PUNTOS DE CIENCIA*).
- COLOCAR LA CARTA SOBRE LA MESA.
- SI EL JUGADOR HA PUESTO EN JUEGO UNA *TECNOLOGÍA ESPECIAL*, APLICA SU EFECTO (LO QUE PODRÍA IMPLICAR AJUSTAR LOS INDICADORES).

La ilustración que se encuentra al final de las reglas del *Juego Básico* muestra la ubicación de las *Tecnologías* que ponen en juego los jugadores.

JUGAR UN GOBIERNO

El sistema de *Gobierno* de una civilización también está representado como una *Tecnología*, pero cambiar la forma de *Gobierno* no resulta tan sencillo como poner en juego cualquier otra *Tecnología*. Eso sí, el esfuerzo merece la pena: los *Gobiernos* más avanzados permiten a los jugadores llevar a cabo más *Acciones*, tienen un *Límite de Edificación Urbana* más alto y pueden proporcionar ventajas especiales. Hay 2 maneras de cambiar un *Gobierno*: una *Revolución* o un *Cambio Pacífico de Gobierno*.

REVOLUCIÓN

La *Revolución* representa un cambio de *Gobierno* por la fuerza y consume todas las *Acciones Civiles* de un jugador (no podrá utilizar ninguna *Acción Civil* en su turno). Para realizar una *Revolución* hay que pagar el coste de *Puntos de Ciencia* más bajo indicado en la carta.

PARA DECLARAR UNA REVOLUCIÓN:

- DEBE SER LA PRIMERA Y ÚNICA *Acción Civil* QUE SE USE EN ESE TURNO. (MUEVE TODAS LAS FICHAS BLANCAS FUERA DEL VIEJO *GOBIERNO*)
- PAGAR LA CANTIDAD MÁS BAJA DE *PUNTOS DE CIENCIA* ESPECIFICADA EN EL NUEVO *GOBIERNO*. (MUEVE EL MARCADOR HACIA ATRÁS EN EL REGISTRO DE *PUNTOS DE CIENCIA*)
- DESCARTAR EL VIEJO *GOBIERNO* Y REEMPLAZARLO POR EL NUEVO.
- COGER O RETIRAR DE LA CAJA FICHAS BLANCAS Y ROJAS PARA QUE COINCIDAN CON EL NÚMERO DE *ACCIONES CIVILES* Y *MILITARES* DEL NUEVO *GOBIERNO*, TENIENDO EN CUENTA LAS *ACCIONES* ADICIONALES QUE PUEDAN APORTAR *MARAVILLAS*, *LÍDERES* Y *TECNOLOGÍAS ESPECIALES*.
- TODAS LAS *ACCIONES CIVILES* DEBEN COLOCARSE FUERA DEL *GOBIERNO* PARA INDICAR QUE YA SE HAN UTILIZADO EN ESE TURNO. EL NÚMERO DE FICHAS ROJAS YA UTILIZADAS (FUERA DE LA CARTA) DEBE COINCIDIR CON EL NÚMERO DE *ACCIONES MILITARES* QUE SE HABÍAN LLEVADO A CABO ANTES DE DECLARARSE LA *REVOLUCIÓN*.
- RESOLVER CUALQUIER OTRO EFECTO QUE PRODUZCA EL NUEVO *GOBIERNO* (POR EJEMPLO, LA *TEOCRACIA* HACE QUE EL JUGADOR GANE *CARAS FELICES*).

Aunque el jugador aún puede utilizar el resto de sus *Acciones Militares* en el turno que declara la *Revolución*, no va a poder hacer mucho más. La *Carta de Acción Descubrimiento* puede jugarse para declarar una *Revolución*, siempre que esa sea la única *Acción Civil* que se lleve a cabo (puesto que sigue costando todas las *Acciones Civiles* del jugador). El *Descubrimiento* permite poner en juego una *Tecnología* y ganar *Puntos de Ciencia* por ello, y un *Gobierno* también cuenta como *Tecnología*.



Ejemplo: La civilización de **Javier** está gobernada mediante el **Despotismo** y su *Líder* es **Hammurabi**, así que **Javier** cuenta con 5 *Acciones Civiles* y 2 *Acción Militar*. **Javier** coge **Monarquía** de la *Fila*. En este turno ya no podrá declarar una *Revolución*, puesto que necesita todas sus *Acciones Civiles* para hacerlo. En

su siguiente turno, **Javier** elige declarar una *Revolución* como su primera y única *Acción Civil*. Paga 3 *Puntos de Ciencia* y cubre la carta impresa de **Despotismo** con la **Monarquía**. La **Monarquía** permite realizar 5 *Acciones Civiles* y 3 *Acciones Militares*, y **Hammurabi** añade 1 *Acción Civil*; así que **Javier** tendrá finalmente 6 *Acciones Civiles* y 3 *Acciones Militares*. Así pues, coge las fichas necesarias hasta tener 6 fichas blancas y 3 fichas rojas. Las fichas blancas se dejan fuera de la **Monarquía** en este turno (indicando que ya ha utilizado todas sus *Acciones Civiles*) y las 3 fichas rojas se ponen en la carta (para señalar que **Javier** todavía puede hacer uso de sus *Acciones Militares*).



CAMBIO PACÍFICO DE GOBIERNO

También es posible hacer un cambio de *Gobierno* utilizando solo 1 *Acción Civil*.

PARA CAMBIAR DE *GOBIERNO* UTILIZANDO SOLO 1 *Acción Civil* SE PAGA EL COSTE DE *PUNTOS DE CIENCIA* MÁS ALTO QUE APARECE EN LA CARTA (ENTRE PARÉNTESIS).

Con un cambio pacífico de *Gobierno*, el jugador deberá descartar su anterior *Gobierno* y ajustar el número de *Acciones Civiles* y *Militares* disponibles. Tras el cambio, las *Acciones Civiles* utilizadas deben haberse incrementado en 1 con respecto a las que se habían gastado antes del cambio; mientras que el número de *Acciones Militares* usadas se mantendrá igual.

Ejemplo: Siguiendo con el ejemplo anterior, si **Javier** hubiera tenido 9 *Puntos de Ciencia*, podría haber cogido la **Monarquía** a cambio de 1 *Acción Civil*. Con su segunda *Acción Civil*, podría haber jugado esta carta pagando los 9 *Puntos de Ciencia* del coste. La combinación de **Monarquía** y **Hammurabi** le permite realizar 6 *Acciones Civiles*, así que tras el cambio de *Gobierno* debe tener 2 fichas blancas fuera de la **Monarquía** y otras 4 fichas blancas sobre la carta (las 4 *Acciones Civiles* disponibles este turno).

MEJORAR UNA MINA, GRANJA O EDIFICIO

Inicialmente, solo se pueden construir *Minas*, *Granjas* y *Edificios* de la Era A. Las *Tecnologías* de la Era I habilitan la construcción de *Minas*, *Granjas* y *Edificios* de Nivel I.

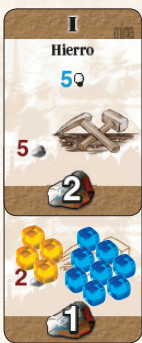
EL NIVEL DE UNA MINA, GRANJA O EDIFICIO URBANO ES EL MISMO QUE LA ERA A LA QUE PERTENECE. LAS CONSTRUCCIONES DE LA ERA A SON DE NIVEL 0.

Poner en juego la nueva *Tecnología* no proporciona las *Minas*, *Granjas* o *Edificios* del nuevo nivel. El jugador tendrá que construirlos de la forma antes descrita o mejorar las construcciones previas. La mejora funciona como la construcción, con la excepción de que el Trabajador procede de una carta de nivel inferior del mismo tipo (en lugar de ser un *Trabajador Inactivo*) y el coste será la diferencia entre la construcción nueva y la antigua.

PARA MEJORAR UN EDIFICIO URBANO:

- GASTAR 1 ACCIÓN CIVIL. (MUEVE 1 FICHA BLANCA FUERA DEL GOBIERNO)
- PAGAR EN RECURSOS LA DIFERENCIA ENTRE EL COSTE DE CONSTRUCCIÓN DEL EDIFICIO NUEVO Y EL ANTIGUO. (MUEVE LOS RECURSOS A PAGAR DESDE LAS CARTAS DE TECNOLOGÍA MINERA HASTA TU RESERVA)
- MEJORAR EL EDIFICIO. (MUEVE 1 FICHA DE TRABAJADOR DESDE LA CARTA VIEJA HASTA LA NUEVA)
- AJUSTAR LOS INDICADORES.

Las *Granjas* y las *Minas* se mejoran igual que los *Edificios Urbanos*, salvo que los indicadores del jugador no necesitan ajustarse después. Una *Granja* solo puede mejorarse a partir de otra *Granja*, una *Mina* solo puede mejorarse a partir de otra *Mina* y un *Edificio Urbano* solo puede mejorarse a partir de un *Edificio* del mismo tipo: un *Templo* solo se mejora a partir de otro *Templo*, y no a partir de un *Teatro* o un *Laboratorio*. La mejora de las construcciones hace que los *Trabajadores* sean más eficientes y produzcan más, pero también se pueden construir *Minas*, *Granjas* y *Edificios* avanzados directamente. De igual modo, un jugador puede seguir construyendo *Minas*, *Granjas* y *Edificios Urbanos* de una Era más antigua, aunque disponga de la *Tecnología* que le permitiría construirlos de una Era más reciente.



Ejemplo: Según el dibujo, *Bárbara* tiene 4 *Minas* de Nivel 0 y 8 *Recursos*. Acaba de poner en juego el *Hierro* por 5 *Puntos de Ciencia* y 1 *Acción Civil*. El *Hierro* le permite construir 1 *Mina* de Nivel 1 a cambio de 5 *Recursos* o bien mejorar una *Mina* de Nivel 0 a Nivel 1 por 3 *Recursos*. *Bárbara* podría mejorar 2 *Minas* a Nivel 1 por 6 *Recursos* y 2 *Acciones Civiles*, lo que la dejaría aún con 2 *Recursos*. Por 1 *Acción Civil* y esos 2 *Recursos*, *Bárbara* podría construir una nueva *Mina* de Nivel 0, pero sería poco efectivo. Por la misma cantidad de *Recursos* (8), podría construir una *Mina* de Nivel 1 (5 *Recursos*) y mejorar 1 *Mina* de Nivel 0 (3 *Recursos*). Ambas opciones le permiten contar con 2 *Minas* de Nivel 1 y 3 *Minas* de Nivel 0, pero la segunda opción solo le costaría 2 *Acciones Civiles*.

LÍMITE DE EDIFICACIÓN URBANA

Además de aumentar la producción por *Trabajador*, los *Edificios Urbanos* de mayor nivel permiten a los jugadores producir más manteniéndose dentro del *Límite de Edificación Urbana* que permite su sistema de *Gobierno*.

Consejo: El *Despotismo* solo permite construir 2 *Edificios* de cada tipo. En cuanto el jugador tenga 2 *Templos* y 2 *Laboratorios*, ya no podrá construir ningún *Edificio Urbano* más, a menos que ponga en juego una nueva *Tecnología*. Puede instaurar un *Gobierno* con un *Límite de Edificación Urbana* mayor o poner en juego la *Tecnología Drama* (que permite construir *Teatros*) o la carta *Alquimia* (que permite mejorar los *Laboratorios*).

Cabe destacar que el *Límite de Edificación Urbana* se aplica a cada tipo de *Edificio Urbano*, independientemente de su Nivel. Es decir, el *Despotismo* permite tener 2 *Laboratorios*, 2 *Templos*, 2 *Bibliotecas*, 2 *Teatros* y 2 *Estadios*. Sin embargo, el número de *Granjas*, *Minas*, *Maravillas* y *Unidades* no está limitado.

GRANJAS Y MINAS DE NIVEL MÁS ALTO

DURANTE LA FASE DE PRODUCCIÓN, CADA FICHA DE TRABAJADOR EN UNA GRANJA O MINA PRODUCE 1 FICHA AZUL. ESTA FICHA AZUL REPRESENTA LA CANTIDAD DE COMIDA O RECURSOS INDICADA POR LA CARTA EN LA QUE SE ENCUENTRA.

Así pues, si un jugador tiene 1 *Mina* de Nivel 1 (representada por 1 *Trabajador* sobre *Hierro*), debe colocar 1 ficha azul sobre dicha carta durante la fase de producción. Esa ficha representa 2 *Recursos* en lugar de 1, ya que la carta *Hierro* incluye el símbolo 2. Cuando el jugador utilice dicha ficha para

pagar algo (y la devuelva a su *Reserva*) tendrá un valor de 2 *Recursos*.

Los jugadores pueden mover una ficha azul desde una *Mina* de mayor nivel hasta una *Mina* de menor nivel para realizar pagos: por ejemplo, se puede mover 1 ficha azul desde *Hierro* (donde vale 2 *Recursos*) a *Bronce* (donde valdrá 1 *Recurso*) como una forma válida para pagar 1 *Recurso*. Sin embargo, no se puede mover una ficha azul desde una carta de nivel inferior hasta una carta de nivel superior: por ejemplo, no se pueden quitar 2 fichas azules de *Bronce* para poner 1 ficha en *Hierro* y 1 ficha en la *Reserva*, aunque en el fondo se seguiría teniendo el mismo número de *Recursos*. En el caso de la *Comida*, deben observarse las mismas reglas. En ocasiones, después de hacer mejoras o cambios para efectuar pagos, el jugador se encontrará con que tiene fichas azules en una carta que ya no tiene fichas amarillas. Esto es posible. Por ejemplo, un jugador puede usar su carta *Bronce* para hacer el cambio después de un pago, aunque no tenga ninguna *Mina* de este Nivel. Del mismo modo, si una carta indica que su civilización produce 2 *Recursos*, puede coger 1 ficha de su *Reserva* para ponerla sobre *Hierro*, aunque en dicha carta no haya ningún *Trabajador*.



