

CÓDIGO DE LEYES

Vlaada Chvátíl

THROUGH the AGES

UNA NUEVA HISTORIA DE LA CIVILIZACIÓN

Este reglamento incorpora todas las reglas de *Through the Ages* punto por punto. Te resultará muy útil cuando quieras encontrar rápidamente una regla. Sin embargo, si estás aprendiendo el juego, es mejor que no empieces por este reglamento, si no por el Manual, que incluye un contexto temático así como ejemplos detallados de juego.

La primera mitad de este Código de Leyes describe el desarrollo de una partida. La segunda mitad define varios términos y conceptos.



DESARROLLO DEL JUEGO

- ▶ Se prepara la partida ("Preparación", p. 2).
- ▶ Cada jugador realiza su turno, empezando por el jugador inicial y siguiendo en sentido horario ("Un turno de juego", p. 3).
- ▶ Los turnos conforman las rondas de juego. Cada ronda empieza con el turno del jugador inicial.
 - La primera ronda es distinta a las demás ("El primer turno", p. 3)
 - Atención: la mayoría de veces al principio o al final de una ronda no sucede nada especial.
- ▶ Durante la partida, la época actual irá cambiando, empezando por la Época A y siguiendo por la I, II, III y IV ("Reponer la fila de cartas", p. 3).
 - Si la Época III termina durante el turno del jugador inicial, esa será la última ronda.
 - Si la Época III termina durante el turno de otro jugador, la siguiente ronda será la última.
- ▶ La partida termina cuando concluya la última ronda. Cada jugador habrá tenido el mismo número de turnos. Después se procederá al recuento final:
 - Todos los eventos de la Época III del mazo actual y futuro se aplican sin importar el orden ("Aplicar un evento", p. 7).
 - Se puntúan las bonificaciones de final de partida que pudiera haber (p. ej. "Bill Gates")
 - El jugador que tenga más puntos de cultura será el vencedor.
 - En caso de empate, los jugadores empatados comparten la victoria.

PREPARACIÓN

TABLEROS DE JUEGO

Sitúa los tableros de juego en el centro de la mesa, en la disposición que prefieras.

PREPARACIÓN DE LOS MAZOS

Las épocas A, I, II y III tienen cada una su propio mazo civil y militar. Así pues, hay 8 mazos distintos, cada uno con un dorso diferente.



mazos civiles



mazos militares

► Cuando juegues con 2 o 3 jugadores tendrás que retirar algunas cartas que no se usarán durante la partida.

– Antes de una partida con 3 jugadores:

- Los mazos civiles I, II y III tienen cada uno 3 cartas con esta indicación. Retira estas cartas de los mazos.

– Antes de una partida con 2 jugadores:

- Los mazos civiles I, II y III tienen cada uno 9 cartas con alguna de estas indicaciones. Retira estas cartas de los mazos.
- El mazo militar I tiene 2 cartas de pacto, y los mazos militares II y III tienen 4 cada uno. Retira todas las cartas de pacto de estos mazos.



COMPONENTES PARA LOS JUGADORES

Cada jugador elige un color y recibe los componentes de ese color:

TABLERO INDIVIDUAL

El tablero individual muestra las 6 tecnologías iniciales: "Guerreros", "Agricultura", "Bronce", "Filosofía", "Religión" y "Despotismo". Todas estas cuentan como cartas de tecnología.

► Pon una ficha azul en cada una de las 16 casillas de la reserva azul.

► Pon una ficha amarilla en cada una de las 18 casillas de la reserva amarilla, en cada una de las 6 casillas de las cartas de tecnología y en la casilla de la reserva de trabajadores.

► Tu carta de gobierno inicial, "Despotismo", muestra 4 acciones civiles y 2 acciones militares. Coloca 4 fichas blancas y 2 rojas junto a la carta (pero no encima de ella).

INDICADORES DE ESCALA

Cada jugador tiene 4 fichas de su color para los índices.

► Pon tu indicador de ciencia en la casilla 1 de la escala de índice científico.

► Pon tu indicador de cultura en la casilla 0 de la escala de índice cultural.

► Pon tu indicador de fuerza en la casilla 1 de la escala de índice de fuerza.

► Pon tu indicador de felicidad en la casilla 1 de la escala de índice de felicidad de tu tablero individual.

Atención: estos preparativos vienen determinados por los trabajadores que tienes en tus cartas de tecnología iniciales ("Índices", p. 10)

CONTADORES DE PUNTOS

► Coloca tu contador de ciencia en la casilla 0 del marcador de puntos científicos.

► Coloca tu contador de cultura en la casilla 0 del marcador de puntos culturales.

ESTANDARTE DE TÁCTICAS

► Coloca tu estandarte de tácticas en la zona de tácticas compartidas del tablero militar. Esto indica que actualmente no tienes ninguna táctica.

EN LA CAJA

Tras preparar la partida te sobrarán algunas fichas azules, amarillas, rojas y blancas. Se necesitarán durante la partida, pero en contadas ocasiones. Se considera que estas fichas están "en la caja".