Ejemplo: Siguiendo con el ejemplo anterior, *Bárbara* ha gastado todos sus *Recursos* y ahora tiene 3 *Minas* de Nivel 0 y 2 *Minas* de Nivel 1. En su fase de producción, cada *Mina* produce 1 ficha azul: estas 5 fichas azules tendrán un valor de 7 *Recursos*. En su siguiente turno, *Bárbara* mejora una *Mina*, moviendo 1 ficha amarilla de *Bronce* a *Hierro*. Paga 3 *Recursos* y lleva 3 fichas azules de su *Bronce* a su *Reserva* (también podría haber quitado 1 ficha azul de *Hierro* y 1 ficha azul de *Bronce*, pero resulta más eficiente tener más fichas en la *Reserva*). Todavía le quedan 2 fichas azules que, como se encuentran en *Hierro*, tienen un valor de 4 *Recursos*. *Bárbara* decide que va a mejorar otra *Mina*, así que paga los 3 *Recursos* llevando 1 ficha azul de *Hierro* a *Bronce* y 1 ficha azul de *Hierro* hasta la *Reserva*.

Consejo: Inicialmente, una *Mina* de *Hierro* parece poco eficiente. En lugar de pagar 3 *Recursos* para mejorar una *Mina* de Nivel 0 a Nivel 1, el jugador podría aumentar su producción en la misma medida pagando 2 *Recursos* para construir una nueva *Mina* de Nivel 0. La ventaja de la *Mina* de Nivel 1 radica en que solo se necesita 1 *Trabajador* para producir lo mismo que 2 *Minas* de Nivel 0. Además, puesto que el número de fichas azules es limitado, es más útil acumular *Recursos* sobre las cartas de *Mina* de mayor nivel.

MEJORAR UNA UNIDAD

MEJORAR UNA UNIDAD MILITAR ES SIMILAR A MEJORAR UNA MINA, GRANJA O EDIFICIO URBANO, PERO CUESTA 1 ACCIÓN MILITAR EN LUGAR DE 1 ACCIÓN CIVIL.

Cuando un jugador mejora una *Unidad Militar*, debe ajustar su indicador de *Fortaleza*. Si una carta le proporciona *Recursos* extras para reclutar *Unidades Militares*, estos *Recursos* especiales también pueden utilizarse para mejorar *Unidades*.

Ejemplo: *Javier* paga 1 *Acción Civil* para poner en juego el *Patriotismo I*, que le da 1 *Acción Militar* extra y 2 *Recursos* adicionales para reclutar *Unidades*. Ahora puede mejorar su *Unidad* de *Guerreros* (coste 2 *Recursos*) a *Hombre de Armas* (coste 3 *Recursos*). Eso le costaría normalmente 1 *Acción Militar* y 1 *Recurso*, pero no tiene que pagar nada (utiliza la *Acción Militar* extra y un *Recurso* extra). Para reclutar una segunda *Unidad* de *Hombre de Armas*, *Javier* usa el *Recurso* extra que le quedaba del *Patriotismo I*, así que solo tendrá que pagar 1 *Acción Militar* y 2 *Recursos*. Si decidiera utilizar otra *Acción Militar* para reclutar una tercera *Unidad* de *Hombre de Armas*, tendría que pagar ya el precio normal de 3 *Recursos*.

MANTENIMIENTO

No hay que olvidar que tu población necesita comer. Después de producir *Comida*, los jugadores deben pagar el coste indicado en la sección más a la derecha de su *Almacén Amarillo* que contenga al menos 1 ficha amarilla.

Consejo: Inicialmente, la *Comida* puede parecer poco importante. Pero no debe subestimarse, ya que pronto la civilización estará consumiendo 1 *Comida* por ronda y cada vez será más difícil aumentar la población. Hay ocasiones en las que resulta conveniente destruir un *Edificio Urbano* para liberar un *Trabajador* con el que construir una nueva *Granja*.

HAMBRE

SI UN JUGADOR NO PUEDE PAGAR EL COSTE DE COMIDA, SU CIVILIZACIÓN EMPEZARÁ A PASAR HAMBRE Y PERDERÁ 4 PUNTOS DE CULTURA POR CADA COMIDA QUE NO PUEDA PAGAR.

Normalmente no se llegará a este extremo, puesto que la producción de *Comida* tiene lugar inmediatamente antes del pago. Los jugadores deberían asegurarse, no obstante, de que su civilización produce al menos tanta *Comida* como necesita para alimentar a su población.

AGILIZAR EL JUEGO

Una vez que todos los jugadores han comprendido las mecánicas básicas del juego, se puede agilizar la partida permitiendo que un jugador comience su turno mientras el jugador anterior está finalizando el suyo. Tan pronto como un jugador haya terminado de utilizar sus *Acciones Civiles y Militares*, puede avisar al siguiente jugador para que empiece su turno, añadiendo cartas a la *Fila* y empezando a

realizar sus *Acciones*. Mientras tanto, el jugador anterior concluye su producción y mantenimiento.

Consejo: Tened en cuenta que un jugador produce *Comida, Recursos y Puntos de Ciencia* al final de su turno. Esto quiere decir que un jugador puede ir planeando su siguiente turno a medida que la ronda avanza de jugador a jugador. Si todos lo hacen así, el juego se agilizará y se hará más agradable.

FIN DEL JUEGO BÁSICO

El *Juego Básico* finaliza al completarse la ronda en la que la última *Carta Civil* se coloca en la *Fila*. Los jugadores deben seguir vaciando las primeras posiciones de la *Fila* y desplazando las cartas restantes hacia la izquierda, pero ya no se añadirán más. Cuando el jugador que se encuentra sentado a la derecha del **Jugador Inicial** termine su turno, cada civilización tendrá que añadir los puntos finales a sus marcadores y la partida se dará por finalizada. Los restos de *Comida, Recursos y Puntos de Ciencia* no tienen valor, al igual que las cartas que aún tengan en su mano los jugadores (por eso es importante aprovechar todo al máximo antes de que el juego termine).

AL FINALIZAR EL JUEGO BÁSICO, CADA CIVILIZACIÓN GANA:

- 2 PUNTOS DE CULTURA POR CADA TECNOLOGÍA DE NIVEL 1 QUE TENGA EN JUEGO (INCLUYENDO EL GOBIERNO).
- 2 PUNTOS DE CULTURA POR CADA PUNTO DE FORTALEZA QUE TENGA.
- 2 PUNTOS DE CULTURA POR CADA CARA FELIZ QUE TENGA (COMO MÁXIMO 16 PUNTOS DE CULTURA).
- 1 PUNTO DE CULTURA POR LOS PUNTOS DE CIENCIA QUE PRODUZCA POR RONDA.
- 1 PUNTO DE CULTURA POR CADA COMIDA Y RECURSO QUE PRODUZCA POR RONDA.

GRAN EJEMPLO

Además de ilustrar cómo se suman los puntos finales al concluir la partida, este ejemplo muestra la colocación de las cartas sobre el *Tablero de Civilización* y el aspecto que debería tener una civilización desarrollada.

El diagrama muestra un tablero de civilización con las siguientes secciones:

- unidades militares:** Caballeros (4Q), Hombres de Armas (3Q), un marcador de mantenimiento (1) y un marcador de avance (2).
- granjas y minas:** Agricultura (2Q), Hierro (5Q), Alquimia (4Q).
- edificios urbanos:** Religión (3Q), Teatro (4Q), un líder (Leonardo da Vinci).
- maravilla en construcción:** La Gran Muralla (+1 de Fortaleza).
- tecnologías especiales:** Código de Leyes (6Q), Cartografía (4Q).
- maravillas terminadas:** Biblioteca de Alejandría (1 2 2 1), Basílica de San Pedro (4 4).
- tablero de civilización:** Incluye un almacén amarillo, trabajadores inactivos, felicidad (0-7) y consumo de comida.

Con 1 Unidad de **Guerreros** (Fuerza 1) y 2 Unidades de **Hombres de Armas** (Fuerza 2), más la **Tecnología Cartografía** (+1 a la Fortaleza), la civilización tiene una Fortaleza de 6. Con 1 **Teatro** de Nivel 1 (Cultura 2), 3 **Templos** de Nivel 0 (Cultura 1), la **Basílica de San Pedro** (Cultura 2), la **Biblioteca de Alejandría** (Cultura 1) y el **Gobierno Teocracia** (Cultura 1), la civilización produce 9 de Cultura cada ronda. El **Teatro** y los **Templos** también producen un total de 4 **Caras Felices**, la **Teocracia** produce otras 2 y la **Basílica de San Pedro** dobla el total de **Caras Felices**; así que este indicador estará en la casilla "8". La **Biblioteca de Alejandría** produce **Ciencia 1**. Los **Laboratorios** de Nivel 1 deberían producir 2 **Ciencia** cada uno, pero gracias a **Leonardo Da Vinci** uno de ellos produce 3 **Ciencia**. En total, la civilización produce un total de 6 de **Ciencia** cada ronda. Conviene destacar que **La Gran Muralla** no produce ningún beneficio por estar en construcción. Entonces, cuántos puntos finales debe anotarse esta civilización? Veamos, las 8 **Tecnologías** de la Era I otorgan 16 **Puntos de Cultura**. Su Fortaleza es de 6, que son 12 **Puntos de Cultura**. Las "8" **Caras Felices** suman 16 **Puntos de Cultura** (el máximo). Como se producen 6 de **Ciencia** por ronda, son 6 **Puntos de Cultura**. Como la civilización produce 7 **Recursos** y 4 **Comidas** por ronda, son 11 **Puntos de Cultura**. En total, la civilización debe anotarse 61 **Puntos de Cultura** al finalizar la partida. Al añadir estos puntos al registro de **Puntos de Cultura**, esta excelente puntuación final debería ser suficiente para que el jugador se proclame ganador del juego (no os preocupéis si vuestra civilización no ha podido desarrollarse tanto, ya que hemos creado esta civilización expresamente para el ejemplo).

tablero de civilización

El tablero de puntuación muestra tres filas de marcadores: una superior con marcadores de cultura (rojo) que suman 10, una intermedia con marcadores de recursos (amarillo) que suman +10, y una inferior con marcadores de comida (azul) que suman +10.

tablero de puntuación

2

JUEGO AVANZADO

Una vez familiarizados con el *Juego Básico*, probablemente estaréis preparados para aprender las mecánicas adicionales que presenta el *Juego Avanzado*. Dicha versión incluye las cartas de la *Era II* y una mayor interacción entre las civilizaciones. El *Juego Básico* está concebido únicamente para enseñar a los nuevos jugadores las mecánicas fundamentales de **Through the Ages**, mientras que el *Juego Avanzado* está pensado como una alternativa más corta que el *Juego Completo* e incluye multitud de desafíos.

CONCEPTOS AÑADIDOS EN EL JUEGO AVANZADO:

- **CARTAS MILITARES** (AUMENTAN LA INTERACCIÓN ENTRE LAS CIVILIZACIONES).
- **ACCIONES POLÍTICAS** (CADA JUGADOR PUEDE LLEVAR A CABO 1 ACCIÓN POLÍTICA AL COMIENZO DE SU TURNO).
- **FELICIDAD** (LA POBLACIÓN NECESITA ENTRETENIMIENTO).
- **CORRUPCIÓN** (CUANTA MÁS COMIDA Y RECURSOS SE ALMACENEN FUERA DE LA RESERVA MÁS DIFÍCIL RESULTARÁ EVITAR QUE SEAN ROBADOS).
- **TÁCTICAS** (LAS UNIDADES MILITARES PUEDEN FORMAR EJÉRCITOS).
- **OBSOLESCENCIA** (DETERMINADAS COSAS SE QUEDAN OBSOLETAS AL FINAL DE UNA ERA).

PREPARACIÓN

El *Juego Avanzado* utiliza las *Cartas Civiles* de las Eras A, I y II, las *Cartas Militares* de las Eras A, I y II y algunas *Cartas Militares* de la Era III. Si participan menos de 4 jugadores, no olvidéis retirar del juego las cartas apropiadas de los *Mazos Civiles* I y II (marcadas con los símbolos 4+ o 3+).

Hay que retirar también las 4 cartas negras de *Guerra* del *Mazo Militar* II y dejarlas en la caja. Si se trata de una partida para 2 jugadores, también se retiran del juego las 6 cartas azules de *Pacto* de los *Mazos Militares* I y II.

Barajad el *Mazo Militar* A y apartad tantas cartas como jugadores haya en la partida más 2. Colocad estas cartas boca abajo (sin que nadie las vea) en la casilla **EVENTOS ACTUALES** del *Tablero* y devolved el resto del mazo a la caja. A continuación, colocad en la *Fila* 13 cartas procedentes del *Mazo Civil* A. Al igual que en el *Juego Básico*, las cartas restantes de este mazo serán descartadas después de que el **Jugador Inicial** las utilice para completar la *Fila* en la

segunda ronda. Barajad el *Mazo Civil* I y el *Mazo Militar* I y colocadlos boca abajo sobre el *Tablero*. Tanto el *Mazo Civil* II como el *Mazo Militar* II se dejan a un lado, hasta que hagan falta para comenzar la Era II. El *Mazo Militar* III incluye las cartas que van a determinar los 4 bonos que se concederán al final de la partida. Hay que barajar el mazo y luego revelar las cartas de una en una hasta que se hayan descubierto 4 cartas verdes de *Evento*. Estas 4 cartas deben ponerse en alguna parte de la mesa donde todos los jugadores puedan leerlas, mientras que el resto de cartas del *Mazo Militar* III se devuelven a la caja.

Las civilizaciones se preparan igual que en el *Juego Básico*, tal y como se muestra en el gráfico *Despliegue Inicial* que se encuentra en la página 1. En el *Juego Avanzado* es posible obtener fichas azules y amarillas adicionales, que deberán colocarse en los espacios situados más a la derecha de la *Reserva* o del *Almacén Amarillo* del jugador.

LA PARTIDA

La primera ronda funciona exactamente igual que en el *Juego Básico*. A partir de la segunda ronda, no obstante, los jugadores pueden robar 1 *Carta Militar* (del *Mazo I*) por cada *Acción Militar* que no hayan utilizado durante ese turno. Estas cartas se cogen después de resolver la producción y el mantenimiento, por lo que no será posible utilizar una *Carta Militar* en el mismo turno en que es robada. Además de los elementos incorporados al juego con las *Cartas Militares*, los jugadores deben empezar a preocuparse por la *Felicidad* y la *Corrupción* de sus civilizaciones. A diferencia del *Juego Básico*, los *Eventos* ya no se revelan automáticamente, sino que aparecen en juego como consecuencia de la *Acción*

Política de un jugador (ver más abajo).

Cuando la última *Carta Civil* del *Mazo I* se coloca en la *Fila*, da comienzo la Era II y finaliza la Era I. Esto hará que algunas cartas de la Era A queden obsoletas. Cuando la última *Carta Civil* del *Mazo II* se coloque en la *Fila*, dará comienzo la Era III y finalizará la Era II. Esto hará que algunas cartas de la Era I queden obsoletas. Además, supondrá el final de la partida: cuando finalice esa ronda, los jugadores añadirán los puntos adicionales determinados por las 4 cartas de *Evento* de la Era III que se habían descubierto al principio de la partida y el jugador que tenga más *Puntos de Cultura* será el ganador.

CARTAS MILITARES

TIPOS DE CARTAS MILITARES

Al igual que las *Cartas Civiles*, las distintas *Cartas Militares* también se diferencian por el color y por el nombre que aparece en la esquina superior derecha.

CARTAS DE ACCIÓN POLÍTICA



Eventos (verde), *Territorios Nuevos* (verde), *Agresiones* (marrón) y *Pactos* (azul). Todas estas cartas pueden ponerse en juego al comienzo de cada turno como una *Acción Política* (ver la siguiente sección).



CARTAS DE BONOS DE DEFENSA / COLONIZACIÓN

Los bonos aportan un beneficio extra a la *Defensa* o a la *Colonización*, según el color. La *Defensa* se utiliza cuando un rival más poderoso intenta efectuar una *Agresión* contra un jugador, mientras que la *Colonización* se usa cuando aparece en juego un *Territorio Nuevo*. Cada carta concede al jugador un bono si se usa para la *Defensa* y otro diferente si se usa para la *Colonización*.

bono si se usa para la *Defensa* y otro diferente si se usa para la *Colonización*.

ROBAR CARTAS MILITARES

DURANTE LA PRODUCCIÓN Y MANTENIMIENTO, UN JUGADOR PUEDE ROBAR 1 CARTA MILITAR POR CADA UNA DE LAS ACCIONES MILITARES QUE NO HA UTILIZADO HASTA UN MÁXIMO DE 3 CARTAS POR TURNO.

TÁCTICAS



Las *Tácticas* se ponen en juego utilizando 1 *Acción Militar* y describen la forma en que cada civilización organiza sus *Ejércitos* (además de conceder un bono adicional por cada *Ejército*).

En la primera ronda los jugadores no tienen *Acciones Militares*, así que no podrán conseguir ninguna *Carta Militar* antes del final de su segundo turno.

Consejo: Se recomienda realizar la fase de producción y mantenimiento en este orden:

1. Anotar los *Puntos de Cultura* y los *Puntos de Ciencia*. (Este suele ser el paso que más veces olvidan los jugadores)
2. Producir *Comida* y abastecer el *Consumo* de la población.
3. Producir *Recursos* y resolver la *Corrupción*.
4. Robar *Cartas Militares*. Así las nuevas cartas no distraerán al jugador.

DESCARTAR CARTAS MILITARES

Si el número de *Cartas Militares* que un jugador tiene en su mano excede el número de *Acciones Militares* disponibles para su civilización, el jugador tendrá que descartarse de algunas cartas. A diferencia de las *Cartas Civiles*, un jugador puede robar *Cartas Militares* aunque exceda su límite, pero tendrá que descartarse del exceso de cartas después de realizar su *Acción Política* al

comienzo de su siguiente turno. En caso de no realizar una acción política ese turno, tendrá que descartarse igualmente.

Las *Cartas Militares* deben descartarse boca abajo y en un montón separado para cada *Era*, que debe incluir tanto las cartas usadas como las descartadas. Si el *Mazo Militar* se termina, habrá que barajar el montón de descartes para formar un nuevo mazo. Los mazos de descartes de las *Cartas Militares* correspondientes a las *Eras* anteriores pueden guardarse en la caja.

ACCIONES POLÍTICAS

Después de añadir cartas a la *Fila*, un jugador puede llevar a cabo 1 *Acción Política*.

UN JUGADOR NUNCA PUEDE REALIZAR MÁS DE 1 *Acción Política* POR TURNO.

EVENTOS Y TERRITORIOS NUEVOS (VERDES)

Como *Acción Política*, un jugador puede poner en juego un *Evento* o un *Territorio*



Nuevo que tenga en su mano. Estas cartas se juegan boca abajo sobre el mazo *EVENTOS FUTUROS*

❓ ➔. Esa civilización habrá realizado una acción que cambiará el curso de la historia y el jugador se anota inmediatamente tantos *Puntos de Cultura* como la *Era* a la que corresponde la carta jugada (como puede verse en el reverso, todo el mundo

sabrà a qué *Era* corresponde). Así, es posible obtener 1 *Punto de Cultura* por jugar una carta de la *Era* I (aunque se haya jugado durante la *Era* II). Cada vez que un jugador pone en juego un *EVENTO FUTURO*, se activa un *EVENTO ACTUAL* ⓘ ➔ y se revela la carta superior del mazo de *EVENTOS ACTUALES*. Si la carta descubierta es un *Territorio Nuevo*, los jugadores podrán *Colonizarlo*. Si se trata de un *Evento*, habrá que seguir las indicaciones de la carta y después descartarla a la pila de *EVENTOS ANTIGUOS* ✕. Cuando se descubre el último *EVENTO ACTUAL*, se baraja el mazo de *EVENTOS FUTUROS* y se traslada al lugar reservado para los *EVENTOS ACTUALES*. Si el mazo de *EVENTOS FUTUROS* contuviera cartas de diferentes *Eras*, será preciso ordenarlas (mirando únicamente el reverso de las cartas), de tal manera que las cartas de una *Era* más antigua queden encima de las cartas de una *Era* posterior.

CÓMO JUGAR UN *EVENTO FUTURO* (CARTAS VERDES: *EVENTO* O *TERRITORIO NUEVO*) COMO UNA *Acción Política*:

- PONER LA CARTA EN EL MAZO DE *EVENTOS FUTUROS*.
- ANOTARSE EL NÚMERO DE *PUNTOS DE CULTURA* CORRESPONDIENTE A LA *ERA* A LA QUE CORRESPONDE LA CARTA.
- DESCUBRIR LA CARTA SUPERIOR DEL MAZO DE *EVENTOS ACTUALES* Y RESOLVERLA.
- SI SE TRATA DEL ÚLTIMO *EVENTO ACTUAL* DEL MAZO, SE CREA UN NUEVO MAZO DE *EVENTOS ACTUALES* BARAJANDO LOS *EVENTOS FUTUROS* Y ORDENANDO LAS CARTAS POR *ERAS*.

Consejo: El número total de cartas en los mazos de *EVENTOS ACTUALES* y *EVENTOS FUTUROS* siempre es igual al número de jugadores más 2, puesto que cada vez que se añade un *EVENTO FUTURO* se descubre un *EVENTO ACTUAL*.

RESOLVER UN EVENTO

Cuando un jugador tiene que resolver un *Evento*, debe leer el texto de la carta en voz alta y hacer lo que indica. Muchos *Eventos* se aplican a todos los jugadores, pero otros solo afectan a algunos, como los que ayudan a los jugadores con mayor *Fortaleza* (las civilizaciones más fuertes) o perjudican a los jugadores con menor *Fortaleza* (las civilizaciones más débiles).

SI VARIAS CIVILIZACIONES TIENEN LA MISMA *Fortaleza*, LA MÁS FUERTE ENTRE ELLAS SERÁ LA QUE VAYA A JUGAR ANTES SU TURNO Y LA MÁS DÉBIL LA QUE LO VAYA A JUGAR MÁS TARDE.

Esto quiere decir que el jugador activo (el que está jugando su turno en estos momentos) siempre tendrá una civilización más fuerte que cualquier otra con la misma *Fortaleza*. De este modo se intenta reflejar el hecho de que el jugador activo es potencialmente más fuerte, puesto que su civilización será la primera que tenga la oportunidad de incrementar su *Fortaleza*. El jugador que acaba de terminar su turno tendrá la civilización más débil en caso de empate, puesto que su civilización es la que más recientemente ha tenido la oportunidad de aumentar su *Fortaleza*. Cuando alguna carta haga referencia a la civilización “con más” o “con menos” *Puntos de Cultura* y se produzca un empate, este se resolverá con el mismo sistema de desempate. Como curiosidad, cabe mencionar que la carta de *Evento Inmigración* permite que varias civilizaciones se beneficien en caso de empate.

EN UNA PARTIDA DE 2 JUGADORES, LA EXPRESIÓN “LAS DOS MÁS FUERTES” SE REFIERE A “LA MÁS FUERTE” Y LA EXPRESIÓN “LAS DOS MÁS DÉBILES” SE REFIERE A “LA MÁS DÉBIL”.

En una partida de 2 jugadores, estas cartas nunca afectarán a ambos contendientes.

Consejo: Al poner en juego un *EVENTO FUTURO*, el jugador debería recordar el efecto que va a producir esa carta para intentar sacar el máximo provecho (o el menor perjuicio) de ella cuando aparezca. Observando lo que sus adversarios hacen, un jugador puede intentar adivinar las cartas que han puesto en el mazo de *EVENTOS ACTUALES*. Si el jugador con una civilización débil piensa que el mazo de *EVENTOS ACTUALES* alberga cartas que van a perjudicar a las civilizaciones con menos puntos de *Fortaleza*, debería evitar que se descubran. Podría, por ejemplo, saltarse su *Acción Política* y reservar un *Evento* para otra ocasión, cuando haya tenido la oportunidad de mejorar su *Fortaleza*. Por otra parte, jugar un *Evento* puede ser una buena idea para el jugador con la civilización más fuerte, ya que además ganará los empates.

Si una carta obliga a un jugador a perder más de lo que tiene, únicamente perderá lo que tenga en ese momento. Cuando una carta indique que un jugador debe “disminuir” su población, se refiere a devolver una ficha de *Trabajador Inactivo* al *Almacén*. Si dicho jugador no tuviera *Trabajadores Inactivos*, tendrá que devolver al *Almacén* uno de los *Trabajadores* que tiene sobre las cartas y ajustar los indicadores correspondientes. El *Evento* que se haya resuelto debe descartarse a la pila de *EVENTOS ANTIGUOS* para asegurarse de que no se vuelve a mezclar accidentalmente en alguno de los otros mazos.

COLONIZAR TERRITORIOS NUEVOS

UN *TERRITORIO NUEVO* SERÁ ADJUDICADO A LA CIVILIZACIÓN QUE ESTÉ DISPUESTA A ENVIAR LA MAYOR FUERZA COLONIZADORA.

Cuando se descubre un *Territorio Nuevo* como *EVENTO ACTUAL*, el jugador activo puede hacer una oferta por él o pasar. A continuación y en orden de turno, los jugadores deciden si mejorar la oferta anterior o pasar. Los jugadores que hayan pasado una vez quedan fuera de la puja y no podrán hacer ninguna oferta posterior. La puja prosigue hasta que hayan pasado todos los jugadores menos uno: ese jugador, que habrá hecho la puja más alta, gana el *Territorio Nuevo* (si todos los jugadores pasan, el *Territorio Nuevo* se coloca en la pila de descartes de *EVENTOS ANTIGUOS*). Estas apuestas representan la cantidad de *Fuerza* que el jugador está dispuesto a sacrificar para conseguir el *Territorio Nuevo*. Cuando un jugador gana un *Territorio*, debe sacrificar *Unidades Militares* por el valor de *Fuerza* que ha apostado y devolver las fichas sacrificadas al *Almacén Amarillo*. En este momento, es importante acordarse de ajustar el indicador de *Fortaleza* de dicha civilización. Para ayudar a sus *Unidades* sacrificadas, el jugador puede descartarse de algunas cartas de *Bono de Colonización* que tenga en su mano tras añadir su valor a la *Fuerza* de las *Unidades Militares* eliminadas.

LA *FUERZA* TOTAL DE LAS UNIDADES SACRIFICADAS MÁS LOS *BONOS DE COLONIZACIÓN* UTILIZADOS DEBE SER IGUAL O SUPERIOR A LA OFERTA GANADORA.

Gracias a los *Bonos de Colonización*, un jugador podrá pujar por encima de su *Fortaleza*. No hace falta especificar cómo va a pagarse la puja hasta que se adjudica el *Territorio Nuevo*. Eso sí, los jugadores no pueden hacer una oferta que no puedan pagar ni tampoco cambiar de opinión una vez han pujado. La *Maravilla El Coloso* y las *Tecnologías Cartografía, Navegación y Satélites* también conceden *Bonos de Colonización* que los jugadores pueden aprovechar para pagar sus pujas.

UN JUGADOR NO PUEDE PAGAR LA *COLONIZACIÓN* DE UN *TERRITORIO NUEVO* EXCLUSIVAMENTE CON *BONOS*. DEBE SACRIFICAR AL MENOS UNA *UNIDAD*.

Cuando un jugador consigue un *Territorio Nuevo*, este se convierte en una *Colonia*. El jugador debe dejarla sobre su *Tablero de Civilización*. La parte inferior del *Territorio Nuevo* indica los bonos permanentes que concede: podría tratarse de una mejora de *Fortaleza* o de *Caras Felices*, en cuyo caso habría que ajustar los indicadores. Si la carta concediera al jugador fichas azules o amarillas adicionales, estas deben cogerse de la caja para añadirse al *Almacén* correspondiente y pertenecerán al jugador hasta el final de la partida (siempre que no pierda la *Colonia*). Los *Territorios Nuevos* producen también un efecto inmediato: si regalan *Recursos* o *Comida*, el jugador moverá las fichas azules indicadas de su *Reserva* a *Tecnologías Mineras* o *Agrícolas* para señalar las ganancias. Si otorgan *Puntos de Cultura* o *Puntos de Ciencia*, estos se registran inmediatamente. Si permiten robar una *Carta Militar*, el jugador coge la carta. Si aumentan la población, el jugador tendrá que convertir fichas amarillas de su *Almacén* en *Trabajadores Inactivos*. Si un jugador pierde una *Colonia* (por culpa de un *Evento* o *Agresión*), solo perderá las bonificaciones permanentes. Los efectos inmediatos desencadenados por la *Colonia* ya han tenido lugar y no pueden anularse.

Consejo: Es importante pensar antes de pujar. Tras sacrificar las *Unidades Militares* para la *Colonización*, la civilización se habrá debilitado y los *Bonos* utilizados habrían podido servir como *Defensa*; así que dicho jugador será un objetivo ideal para sufrir una *Agresión*. Lo mejor sería que los jugadores colonizaran un *Territorio Nuevo* en su propio turno y así poder reclutar *Unidades* nuevas de inmediato.

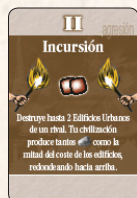


Ejemplo: Carlos hace una puja de 4 para conseguir el **Territorio habitado**. Como los demás jugadores pasan, se hace con la carta y establece una *Colonia*. Pero para ello tiene que enviar una tropa colonizadora de *Fuerza* 4: la **Cartografía** le concede un bono +2, así que solo tiene que conseguir otros 2 puntos más. Tiene un *Bono de Colonización* que le da un +2 adicional, pero está obligado a sacrificar al menos 1 *Unidad Militar*.

Puede sacrificar su *Unidad de Guerreros* (lo que le da un total de *Fuerza* 5) o bien sacrificar su *Unidad de Hombres de Armas* (con un total de *Fuerza* 6) y conservar la carta de *Bono* para más adelante. Carlos decide sacrificar sus *Guerreros*, así que devuelve la ficha a su *Almacén Amarillo*. También descarta el *Bono de Colonización*. Coge el **Territorio Habitado** y lo coloca sobre su *Tablero de Civilización*. Como bonificación permanente, este *Territorio* le proporciona 2 fichas amarillas extras, que coloca en su *Almacén*. Como efecto inmediato, retira 1 ficha de su *Almacén* para convertirla en un *Trabajador Inactivo*. Si Carlos perdiera la *Colonia*, tendría que devolver las 2 fichas amarillas a la caja; pero el efecto inmediato no se anularía.



AGRESIONES (MARRONES)



Una *Agresión* permite a un jugador utilizar su *Acción Política* para atacar a otra civilización más débil. Cuando el jugador pone en juego una *Agresión*, debe indicar a qué civilización está atacando y luego leer la carta. Además de consumir la *Acción Política*, la *Agresión* también tiene un coste en términos de *Acciones Militares* que aparece especificado en la propia carta.

La *Agresión* fracasará a menos que el ataque tenga más *Fuerza* que la defensa. La *Fuerza* del ataque será igual al valor de *Fortaleza* que tenga la civilización atacante. El jugador agresor puede reforzar su ataque sacrificando *Unidades*, aunque no debe ajustar el indicador de *Fortaleza* aún. La *Fuerza* de las *Unidades* sacrificadas se suma a la *Fuerza* del ataque (contándose así por segunda vez, ya que también está incluida en la *Fuerza* inicial del ataque).

El defensor tiene la posibilidad de igualar la *Fuerza* del ataque. La *Fuerza* de la defensa será igual al valor de *Fortaleza* que tenga la civilización atacada, pero el defensor también tendrá la posibilidad de sacrificar *Unidades Militares* y además podrá usar *Bonos de Defensa*.

LA FUERZA OBTENIDA A PARTIR DE UNIDADES SACRIFICADAS NO ESTÁ LIMITADA. AL SUMARSE A LA FUERZA DE LA CIVILIZACIÓN, EL RESULTADO PODRÍA SUPERAR EL VALOR MÁXIMO DE 60.

AGRESIÓN REPELIDA

Si la *Fuerza* total de la defensa es igual o superior a la del ataque, la *Agresión* se descarta sin ningún efecto y la civilización atacada habrá conseguido repeler la *Agresión*. No hay ninguna penalización para la civilización atacante (exceptuando el hecho de que el jugador ha gastado su *Acción Política*, una *Agresión*, varias *Acciones Militares* y, posiblemente, habrá sacrificado algunas *Unidades*).

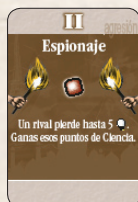
AGRESIÓN CON ÉXITO

Si la *Fuerza* del ataque es mayor que la *Fuerza* de la defensa, la *Agresión* tiene éxito y los jugadores deben seguir las instrucciones de la carta. Después, la *Agresión* se descarta. Con la mayoría de las *Agresiones*, el atacante gana algo y el defensor pierde algo. Se debe tener en cuenta que cuando se le quita *Comida* o *Recursos* a un rival, no hay que quitarle sus fichas: el perdedor devuelve las fichas perdidas a su *Reserva* y el vencedor produce esa misma cantidad de *Comida* o *Recursos* de su propia *Reserva*. Si una carta obliga a un jugador a perder más de lo que tiene, únicamente perderá lo que tiene y el jugador vencedor solo ganará la cantidad que el defensor haya perdido. Si la población de una civilización disminuye, el jugador tendrá que devolver 1 ficha de *Trabajador Inactivo* a su *Almacén*. Si no tuviera ningún *Trabajador Inactivo* disponible, tendrá que devolver una ficha procedente de alguna de sus *Tecnologías*.

CÓMO JUGAR UNA AGRESIÓN:

- JUGAR LA CARTA DE LA MANO COMO *Acción Política*, ANUNCIAR EL OBJETIVO Y PAGAR LAS *ACCIONES MILITARES* NECESARIAS.
- ESPECIFICAR LAS *UNIDADES* QUE SE VAN A SACRIFICAR Y LA *FUERZA* TOTAL DEL ATAQUE.
- EL DEFENSOR ESPECIFICA LAS *UNIDADES* QUE VA A SACRIFICAR, DESCUBRE LOS *BONOS DE DEFENSA* QUE VA A UTILIZAR Y ANUNCIA LA *FUERZA* TOTAL DE LA DEFENSA.
- SI LA *FUERZA* DEL ATACANTE ES SUPERIOR, SE RESUELVE EL EFECTO DE LA CARTA. EN CUALQUIER OTRO CASO, NO HAY EFECTOS.
- LA *AGRESIÓN* SE DESCARTA. AMBOS JUGADORES, ATACANTE Y DEFENSOR, DEVUELVEN LAS FICHAS SACRIFICADAS A SUS RESPECTIVOS *ALMACENES* Y AJUSTAN LA *FORTALEZA* DE SUS RESPECTIVAS CIVILIZACIONES.

Consejo: *Through the Ages* no es un juego ofensivo. De hecho, la civilización defensora juega con ventaja (puede sacrificar sus *Unidades* una vez conoce la *Fuerza* del ataque, puede utilizar *Bonos de Defensa* y gana en caso de empate). Mientras tanto, el jugador atacante debe gastar *Acciones Militares* y por lo tanto renunciar a utilizarlas para reclutar nuevas *Unidades* o para coger *Cartas Militares*. Sacrificar *Unidades* para fortalecer un ataque no suele salir a cuenta, puesto que el defensor siempre puede sacrificar sus *Unidades* o utilizar *Bonos de Defensa* hasta igualar el ataque. La forma más efectiva de utilizar una *Agresión* es atacar a una civilización más débil y obligar al rival a elegir entre perder *Unidades Militares* o sufrir las poco gratas consecuencias. Para evitar esta clase de extorsión, es buena idea mantener una fuerza militar razonable. Recordad que las *Agresiones* se juegan siempre al principio del turno como *Acción Política*. Esto significa que si alguien empieza a reclutar *Unidades*, todos los demás dispondrán de su turno para reaccionar antes de que esas *Unidades* puedan servirle al primer jugador para apoyar una *Agresión*.



Ejemplo: La civilización de Javier tiene una *Fortaleza* 14 frente a la *Fortaleza* 10 de Bárbara. Como *Acción Política*, Javier juega **Espionaje** contra Bárbara. Esto le cuesta 1 *Acción Militar*. Intuyendo que Bárbara podría tener algún *Bono de Defensa*, Javier decide sacrificar 1 *Unidad de Fusileros* (de *Fuerza* 3) para reforzar su ataque y conseguir 17 puntos de *Fuerza*.

Bárbara tiene, efectivamente, un *Bono de Defensa* que podría utilizar para conseguir un +4. Sumado a los 10 puntos de *Fortaleza* de su civilización, habría sido suficiente para echar por tierra el ataque. Pero la decisión de Javier de sacrificar su *Unidad de Fusileros* le obliga a utilizar su *Bono de Defensa* y a sacrificar alguna *Unidad* si pretende ganar. Las únicas *Unidades* que tiene Bárbara son **Hombres de Armas** (de *Fuerza* 2). La decisión está clara: Bárbara tiene que jugar el *Bono de Defensa* y sacrificar 2 *Unidades de Hombres de Armas* para repeler el ataque. Pero el precio es muy alto, ya que eso dejaría a su civilización en una posición muy vulnerable. Así que opta por aceptar la penalización de la *Agresión*, que se ve minimizada por el hecho de que ella solo cuenta con 3 *Puntos de Ciencia*. Bárbara pierde sus 3 *Puntos de Ciencia* (la carta la obligaría a perder 5, pero no tiene más) y Javier gana 3 *Puntos de Ciencia*: los mismos que ha perdido su rival. Javier mueve 1 ficha de *Fusileros* a su *Almacén Amarillo* y ajusta su indicador de *Fortaleza* para mostrar que su civilización ha pasado a tener ahora una *Fortaleza* 11.



PACTOS (AZULES)



Los *Pactos* permiten a dos civilizaciones cooperar para beneficiarse mutuamente. Sin embargo, solo son posibles si hay 3 jugadores o más en la partida. En su turno, y como *Acción Política*, un jugador puede poner en juego un *Pacto* para ofrecerle a otro jugador cooperar con él. El otro jugador tendrá la opción de aceptar o rechazar la oferta: si el *Pacto* es rechazado, vuelve a la mano del jugador. El jugador habrá perdido su *Acción Política*, pero puede continuar normalmente con su turno descartándose del exceso de *Cartas Militares* (en caso de tener que descartarse, el jugador siempre podría elegir otra carta y conservar el *Pacto* para después). Si el *Pacto* es aceptado, el jugador activo lo colocará sobre su *Tablero de Civilización* y pondrá 2 cubos con los colores de los jugadores implicados junto a las letras A y B para indicar los roles que va a desempeñar cada civilización en el *Pacto*.

UN JUGADOR SOLO PUEDE TENER FRENTE A SÍ 1 PACTO ACTIVO. SI EL JUGADOR PONE EN JUEGO UN SEGUNDO PACTO, EL PRIMERO QUEDARÁ ANULADO AUTOMÁTICAMENTE.

Un *Pacto* anterior solo es cancelado cuando se acepta la oferta de un nuevo *Pacto*: si dicha oferta fuera rechazada, la carta del nuevo *Pacto* volvería a la mano del jugador y el *Pacto* previo seguiría activo. Por otra parte, cuando un jugador acepta un *Pacto* de otro jugador teniendo un *Pacto* propio ya activo, este no se cancela. Es decir, un jugador puede estar participando simultáneamente en varios *Pactos*, pero solo uno de ellos habrá sido ofertado por él y en los demás casos se habrá limitado a aceptarlos (por lo tanto, solo tendrá una carta de *Pacto* frente a sí).

PACTOS DESIGUALES

Algunos *Pactos* afectan a las partes implicadas de manera diferente. Cuando un jugador ofrece un *Pacto* debe especificar si su civilización va a adoptar el papel de la civilización A o el de la civilización B. El otro jugador, al que se le ha ofrecido el *Pacto*, debe limitarse a aceptarlo o rechazarlo tal cual: no puede invertir los roles para aceptarlo. Si el *Pacto* se acepta, el jugador activo debe colocar en la carta los 2 cubos correspondientes en el lugar apropiado.

Consejo: Ciertos *Pactos* permiten que una civilización pague a otra a cambio de no ser agredida. Si la civilización de un jugador es débil, podría utilizarlo para hacer que otro jugador dirija sus *Guerras* o *Agresiones* en otra dirección. Si la civilización del jugador es fuerte, este puede utilizar uno de estos *Pactos* con los roles invertidos para extorsionar a un rival débil y obligarle a pagar.

CONVERSACIONES Y PACTOS

Ofrecer un *Pacto* consume la *Acción Política* de un jugador, tanto si el *Pacto* se acepta como si no. Algunos jugadores podrían intentar saltarse esta regla preguntando: “¿alguien quiere hacer un *Pacto*?” o incluso “¿quién quiere 1 *Comida* extra cada turno?”. Hablando estrictamente, esto va en contra de las reglas, porque el jugador debe gastar su *Acción Política* ofreciendo un *Pacto* de manera válida y nadie puede aceptar una oferta que es ilegal (en los ejemplos anteriores, el *Pacto* no ha sido revelado, no se ha hecho la oferta a un jugador concreto y los roles de cada uno tampoco se han especificado). Aun así, los que juegan son los jugadores y pueden establecer sus propias reglas caseras, siempre que todo el mundo las comprenda y acepte.

CANCELAR UN PACTO

Un jugador puede utilizar su *Acción Política* para cancelar cualquier *Pacto* en el que esté participando (independientemente de qué civilización hiciera la oferta y quién tenga la carta). El *Pacto* se descarta y termina inmediatamente.

Consejo: Puesto que cancelar un *Pacto* consume la *Acción Política* de un jugador, es evidente que este no podrá atacar en el mismo turno. Un *Pacto* que evita que un rival ataque a un jugador (con una *Guerra* o *Agresión*) puede ser cancelado y aun así garantizar que el jugador no sea atacado hasta el próximo turno.

Hay otras formas de cancelar un *Pacto*. Como hemos mencionado antes, un jugador puede cancelar un *Pacto* que haya puesto en juego previamente si consigue que alguien acepte su oferta de un segundo *Pacto*. Ciertos *Pactos* indican que el ataque de una civilización a la otra cancela el *Pacto*. Pero si la propia carta de *Pacto* no explicita que prohíbe el ataque o que un ataque cancela el *Pacto*, este acuerdo seguirá vigente incluso si una de las civilizaciones implicadas ataca a la otra.

MECÁNICAS DEL JUEGO AVANZADO

FELICIDAD

En el *Juego Básico*, las *Caras Felices* solo sirven para conceder unos cuantos puntos extras al final de la partida. Sin embargo, en el *Juego Avanzado*, es importante mantener feliz a la población. Igual que en el *Juego Básico*, los jugadores utilizan sus indicadores de *Felicidad* para llevar la cuenta de cuántas *Caras Felices* están produciendo sus cartas. El indicador de *Felicidad* divide el *Almacén Amarillo* de un jugador en secciones. La primera sección coincide con la primera sección del *Almacén Amarillo*. Se trata de la sección 1 *Cara Feliz* representada por el símbolo 1 😊. La sección 2 😊 también coincide con la segunda sección del *Almacén Amarillo*. Pero después de eso, cada sección del *Almacén Amarillo* se corresponde con dos secciones distintas del indicador de *Felicidad*.

SI UNA ZONA DEL ALMACÉN AMARILLO NO TIENE FICHAS, EL JUGADOR DEBE TENER POR LO MENOS EL NÚMERO CORRESPONDIENTE DE CARAS FELICES PARA MANTENER CONTENTA A SU POBLACION.

Al principio de la partida, ninguna civilización tiene *Caras Felices*. Mientras un jugador tenga alguna ficha en la sección más a la derecha de su *Almacén Amarillo*, no se necesitará ninguna *Cara Feliz* para mantener a la población contenta. Pero si un jugador aumenta su población dos veces, la sección 1 😊 de su *Almacén Amarillo* quedará vacía y la civilización necesitará 1 *Cara Feliz* para mantener a la población contenta.



SI UN JUGADOR NO TIENE SUFICIENTES CARAS FELICES PARA MANTENER A SU POBLACION CONTENTA, SU CIVILIZACION OBTIENE 1 TRABAJADOR DESCONTENTO POR CADA CARA FELIZ QUE LE FALTE.

Los *Trabajadores Descontentos* no trabajan. Para llevar su cuenta el jugador debe mover 1 ficha de *Trabajador Inactivo* hasta el indicador de *Caras Felices* por cada *Cara Feliz* que le falte. En cada sección del indicador de *Caras Felices* a la izquierda del marcador de *Felicidad* del jugador, este deberá tener alguna ficha en la sección correspondiente del *Almacén* o bien un *Trabajador Descontento* sobre el indicador.



Consejo: Es importante mantener a la población feliz. Algunos *Eventos* castigan a las civilizaciones con *Trabajadores Descontentos*.

Las fichas que representan a los *Trabajadores Descontentos* no se consideran dentro del *Almacén Amarillo* del jugador. Siguen siendo *Trabajadores Inactivos*, y como tales se pueden usar como *Trabajadores* para construir *Edificios Urbanos*, *Granjas* y *Minas*. Los jugadores no tienen que preocuparse de sus *Trabajadores Descontentos* hasta la fase de producción y mantenimiento.

SUBLEVACIÓN

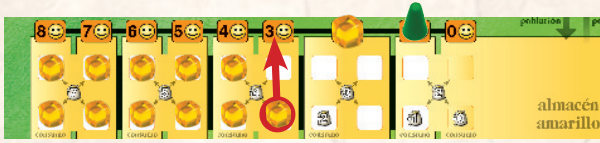
SIEMPRE QUE UN JUGADOR TENGA MÁS TRABAJADORES DESCONTENTOS QUE TRABAJADORES INACTIVOS SUFRIRÁ UNA SUBLEVACIÓN, DURANTE LA CUAL TENDRÁ QUE SALTARSE LA FASE DE PRODUCCIÓN Y MANTENIMIENTO.

La civilización que sufre una *Sublevación* no sumará puntos durante esa fase, no produce *Recursos* ni *Comida* (aunque tampoco consumirá *Comida* ni perderá *Recursos* por *Corrupción*) y tampoco puede robar *Cartas Militares*.

El problema es que algunos de los *Trabajadores Descontentos* de la civilización han sido obligados a trabajar y eso les ha enfadado tanto como para llevarlos a la rebelión.

Consejo: Hay que intentar evitar una *Sublevación*. Es mucho mejor gastar una acción en destruir un *Edificio* o dispersar una *Unidad Militar* para liberar a un *Trabajador* que permitir que se pierda toda la producción.

Ejemplo: Como **Carlos** no tiene fichas en la sección 2 😊 de su *Almacén*, necesita 2 *Caras Felices* para mantener a su población contenta. Esa civilización solo está produciendo 1 *Cará Feliz*, así que tendrá 1 *Trabajador Descontento*, representado por la ficha amarilla en el indicador de *Caras Felices*.



Carlos paga 4 *Comidas* para aumentar su población y retira la última ficha de la sección 3 😊 de su *Almacén*. Ahora necesita 3 *Caras Felices*, así que debería tener 2 *Trabajadores Descontentos*. El nuevo *Trabajador* se coloca en la sección correspondiente del indicador de *Caras Felices* para mostrar que es un *Trabajador Descontento*. **Carlos** evita la *Sublevación*, así que su civilización produce de la manera habitual. Durante el turno de otro jugador, se revela el *Evento Desarrollo del Ejército*, que permite a los jugadores que tengan algún *Trabajador Inactivo* reclutar una *Unidad de Guerreros* sin pagar por ella ningún *Recurso*. **Carlos** decide aprovechar la oportunidad y mueve uno de sus *Trabajadores Descontentos* hasta los *Guerreros*. Pero el *Trabajador* sigue *Descontento* (o mejor dicho **Carlos** sigue teniendo 2 *Trabajadores Descontentos*, no hace falta saber de qué 2 *Trabajadores* se trata). A menos que haga algo para evitarlo, en su siguiente fase de producción y mantenimiento **Carlos** sufrirá una *Sublevación*.

En su siguiente turno, **Carlos** pone en juego la *Tecnología Pan y Circo* y utiliza su segundo *Trabajador Descontento* para construir un *Estadio*. El nuevo *Estadio* produce 2 *Caras Felices*, así que su civilización pasa a tener un total de 3 *Caras Felices*: **Carlos** ha evitado la *Sublevación* y ya no tiene *Trabajadores Descontentos*.



CORRUPCIÓN

La acumulación de *Comida* y *Recursos* fuera de la *Reserva* conduce a la *Corrupción*. La *Reserva* de cada jugador se divide en varias regiones. El número negativo indicado en la sección vacía más a la izquierda determina las pérdidas del jugador debidas a la *Corrupción*. La *Corrupción* se comprueba después de la producción de *Recursos* (que a su vez tiene lugar después de la producción de *Comida* y de satisfacer el *Consumo* de la población). Cuando un jugador tiene al menos 1 ficha en la zona situada más a la derecha de su *Reserva*, no sufre *Corrupción*. En cuanto el jugador retire la última ficha de dicha región, empezará a sufrir una *Corrupción* -2, lo que significa que el jugador tendrá que pagar 2 *Recursos* (sin importar cuántas fichas se devuelvan a la *Reserva* para pagar la *Corrupción*). La *Corrupción* se paga siempre con *Recursos*, nunca con *Comida*. Cuando no quedan fichas en las primeras dos secciones de la *Reserva*, el jugador debe pagar 4 *Recursos*. Si al jugador no le queda ninguna ficha en su *Reserva*, tendrá que pagar 6 *Recursos*.

Consejo: Las *Granjas* y las *Minas* mejoradas pueden ayudar a disminuir las pérdidas por *Corrupción* al reducir el número de fichas necesarias para representar *Comida* y *Recursos*. Algunos *Territorios* y *Tecnologías Especiales* también pueden ayudar a luchar contra la *Corrupción* al otorgarle al jugador más fichas azules.

Consejo: Un jugador puede saber cuántas fichas azules van a salir de su *Reserva* contando el número de fichas amarillas que hay en todas sus *Granjas* y *Minas*. Al hacer el cálculo, hay que recordar que 1-2 fichas pueden volver a la *Reserva* para pagar el *Consumo* de *Comida*, que tiene lugar justo antes de comprobar la *Corrupción*.

CORRUPCIÓN - REGLA ALTERNATIVA

Through the Ages es un juego complejo. Es fácil pasar por alto un elemento mientras se centra la atención en otro, y la *Corrupción* puede coger por sorpresa a muchos jugadores. Vuestro grupo podría preferir jugar con esta regla alternativa: cuando las *Minas* de un jugador producen, este puede decidir reducir en 1 la producción de fichas azules. Al no permitir que una de las *Minas* de *Bronce* produzca, el jugador dejará de recibir 1 *Recurso*. Sin embargo, eso será preferible a tener que pagar 2 *Recursos* por culpa de la *Corrupción* si se hubiera retirado dicha ficha de la *Reserva*. Esta regla solo se aplica a las *Minas*. Todas las *Granjas* de los jugadores deben producir la *Comida* correspondiente (siempre que haya suficientes fichas para ello, claro está).

Para jugar con esta regla alternativa, asegurarnos de que todos los jugadores la conocen y están de acuerdo con ella.

TECNOLOGÍAS AVANZADAS

La Era de los Exploradores (*Era II*) contiene bastantes *Tecnologías* nuevas. La mayoría son simples mejoras de *Tecnologías* anteriores ya presentes en las *Eras A* y *I*, por lo que tienen el mismo nombre de *Tecnología* en la parte superior derecha de la carta.

NO EXISTEN REQUISITOS PREVIOS PARA NINGUNA *TECNOLOGÍA*. UN JUGADOR PUEDE PONER EN JUEGO CUALQUIER *TECNOLOGÍA* DE LAS *ERAS II* O *III* SIN QUE SEA PRECISO TENER LA *TECNOLOGÍA* CORRESPONDIENTE DE UNA *ERA* ANTERIOR.

NIVELES

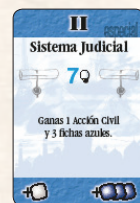
En algunas cartas se habla del *Nivel* de una *Tecnología*. El *Nivel* es siempre igual a la *Era* a la que pertenece esa carta. Las *Tecnologías* de la *Era A* son de *Nivel 0*.

GRANJAS, MINAS, EDIFICIOS Y UNIDADES MILITARES DE NIVELES SUPERIORES



Cuando se pone en juego una *Tecnología* de un nivel superior, se debe colocar tapando parcialmente las *Tecnologías* previas del mismo tipo. El *Hierro* se juega encima del *Bronce* y el *Carbón* encima del *Hierro*. Si el jugador no tiene *Hierro*, se juega el *Carbón* directamente encima del *Bronce*. Tener una *Tecnología* de un nivel superior no impide que el jugador siga construyendo *Granjas*, *Minas* y *Edificios Urbanos* o reclutando *Unidades Militares* de un nivel inferior. Un jugador puede mejorar los trabajadores de un nivel inferior a uno más alto sin tener que pasar a través de las *Tecnologías* intermedias (así, se puede mejorar una *Mina* de *Bronce* a *Carbón*, independientemente de que el jugador tenga o no la *Tecnología Hierro*). El coste en *Recursos* de la mejora será la diferencia entre el coste de construcción de las dos *Tecnologías* (por ejemplo, mejorar una *Mina* de *Bronce* a *Carbón* cuesta 6 *Recursos* y 1 *Acción Civil*). Conviene mencionar que si un jugador solo tiene fichas azules sobre *Carbón*, para pagar 1 *Recurso* puede mover 1 ficha desde *Carbón* (3 *Recursos*) a *Hierro* (2 *Recursos*). También se puede mover 1 ficha azul desde *Carbón* a *Bronce* para pagar 1 *Recurso* si después se mueve 1 ficha azul de la *Reserva* hasta *Bronce*. Si se trata de *Comida*, se aplican las mismas reglas.

TECNOLOGÍAS ESPECIALES (AZULES)



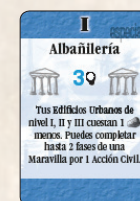
A DIFERENCIA DE OTRAS *TECNOLOGÍAS*, LAS *TECNOLOGÍAS ESPECIALES* SÍ REEMPLAZAN A SUS VERSIONES MÁS ANTIGUAS.

Cuando un jugador pone en juego una *Tecnología Especial* con la misma ilustración que otra *Tecnología Especial* de una *Era* previa, la carta más antigua tiene que descartarse. El jugador obtiene las bonificaciones de la nueva *Tecnología*, pero estas no son acumulables con respecto a las otorgadas por las cartas anteriores.

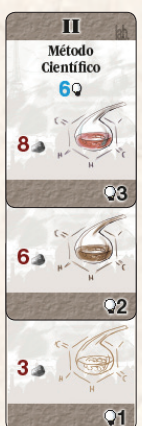
Ejemplo: Supongamos que un jugador tiene en juego *Código de Leyes*, que le permite realizar 1 *Acción Civil* extra. El *Sistema Judicial* concede 1 *Acción Civil* y 3 fichas azules. Al poner en juego el *Sistema Judicial*, el jugador no consigue una segunda *Acción Civil* adicional, sino que obtendrá tan solo 1 *Acción Civil* y 3 fichas azules.

UTILIZAR TECNOLOGÍAS DE CONSTRUCCIÓN PARA MEJORAR EDIFICIOS URBANOS

Las *Tecnologías Albañilería*, *Arquitectura* e *Ingeniería* reducen el coste de los *Edificios Urbanos*. El siguiente ejemplo explica en detalle cómo funcionan estas cartas cuando se mejora un *Edificio*.



Ejemplo: La *Albañilería* reduce en 1 *Recurso* el coste de todos los *Edificios Urbanos* de *Nivel I* o superior. Esto quiere decir que construir un *Laboratorio* de *Nivel I* cuesta 5 *Recursos* (en lugar de 6), pero un *Laboratorio* de *Nivel 0* sigue costando 3 *Recursos*. Si el jugador quiere mejorar su *Laboratorio* de *Nivel 0* a *Nivel I*, pagará 2 *Recursos* en lugar de 3. Si quiere mejorarlo a *Nivel II*, solo tendrá que pagar 4 *Recursos* en lugar de 5. Sin embargo, no conseguirá ningún descuento al mejorar un *Laboratorio* de *Nivel I* a *Nivel II*: la *Albañilería* reduce en 1 *Recurso* el coste de construcción de cada uno, pero la diferencia entre ambos costes sigue siendo la misma. La *Arquitectura* reduce en 1 *Recurso* el coste de los *Edificios Urbanos* de *Nivel I* y en 2 *Recursos* los *Edificios* de *Nivel II*. Con *Arquitectura*, construir un *Laboratorio* de *Nivel I* solo le cuesta 5 *Recursos* (en lugar de 6), pero un *Laboratorio* de *Nivel 2* le costará 6 *Recursos* (en lugar de 8). Así que mejorar un *Laboratorio* de *Nivel I* a *Nivel II* solo le costará 1 *Recurso* al jugador.



TÁCTICAS (GRANATES)



Los jugadores consiguen cartas de *Tácticas* robándolas del *Mazo Militar*.

PARA PONER EN JUEGO UNA *TÁCTICA*, EL JUGADOR DEBE USAR 1 *ACCIÓN MILITAR*.

Las *Tácticas* permiten a los jugadores agrupar sus *Unidades Militares* formando *Ejércitos*.

Cada una de las cartas especifica las *Unidades* necesarias para formar un *Ejército*. Por ejemplo, la *Legión* permite formar 1 *Ejército* por cada 3 *Unidades de Infantería* y la *Artillería Móvil* crea 1 *Ejército* por cada pareja *Caballería-Artillería*.

CADA JUGADOR SOLO PUEDE TENER 1 *TÁCTICA* EN JUEGO. AL JUGAR UNA SEGUNDA *TÁCTICA*, LA ANTERIOR DEBE DESCARTARSE.

Por cada *Ejército* que las *Unidades* de una civilización puedan formar, se añade la bonificación incluida en la *Táctica* al indicador de *Fortaleza* de la civilización. Recordad que lo que importa es el tipo de *Unidad* y no su *Nivel*.

Ejemplo: La *Táctica* de **Carlos Ejército Medieval** añade 2 de *Fortaleza* por cada pareja *Infantería-Caballería* que tenga. Así, 2 de sus *Infanterías* se juntan con



sus 2 *Caballerías* para formar 2 *Ejércitos* y consigue un bono de 4. La tercera *Infantería* (da igual cuál) no está en un *Ejército*. Calculemos ahora la *Fortaleza* de la civilización. Sus 2 *Guerreros* tienen 1 de *Fuerza* cada uno. Cada uno de los 2 *Caballeros* y



los *Hombres de Armas* tienen una *Fuerza* de 2. Esto hace un total de 8 puntos, pero, gracias al bono +2 que concede cada *Ejército*, la civilización tendrá una *Fortaleza* de 12.

CUANDO UN JUGADOR SACRIFICA UN *EJÉRCITO* ENTERO EN UN ATAQUE, UNA DEFENSA O UNA *COLONIZACIÓN*, TAMBIÉN HAY QUE CONTAR EL BONO DEL *EJÉRCITO* PARA DETERMINAR LA *FUERZA* TOTAL QUE PROPORCIONAN LAS *UNIDADES* SACRIFICADAS.

Ejemplo: Vamos a continuar con el ejemplo anterior. Si **Carlos** ataca a un rival, puede sacrificar 1 *Unidad* de *Caballeros* para incrementar la *Fuerza* total de su ataque hasta 14. Si también sacrifica su *Unidad* de *Hombre de Armas*, la

Fuerza total de su ataque llegará a 18: los 12 puntos iniciales correspondientes a su *Fortaleza*, más 2 por la ficha de *Caballeros*, más 2 por la de *Hombre de Armas*, más 2 por la *Táctica* (al eliminar una pareja *Infantería-Caballería* se pierde también 1 *Ejército*). **Carlos** también podría conservar los *Hombres de Armas* y sacrificar *Guerreros* y *Caballeros*. Así, cada pareja *Guerreros-Caballeros* contaría como 5 de *Fuerza* (2 por la *Unidad* de *Caballeros*, 1 por la *Unidad* de *Guerreros*, 2 por el *Ejército*).

No es necesario llevar el control de qué *Unidades* concretas están en un *Ejército*. Al sacrificar *Unidades*, cualquier combinación que cumpla las especificaciones dictadas por la *Táctica* cuenta como un *Ejército*, siendo irrelevante el orden en que dichas *Unidades* fueron reclutadas.

UNIDADES ANTICUADAS

Los jugadores pueden utilizar *Unidades Militares* modernas con *Tácticas* antiguas sin sufrir ninguna penalización. Sin embargo, al usar *Tácticas* avanzadas los jugadores deben utilizar *Unidades* que sean como mucho 1 *Era* más antiguas que la *Táctica*. Estas *Tácticas* incluyen 2 bonos diferentes: si al formar un *Ejército* no se cumplen los requisitos de la *Era*, solo se obtiene el bono de menor valor (el número entre paréntesis).

SI LA DIFERENCIA ENTRE LA *ERA* DE LA *TÁCTICA* Y LA *ERA* DE CUALQUIER *UNIDAD* ES SUPERIOR A UNO, DICHO *EJÉRCITO* SOLO OBTIENE EL BONO DE *FORTALEZA* MÁS BAJO.

Cuando la *Táctica* solo incluya un bono, los jugadores no tendrán que preocuparse por esta regla, puesto que será imposible violar el requisito de modernidad.

Ejemplo: **Barbara** tiene en juego la *Táctica* y las *Unidades* que se muestran en el dibujo. La *Táctica* *Ejército Defensivo* (de la Era II) le permite formar 2 *Ejércitos*. Puede utilizar sus *Hombres de Armas* de la Era I sin penalización, pero los *Guerreros* de la Era A ya están demasiado anticuados para concederle todos los beneficios de la *Táctica*. Por lo tanto, la *Fortaleza* de su civilización es de 22: 13 de las *Unidades*, +6 por un *Ejército* y +3 por el *Ejército* con la *Unidad* de *Infantería* anticuada.



EL FIN DE UNA ERA

Sin contar la *Antigüedad*, que concluye al comienzo de la segunda ronda, los jugadores verán pasar dos *Eras* en el *Juego Avanzado*: la *Era* I, que termina cuando la última carta del *Mazo Civil* I se coloca en la *Fila*, y la *Era* II, que termina en cuanto la última carta del *Mazo Civil* II se coloca en la *Fila*. Cuando una *Era* termina, algunas cartas de la *Era* previa (es decir, 2 *Eras* más antiguas que la nueva *Era*) quedan obsoletas. Al terminar la *Era* I, algunas cartas de la *Era* A estarán ya anticuadas; mientras que las cartas de la *Era* I todavía resistirán el paso del tiempo durante toda la *Era* II.

CADA VEZ QUE TERMINA UNA *ERA*, HAY QUE DESCARTAR LAS SIGUIENTES CARTAS DE LA *ERA* PREVIA:

- LAS CARTAS QUE LOS JUGADORES TENGAN EN LA MANO.
- LOS *LÍDERES* ACTIVOS.
(TAL VEZ HAYA QUE AJUSTAR LOS INDICADORES Y DEVOLVER FICHAS A LA CAJA)
- LAS *MARAVILLAS* "EN CONSTRUCCIÓN".
(DEVOLVER A LA *RESERVA* CUALQUIER FICHA AZUL QUE TENGAN)
- LOS *PACTOS*.

LAS CARTAS DE LA *ERA* RECIÉN TERMINADA NO QUEDARÁN OBSOLETAS HASTA EL FINAL DE LA PRÓXIMA *ERA*.

Es importante destacar que las *Tecnologías*, *Tácticas*, *Colonias* y *Maravillas* que ya estén terminadas nunca quedan obsoletas y, por lo tanto, nunca se descartan.

Además de colocar el nuevo *Mazo Civil* en el lugar que ocupaba el antiguo, también hay que retirar el *Mazo Militar* de la *Era* previa y reemplazarlo por el *Mazo Militar* de la nueva *Era* (salvo que este cambio de *Era* suponga el final de la partida).

FIN DEL JUEGO AVANZADO

Cuando la última carta del *Mazo Civil* II se coloca en la *Fila*, la partida estará a punto de terminar. Estamos en el final de la *Era* II, así que ciertas cartas correspondientes a la *Era* I se quedan obsoletas (ver sección previa). Los jugadores terminan lo que queda de ronda en la *Era* III, aunque no se utilizan ni el *Mazo Civil* III ni el *Mazo Militar* III. Cuando el jugador que se encuentre a la derecha del **Jugador Inicial** haya concluido su turno, será el momento de anotar los últimos *Puntos de Cultura*. Las 4 cartas de *Eventos* de la *Era* III descubiertas al comienzo de la partida entran en vigor y los jugadores se apuntan los bonos que corresponda. El jugador que termine la partida con más *Puntos de Cultura* será el ganador.

3

JUEGO COMPLETO

En el *Juego Completo*, los jugadores desarrollan sus civilizaciones a través de las cuatro *Eras*: desde la Antigüedad hasta la Edad Moderna. El *Juego Completo* es recomendable para los jugadores que ya dominen las reglas y las cartas correspondientes al *Juego Básico* y al *Juego Avanzado*. Aunque añade pocas mecánicas nuevas, dado que abarca todas las *Eras*, solo es adecuado para jugadores que conozcan el juego lo suficientemente bien como para jugarlo con fluidez y eficacia.

PREPARACIÓN

En el *Juego Completo* se utilizan todas las cartas. La *Fila* se rellena con cartas del *Mazo Civil A* (como en el *Juego Básico*) y del *Mazo Militar A* se cogen 4, 5 o 6 cartas al azar según el número de jugadores (como en el *Juego Avanzado*). Estas últimas se dejan en todo momento boca abajo y formará el mazo de *EVENTOS ACTUALES*.

El *Mazo Civil I* y el *Mazo Militar I* se barajan y se colocan en sus lugares respectivos del *Tablero*. Los mazos de las demás *Eras* se dejan a un lado por el momento. No os olvidéis de retirar las *Cartas Civiles* apropiadas cuando haya menos de 4 jugadores, así como los *Pactos* si solo participan 2 jugadores.

LA PARTIDA

Básicamente, el *Juego Completo* es idéntico al *Juego Avanzado*. Sin embargo, en esta versión la *Agricultura* y la *Felicidad* van a tener un papel más importante; puesto que cada vez que una *Era* termina, cada civilización pierde 2 fichas de su *Almacén Amarillo*. Las *Guerras* también harán su aparición en la *Era II*, amenazando a las civilizaciones que no sean capaces de seguir el ritmo de la carrera armamentística.

La *Era III* proporciona nuevas *Tecnologías*, *Maravillas* y *Líderes* propios de la *Edad Moderna*. Las *Maravillas* y los *Eventos* modernos aportan puntos

de bonificación que los jugadores anotan inmediatamente, mientras que la *Aviación* añade una nueva dimensión a la *Guerra*. Cuando la *Era III* termina, dará comienzo la *Era IV* y los jugadores realizarán las acciones de sus respectivos turnos hasta completar la ronda. Entonces, a diferencia del *Juego Avanzado*, se jugará una última ronda. El juego termina cuando los jugadores añadan a sus marcadores los puntos adicionales indicados en las cartas de la *Era III* que queden en los mazos de *EVENTOS ACTUALES* y *EVENTOS FUTUROS*. El jugador que haya conseguido más *Puntos de Cultura* será el ganador.

MECÁNICAS DEL JUEGO COMPLETO

AVIACIÓN

La **Fuerza Aérea** introduce un nuevo tipo de *Unidad Militar*. Las *Unidades de Aviación* funcionan exactamente igual que cualquier otra *Unidad*, excepto en la forma en la que afecta a los *Ejércitos*.

UNA UNIDAD DE AVIACIÓN PUEDE FORMAR PARTE DE CUALQUIER EJÉRCITO. EN ESTOS CASOS DUPLICA EL BONO DE EJÉRCITO QUE CONCEDE LA TÁCTICA.

No hay ninguna *Táctica* que precise una *Unidad de Aviación*, pero puede sumarse como máximo una *Unidad de Aviación* a cualquier *Ejército*. Si un jugador tiene más *Unidades de Aviación* que *Ejércitos*, dicho jugador seguirá aumentando su *Fortaleza*, pero las *Unidades* de más no le conceden bonos adicionales de *Tácticas*.

Ejemplo: La civilización de **Carlos** usa **Trincheras**. Tiene 2 *Ejércitos*, uno de ellos con una *Unidad* anticuada (los **Hombres de Armas** de la *Era I* están desfasados y no puede obtener el beneficio completo de la *Táctica* de la *Era III* activa). **Carlos** también cuenta con 1 *Unidad de Fuerza Aérea*.

La *Fuerza* total de sus *Unidades* es de 24. Las **Trincheras** le dan un bono +9 por su *Ejército* sin unidades anticuadas y la *Unidad de Fuerza Aérea* dobla dicho bono (+18 puntos), mientras que el *Ejército* con la *Unidad* obsoleta solo le da un bono +5. Todo ello hace un total de 47 de *Fortaleza*. Si hubiera tenido una segunda *Fuerza Aérea*, habría conseguido 5 puntos más (al duplicar el bono del segundo *Ejército*) y tendría un total de 57 puntos de *Fortaleza*. Una tercera *Fuerza Aérea* no le habría aportado ningún bono de *Táctica*, pero la *Fuerza* 5 de la carta habría llevado a **Carlos** a los 62 de *Fortaleza*. Como el límite establecido para este indicador es de 60, la civilización de **Carlos** tendría su marcador de *Fortaleza* al máximo.



GUERRAS (NEGRAS)



Las *Cartas Militares* negras representan las *Guerras*. Las *Guerras* se ponen en juego de manera idéntica a las *Agresiones*: el jugador utiliza su *Acción Política*, paga el número necesario de *Acciones Militares*, lee el texto y anuncia a qué jugador le está declarando la *Guerra*.

EL RESULTADO DE UNA GUERRA NO SE DETERMINA HASTA EL COMIENZO DEL SIGUIENTE TURNO DEL JUGADOR QUE LA HA DECLARADO.

Esto permite que ambas civilizaciones dispongan de un turno para aumentar su *Fortaleza*. No obstante, el jugador que ha declarado la *Guerra* estará en desventaja, puesto que habrá gastado ya varias *Acciones Militares* al declarar la *Guerra*.

RESULTADO DE UNA GUERRA

Cuando un jugador declara una *Guerra*, deja la carta sobre su *Tablero de Civilización*. Al comienzo de su siguiente turno, él y su rival determinan el resultado. En ese momento, el agresor puede sacrificar *Unidades Militares* para incrementar la *Fuerza* total de su bando. A continuación, el defensor podrá hacer lo propio para aumentar también su *Fuerza*. Este aumento de la *Fuerza* funciona igual que en una *Agresión*, pero con una excepción:

NINGUNO DE LOS DOS BANDOS PUEDE UTILIZAR *Bonos de Defensa* PARA INFLUIR EN EL RESULTADO DE UNA *GUERRA*.

En una *Agresión* el atacante nunca puede perder nada y el atacado nunca puede ganar nada, pero en una *Guerra* cualquiera de los dos bandos puede sacar provecho.

EL BANDO CON MAYOR *Fuerza* SERÁ QUIEN GANE LA *GUERRA*. LA DIFERENCIA ENTRE LA *Fuerza* TOTAL DEL VENCEDOR Y DEL VENCIDO SE DENOMINA "VENTAJA DE *Fuerza*". LOS BENEFICIOS Y PENALIZACIONES DE LA *GUERRA* SERÁN PROPORCIONALES A DICHO FACTOR.

Igual que sucede en una *Agresión*, el vencedor se llevará algo del vencido; aunque no podrá ser más de lo que ha perdido la civilización derrotada.

EL FIN DE UNA ERA

Igual que sucede en *Juego Avanzado*, cuando una *Era* termina, todos los jugadores deben descartar sus *Líderes*, *Pactos*, *Maravillas* sin concluir y las cartas de la *Era* previa que tengan en la mano (es decir, 2 *Eras* más antiguas que la nueva *Era*). El *Mazo Civil* y el *Mazo Militar* correspondientes a la nueva *Era* se colocan sobre el *Tablero*. El *Juego Completo* incluye también la siguiente regla, que simula la mayor demanda de *Comida* y entretenimiento de las *Civilizaciones* a medida que pasan las *Eras*.

AL FINALIZAR LA *ERA* I, LA *ERA* II Y LA *ERA* III, CADA CIVILIZACIÓN DEBE RETIRAR 2 FICHAS DE SU *ALMACÉN AMARILLO* Y PONERLAS EN LA CAJA.

Los jugadores no tienen que devolver a la caja fichas que estén en uso. Si un jugador no tuviera ninguna ficha en su *Almacén Amarillo*, no tendrá que retirar ninguna.

Consejo: Esta es, en realidad, la gran diferencia entre el *Juego Avanzado* y el *Juego Completo*. Es importante vigilar el *Mazo Civil* para estar preparado cuando se inicie una nueva *Era* y asegurarse de mantener a la población contenta. Al perder esas 2 fichas amarillas, es probable que se incremente el número de *Caras Felices* que necesitan los jugadores. Además, el hecho de aumentar la población resultará ahora más caro, lo que hace más difícil mantener el control sobre la población y prevenir una *Sublevación*.

Consejo: Al sacrificar *Unidades* para ganar una *Guerra*, no hay que olvidar que hay otros jugadores que estarán muy atentos para aprovecharse de cualquier debilidad.

Después de que ambos jugadores hayan resuelto la *Guerra*, la carta se descarta y el jugador atacante puede continuar con su turno. La *Guerra* era la *Acción Política* del turno anterior, así que todavía tiene disponible la *Acción Política* de este turno.

Consejo: La *Guerra* es más provechosa (y más devastadora) cuando mayor sea la diferencia entre las *Fuerzas* de ambos bandos. Es conveniente reclutar tropas militares, aunque sean pocas, para que las pérdidas no sean masivas en caso de ser derrotado. Hay que tener cuidado a la hora de declarar una *Guerra*, puesto que el rival tendrá todas las ventajas. Él reclutará sus *Unidades* después del agresor y además tendrá todas sus *Acciones Militares* intactas. Es más, a la hora de sacrificar *Unidades*, el defensor siempre las sacrificará en segundo lugar. Gracias a estas ventajas para los defensores, resultará muy difícil ganar una partida de *Through the Ages* por medio de la supremacía militar. Sin embargo, los jugadores que ignoren su militarismo, pronto se darán cuenta de que sí resulta fácil perder por culpa de una civilización militarmente débil.

Consejo: Es posible que juguéis varias partidas de *Through the Ages* sin que se declare ninguna *Guerra*. No hay problema. Aunque no se hayan puesto en juego, las *Guerras* siguen teniendo un impacto significativo en el juego: el solo hecho de que alguien pudiera declararlas contribuye a darle emoción a la partida.

RETIRARSE DE LA PARTIDA

Al comienzo de su turno, un jugador puede anunciar la caída de su civilización y abandonar la partida. Su puntuación no se tendrá en cuenta para determinar el ganador y quedará en última posición.

Un jugador puede abandonar, aunque alguien le haya declarado la *Guerra* y esta no se haya resuelto. En ese caso, la *Guerra* se descarta sin producir ningún efecto.

Consejo: Si un rival no supone una amenaza, hay que pensárselo dos veces antes de declararle la guerra. Puede que lo único que consigas sea que tenga que abandonar la partida.

Cuando vayáis a añadir cartas a la *Fila*, retirad de las primeras posiciones el número de cartas correspondiente al número de jugadores que quedan en la partida. El último jugador que quede en una partida será considerado ganador.

FIN DEL JUEGO COMPLETO

LA ERA IV

Cuando la última carta del *Mazo Civil* III se coloque en la *Fila*, estaréis al final de la *Era* III y al comienzo de la *Era* IV. Algunas cartas correspondientes a la *Era* II se descartan por quedar obsoletas y cada civilización pierde 2 fichas de su *Almacén Amarillo*. La *Era* IV no tiene cartas y por lo tanto no se añaden más cartas a la *Fila* ni es posible coger más *Cartas Militares*.

LA ÚLTIMA RONDA

Si la *Era* III termina al comenzar el turno del **Jugador Inicial**, esa será la última ronda y cada jugador completará un último turno. Pero si la *Era* III termina al comenzar el turno de cualquier otro jugador, se concluye la ronda actual y se juega otra ronda más hasta el final. Esta regla asegura que todo el mundo disponga de al menos un turno extra después de que termine la *Era* III para que los jugadores tengan oportunidad de terminar sus *Maravillas* de la *Era* III y conseguir *Puntos de Cultura* con ellas. No habrá oportunidad de declarar una *Guerra* en la última ronda, puesto que no se jugará un turno adicional para resolverla. Sin embargo, sí puede haber *Agresiones* y habrá que determinar el resultado de cualquier *Guerra* que se haya declarado en el turno anterior.

NINGÚN JUGADOR PUEDE SACRIFICAR *UNIDADES MILITARES* EN LA ÚLTIMA RONDA.

Cuando haya que resolver una *Agresión*, únicamente la civilización defensora podrá incrementar su *Fuerza* total, y solo podrá hacerlo por medio de *Bonos de Defensa*. Para resolver una *Guerra* declarada en el penúltimo turno, la civilización con mayor *Fortaleza* será la vencedora (puesto que no hay posibilidad de sacrificar *Unidades Militares* ni se pueden utilizar *Bonos de Defensa*).

PUNTOS POR LOS EVENTOS DE LA ERA III

Todos los *Eventos* de la *Era* III proporcionan *Puntos de Cultura* extras, algunos de los cuales se habrán ido revelando a lo largo de la partida. Cuando un jugador pone en juego un *Evento* de la *Era* III colocándolo en el mazo de *EVENTOS FUTUROS*, tiene garantizado que esos bonos puntuarán.

AL FINAL DE LA PARTIDA, SE REVELAN LOS *EVENTOS* RESTANTES DE LA *ERA* III QUE QUEDEN EN LOS MAZOS DE *EVENTOS ACTUALES* Y *FUTUROS*, Y SE ANOTAN LOS *PUNTOS DE CULTURA* CORRESPONDIENTES DE ACUERDO A DICHAS CARTAS.

Consejo: No compensa destruir algo que hayas construido simplemente para construir un par de *Edificios* que produzcan *Cultura*. Otros jugadores podrían haber puesto en juego un *EVENTO FUTURO* que conceda *Puntos de Cultura* por el elemento destruido.

El jugador con más puntos *Puntos de Cultura* es el ganador.

Consejo: Antes de volver a poner todos los componentes en la caja, tomaos unos instantes para admirar vuestras civilizaciones y dar las gracias a vuestros rivales por la partida. Incluso podría ser un buen momento para pedir disculpas por el asesinato de Shakespeare.

El *Juego Completo* ha sido ajustado para satisfacer plenamente a la mayoría de nuestros “probadores”. No obstante, como cada grupo de juego es diferente, podríais preferir una o varias de las variantes que os proponemos. La mayoría de estas variantes funcionan bien tanto en el *Juego Avanzado* como en el *Juego Completo*.

MÁS SENCILLO

Si queréis que a vuestras civilizaciones les resulte más sencillo crecer, probad esto:

MÁS SENCILLO:

- CADA JUGADOR COMIENZA LA PARTIDA CON 1 FICHA AMARILLA ADICIONAL.
- EL LÍMITE DE EDIFICACIÓN URBANA SERÁ SIEMPRE 1 SUPERIOR AL INDICADO EN EL GOBIERNO.

Una ficha amarilla de más puede no parecer gran cosa, pero facilita enormemente el incremento de población y permite retrasar la aparición de *Trabajadores Descontentos*. Un *Límite de Edificación Urbana* mayor permite construir elementos con mayor libertad, incluso con el *Despotismo* como forma de *Gobierno*.

SIN ENSAÑARSE

Pese a que este no es un juego de guerra, una civilización poco militarizada podría encontrarse con que tiene que defenderse de múltiples agresores. Para impedir que los jugadores que descuidan su militarismo puedan ser completamente aplastados, intentad lo siguiente:

SIN ENSAÑARSE:

- UNA CIVILIZACIÓN SOLO PUEDE SER ATACADA POR UN ÚNICO ENEMIGO EN CADA RONDA.

Para poder controlar quién ataca a quién, al comienzo de la partida todos los jugadores ponen en el centro de la mesa un cubo de su color. Cuando un jugador juega una *Agresión* o *Guerra* contra otra civilización, coge de la mesa el cubo de madera del jugador atacado y lo pone frente a su *Tablero de Civilización* para indicar que le está atacando. En el siguiente turno del jugador atacante, dicho jugador tendrá que devolver el cubo del rival al centro de la mesa a la hora de realizar su *Acción Política* (a no ser que quiera volver a atacar a la misma civilización). Si un jugador quiere atacar a una civilización cuyo cubo no se encuentre en el centro de la mesa, no podrá hacerlo en ese turno: la ausencia del cubo indicará que alguien más le ha atacado ya en esa misma ronda.

Consejo: Incluso con esta variante, un jugador podría ser atacado si descuida su carrera militar. Esta regla únicamente le brinda más posibilidades de sobrevivir.

PACIFISMO

Si vuestro grupo prefiere jugar en paz, esta variante os permite centraros en la construcción:

VARIANTE PACÍFICA:

- RETIRAR TODAS LAS CARTAS DE *AGRESIÓN* Y *GUERRA*.

Puede que también queráis retirar los *Pactos*, puesto que estos ya no tienen sentido sin la amenaza de los conflictos armados.

Consejo: Los jugadores todavía deben cuidar su poderío militar de cara a la *Colonización* y las cartas que conceden bonos según la *Fortaleza*.

Esta variante es una buena opción para introducir a un nuevo jugador en el juego. Los jugadores poco experimentados probablemente no terminarán la partida en las primeras posiciones, pero al menos así podrán jugar sin ser aplastados. También deberíais considerar esta variante cuando la parte “interactiva” del juego os esté llevando a discusiones.

COGER CARTAS MILITARES COMO UNA ACCIÓN MILITAR

Las *Cartas Militares* se roban al azar y añaden al juego la emoción de la incertidumbre. Si preferís tener un mayor control sobre vuestras *Cartas Militares*, probad esta variante:

COGER CARTAS MILITARES COMO UNA ACCIÓN MILITAR:

- NO SE ROBAN *CARTAS MILITARES* AL FINAL DEL TURNO.
- EN SU LUGAR, SE PUEDE PAGAR 1 *Acción Militar* PARA COGER UNA *Carta Militar* A LA HORA DE JUGAR LAS *Acciones*.
- EL NÚMERO DE *CARTAS MILITARES* QUE SE PUEDEN COGER POR TURNO DEPENDE ÚNICAMENTE DEL NÚMERO DE *Acciones Militares* DE CADA JUGADOR.

Un jugador puede coger tantas *Cartas Militares* como quiera, pero después de su *Acción Política* solo podrá conservar tantas *Cartas Militares* como *Acciones Militares* tenga. Esta regla aumenta la importancia de las *Acciones Militares* y permite que los jugadores adapten sus decisiones a las cartas robadas (p. ej. si un jugador roba un *Bono de Defensa*, no tendrá que aumentar tanto su fuerza militar).

Consejo: Esta regla ralentiza la partida. Al jugar con las reglas normales, la gente puede mirar las *Cartas Militares* que ha cogido y pensar sus próximas acciones mientras los demás van jugando. Con esta variante el resto del grupo tendrá que esperar hasta que el jugador estudie cada nueva carta. Debéis considerar muy bien si os compensa alargar la partida a cambio de un poco más de control.

PUNTOS EXTRAS

Hay varias formas de tratar con los puntos finales que dan las cartas de la *Era III* a modo de bonos. Se apartan los 13 *Eventos* que hay en el *Mazo Militar III* y se forma un mazo de bonos. Se baraja y se elige una de las siguientes opciones:

BONOS PÚBLICOS:

- DESCUBRIR 3, 4 O 5 CARTAS, IGUAL QUE SE HACE EN EL *JUEGO AVANZADO*.
- ESTAS CARTAS SE REVELAN AL PRINCIPIO DEL JUEGO Y PERMANECEN A LA VISTA.

ERA A ERA:

- RETIRAR Y DEJAR BOCA ABAJO LAS 5 PRIMERAS CARTAS DEL MAZO DE BONOS.
- DESCUBRIR 1 BONO AL PRINCIPIO DE LA PARTIDA.
- DESCUBRIR 1 BONO AL FINALIZAR LA PRIMERA RONDA.
- DESCUBRIR LOS 3 BONOS RESTANTES AL FINALIZAR LAS *ERAS* I, II Y III.

BONOS PRIVADOS:

- RETIRAR LA CARTA SUPERIOR DEL MAZO DE BONOS Y REPARTIR LAS 12 CARTAS RESTANTES ENTRE LOS JUGADORES.
- CADA JUGADOR ELIGE 1 BONO (2 EN UNA PARTIDA CON 2 JUGADORES).
- GUARDAR LA CARTA EN SECRETO, REVELÁNDOLA AL FINAL DE LA PARTIDA.

ELECCIÓN ABIERTA:

- LAS 13 CARTAS DEL MAZO DE BONOS SE DEJAN AL DESCUBIERTO SOBRE LA MESA.
- CADA JUGADOR ESCOGE 1 BONO (2 EN UNA PARTIDA CON 2 JUGADORES). TODAS LAS CARTAS QUEDAN A LA VISTA DURANTE LA PARTIDA.

En todos los casos las cartas sobrantes se deben barajar de nuevo junto con el resto del *Mazo Militar III*. Los jugadores tendrán que jugar con esos *Eventos*, de otro modo la mayoría de los *Eventos* de la *Era II* nunca aparecería. De esta manera el juego seguirá siendo emocionante al acercarse el final de la partida, puesto que todavía quedan algunos bonos escondidos esperando ser puntuados. Si no os gusta esta incertidumbre o si pensáis que alguna variante supone demasiados bonos al final de la partida, podéis intentar la combinación de cualquiera de las variantes anteriores o bien esta:

MENOS BONOS:

- NO ADJUDICAR BONOS POR LOS *EVENTOS* DE LA *ERA III* QUE QUEDEN EN LOS MAZOS DE *EVENTOS ACTUALES* Y *EVENTOS FUTUROS* AL FINAL DE LA PARTIDA.

Con esta variante un jugador todavía puede sacar ventaja poniendo en juego *EVENTOS FUTUROS*, especialmente si conoce alguna de las cartas que van a revelarse como *EVENTOS ACTUALES*. Como ahora no es seguro que los *Eventos* de la *Era III* terminen siendo revelados, el jugador ya no necesitará ser tan cuidadoso a la hora de decidir si jugar una carta o no y aun así seguirá consiguiendo 3 *Puntos de Cultura* por cada carta jugada.

No os recomendamos utilizar la variante “Menos Bonos” sin utilizar alguna de las otras variantes de bonos. Los bonos al final de la partida son una parte importante de **Through the Ages** porque recompensan varios aspectos del desarrollo de una civilización.

Un último consejo: disfrutad **Through the Ages** al margen de la variante que hayáis escogido.

EXPLICACIÓN DE ALGUNAS CARTAS

REGLAS GENERALES

DESCUENTOS EN EDIFICIOS, MARAVILLAS, GRANJAS Y MINAS

Las *Cartas de Acción Tierra Fértil*, *Asentamiento Ideal*, *Obra de Ingeniería* y *Mejora Eficiente* suponen descuentos a la hora de realizar una *Acción* concreta de construcción. Un jugador solo puede usar la carta para llevar a cabo esa *Acción* específica (p. ej. *Obra de Ingeniería* solo puede utilizarse para completar una de las fases de una *Maravilla*, aunque el jugador posea la *Tecnología* que le permitiría completar varias). Esta rebaja puede reducir el coste de construcción hasta 0. Si el descuento de la carta es mayor de lo que costaría normalmente la *Acción*, puede usarse (pero no proporcionará ningún *Recurso* extra por el exceso).

DESCUENTOS PARA UNIDADES

El *Líder Homero* y las *Cartas de Acción Patriotismo*, *Aires de Nacionalismo* y *Militarismo* conceden *Recursos* especiales al reclutar *Unidades Militares*. Esto quiere decir que cuando el jugador recluta una *Unidad*, no tiene que pagar *Recursos* hasta que haya consumido los *Recursos* especiales concedidos por la carta (se debe llevar la cuenta de cabeza, sin utilizar fichas azules). Los *Recursos* especiales "para reclutar *Unidades*" no utilizados se pierden al final del turno. Por otra parte, los descuentos concedidos por los *Líderes Federico Barbarroja* y *Winston Churchill* se aplican a cada *Unidad* que se reclute, bajo las circunstancias especificadas en dichas cartas.

BONOS DE FORTALEZA

Alejandro Magno, *Juana de Arco*, *Napoleón Bonaparte*, *El Coloso*, *La Gran Muralla*, *el Ferrocarril Transcontinental* y algunas *Tecnologías Especiales* incrementan la *Fortaleza* de una civilización. Cuando el jugador sacrifica una *Unidad* únicamente se tiene en cuenta la *Fuerza* original de dicha *Unidad*, puesto que las cartas arriba mencionadas otorgan su bono a la civilización y no a la *Unidad* (incluso *Alejandro Magno*, que bonifica a la civilización por cada una de sus *Unidades*). El bono de *Gengis Kan*, sin embargo, se aplica a cada *Unidad de Caballería*, por lo que la fuerza conseguida al sacrificar estas *Unidades* será la *Fuerza* original de las mismas más el bono.

EVENTOS DE LA ERA III

Normalmente los bonos obtenidos gracias a los *Eventos* de la *Era III* se registran al final del juego, pero si alguno apareciera como *EVENTO ACTUAL*, se apuntará inmediatamente. Los *Eventos Impacto Científico* e *Impacto de Fuerza* conceden puntos adicionales en función de las posiciones relativas de los jugadores. Los empates se resuelven de la forma habitual: a favor del jugador que juegue antes su turno. Al final del juego, los empates se resuelven como si se estuviera en el turno del *Jugador Inicial*.

EFFECTOS DE GUERRAS Y AGRESIONES

Después de una *Guerra* o *Agresión* con éxito, la civilización derrotada pierde algo. Siempre que se trate de elegir lo que debe perderse, dicha elección la hará el jugador vencedor. La única excepción se produce en caso de pérdida de población, ya que será el jugador vencido quien decida qué fichas deben retirarse de las cartas. Por lo tanto, con *Incursión*, el vencedor decide qué *Edificio* resulta destruido. Con *Pillaje* y *Guerra por los Recursos*, el vencedor escoge la combinación de *Comida* y *Recursos*. Con *Guerra por las Tecnologías*, el vencedor escoge la combinación de *Tecnologías Especiales* y *Puntos de Ciencia*. Una civilización vencida no puede perder más de lo que tiene y el vencedor no puede ganar más de lo que haya perdido el jugador derrotado. Cuando el jugador vencido pierde *Comida* o *Recursos*, las fichas deben devolverse a su *Reserva*. En este caso, el jugador vencedor gana *Comida* o *Recursos* moviendo las fichas desde su propia *Reserva*.

AGRADECIMIENTOS

Autor: Vlaada Chvátil

Ilustraciones: Richard Cortes

Grafismo: Filip Murmak

Maquetación: Pol Cors

Revisiones: Aidi, Charlie, Maite, Xaloc

Traducción: Basada en la de Javier Gómez Ufano y gente de laBSK

Agradecimiento especial a Ramón J. Aliaga

© Czech Games Edition, March 2010.

© 2012 Edición española: Homoludicus Juegos, S.L.

www.homoludicus.org

CARTAS CONCRETAS



CRISTÓBAL COLÓN

Si el jugador tiene en su mano un *Territorio Nuevo*, puede colocarlo en la mesa y convertirlo en una *Colonia* bajo su control. Esto consume su *Acción Política*, pero evitará sacrificar *Unidades* y nadie más podrá hacer una oferta por el *Territorio Nuevo*. El jugador recibe inmediatamente los beneficios oportunos y mueve sus indicadores para reflejar los bonos de su nueva *Colonia*. *Cristóbal Colón* seguirá siendo el *Líder* de dicha civilización, aunque su habilidad especial no pueda utilizarse más en toda la partida.



MAXIMILIANO ROBESPIERRE

Maximiliano Robespierre invierte los papeles de las *Acciones Civiles* y las *Acciones Militares* durante una *Revolución*. Para declarar una *Revolución* el jugador no puede haber usado ninguna *Acción Militar* en ese turno, ya que la *Revolución* las consumirá todas. Tras la *Revolución*, el jugador podrá usar el mismo número de *Acciones Civiles* que tenía intactas antes del cambio de *Gobierno*. *Maximiliano Robespierre* impide que puedas pagar una *Revolución* con tus *Acciones Civiles*.



ISAAC NEWTON

El jugador debe tener 1 *Acción Civil* sin usar para jugar una *Tecnología*, pero *Isaac Newton* le devuelve la *Acción Civil* usada. Al declarar una *Revolución*, el jugador debe tener intactas todas sus *Acciones Civiles* y tras el cambio de *Gobierno* tendrá 1 *Acción Civil* sin usar.



NAPOLEÓN BONAPARTE

Si el jugador tiene *Ejércitos* con *Unidades* anticuadas y *Ejércitos* sin ellas (o algunos con *Aviación* y otros sin ella), dichos *Ejércitos* tendrán diferentes bonos por *Tácticas*. En este caso, gracias a *Napoleón* se escoge el bono más alto ("tu mejor ejército"). Si la civilización del jugador no tiene ningún *Ejército*, *Napoleón Bonaparte* no proporciona ningún bono.



BILL GATES

Los *Laboratorios* del jugador de las *Eras I, II y III* actúan como *Minas*. Durante la fase de producción, se coloca 1 ficha azul en el *Laboratorio* por cada ficha amarilla que contenga. Una ficha azul en un *Laboratorio* representa una cantidad de *Recursos* igual al *Nivel* del *Laboratorio*. Su producción tiene lugar junto a la de las *Minas* y cuenta de cara a resolver el *Evento Impacto Industrial*.



BASÍLICA DE SAN PEDRO

Cada *Cara Feliz* debe contarse dos veces, así que se doblan los efectos de *Juana de Arco* y *Miguel Ángel*.



FERROCARRIL TRANSCONTINENTAL

La mejor *Mina* del jugador está representada por un *Trabajador*. Por lo tanto, la *Tecnología Minera* más avanzada del jugador que contenga al menos 1 *Trabajador* obtendrá 1 ficha azul extra durante la fase de producción.



PRIMER VUELO ESPACIAL

Se suman los niveles de todas las cartas de *Tecnología* del jugador, es decir: *Tecnologías Urbanas*, *Agrícolas*, *Mineras*, *Especiales*, *Unidades Militares* y *Gobierno*.



HOLLYWOOD E INTERNET

Cada uno de los *Trabajadores* del tipo indicado en la carta le da al jugador el doble de *Puntos de Cultura* que la *Era* a la que pertenece. Las cartas sin *Trabajadores* y los *Trabajadores* en cartas de la *Era A* no conceden ningún punto.



COOPERACIÓN CIENTÍFICA

Si una civilización no tiene *Puntos de Ciencia*, ninguna civilización puede poner en juego una *Tecnología* nueva.

Probadores: Kreten, Gekon, Monca, Rumun, Peta, Karel, Tuko, Sansom, Frogger, Rychlik, Helma, Dundee, Me2d, Vytick, Ese, Yuyka, Medart, Pogo, Ksfga, FlyGon, Plema, Krapnik, karel_danek, Many, Ladinek, Johanka, J@kub, Marian, Rox, Hanako, Petr y Martina, Jirka Bauma, Kataya, Natalia y muchos más.