PREPARAR EL MAZO DE EVENTOS

► Baraja el mazo militar de la Época A.

- Toma tantas cartas como el número de jugadores y súmale 2. Deja estas cartas boca abajo en el tablero militar para crear el mazo de eventos actual.
- Devuelve el resto de cartas a la caja sin mirarlas.

EL JUGADOR INICIAL

Determina el jugador inicial de la forma que prefieras. El jugador inicial no cambiará en toda la partida. Puedes señalarlo dejando una de las cartas militares de la Época A que no se vaya a utilizar debajo del tablero individual de ese jugador.

ACCIONES INICIALES

► El jugador inicial dispondrá de 1 acción civil en su primer turno. Señálalo colocando una de las fichas blancas de ese jugador sobre su carta de "Despotismo".

► Siguiendo en sentido horario, cada jugador dispondrá de una acción civil más que el anterior jugador. Esto se señalará colocando 2, 3 o 4 fichas blancas sobre sus cartas de "Despotismo".

► En su primer turno los jugadores no dispondrán de ninguna acción militar. Todas las fichas rojas deberán dejarse a un lado.

PREPARAR LA FILA DE CARTAS

► Baraja el mazo civil de la Época A.

– Dispón 13 cartas boca arriba en los espacios correspondientes de la fila de cartas central.

– Pon el resto del mazo en el espacio más claro del tablero de época actual.

► Deja el resto de mazos al alcance, pero apartados. No los necesitarás hasta más tarde.



UN TURNO DE JUEGO

DESARROLLO DE UN TURNO

Un turno de juego consiste en las siguientes fases y pasos:

- ▶ Secuencia de inicio de turno
 - Reponer la fila de cartas.
 - Resolver una guerra (si fuera necesario).
 - Compartir una táctica (si fuera necesario).
- ▶ Fase política
- ▶ Fase de acciones
- ▶ Secuencia de final de turno
 - Descartar las cartas militares sobrantes.
 - Fase de producción (se ignora durante una revuelta).
 - Robar cartas militares.
 - Recuperar las acciones civiles y militares.

EL PRIMER TURNO

El primer turno es distinto:

- ▶ Cada jugador empieza con un número limitado de acciones civiles ("Acciones iniciales", p. 2)
- ▶ La secuencia de inicio de turno y la fase política se ignoran.
- ▶ Durante la fase de acción solo está permitido:
 - Tomar una carta de la fila central que no sea una maravilla.
 - Tomar una carta de maravilla de la fila central y ponerla en juego como maravilla sin completar.

SECUENCIA DE INICIO DE TURNO

Atención: en la primera ronda no se repone la fila de cartas. El turno empieza reponiendo la fila de cartas:

- ▶ Descarta cualquier carta que quedara en los espacios situados más a la izquierda:
 - Los 3 primeros espacios en las partidas con 2 jugadores.
 - Los 2 primeros espacios en las partidas con 3 jugadores.
 - Sólo el primer espacio en las partidas con 4 jugadores.
- Si algún jugador ha abandonado la partida (p. 4), se considerarán solamente los jugadores que queden, y no los que empezaron.
- ▶ Desplaza todas las cartas hacia la izquierda de modo que no quede ningún espacio vacío entre medio.
- ▶ Pon las cartas del mazo civil de la época actual en los espacios vacíos que han quedado, empezando por la izquierda (este paso se ignora en la Época IV, ya que no tiene mazo).

FIN DE UNA ÉPOCA

A veces al reponer la fila de cartas se puede desencadenar el final de una época:

- ▶ La **Época A termina** cuando la fila de cartas se repone por primera vez:
 - Atención: esto sucederá en el segundo turno del jugador inicial.
 - Después de situar las cartas civiles de la Época A en los espacios vacíos, retira el resto de cartas del mazo A de la partida.
 - Baraja por separado los mazos civil y militar de la Época I y ponlos en el tablero de época actual. A partir de ahora serán los mazos civil y militar actuales.
 - Si ya se han repartido todas las cartas civiles del mazo A pero todavía quedan espacios vacíos en la fila, sigue reponiendo la fila con el mazo civil de la Época I.

- ▶ Las **épocas I, II y III terminan** cuando la última carta del mazo civil actual se pone en la fila. Luego empieza la siguiente época de inmediato:

- Las cartas de épocas anteriores a la que acaba de terminar (pero no de la época que acaba de terminar) quedan anticuadas:
 - Los jugadores se descartan de todas las cartas anticuadas que tengan en la mano.
 - Todos los líderes anticuados se retiran del juego.
 - Todas las maravillas anticuadas sin completar se retiran del juego (las fichas azules que tuviera se devuelven a la reserva del jugador).
 - Todos los pactos anticuados se retiran del juego.
 - Atención: el resto de cartas en juego (tecnologías, colonias, maravillas completadas, tácticas exclusivas y compartidas o guerras declaradas) permanecen en juego aunque estén anticuadas.
- Cada jugador pierde 2 fichas amarillas.
- Baraja el mazo civil de la época que acaba de empezar y déjalo en el tablero de época actual. A partir de ahora será el mazo civil actual.
 - Si todavía quedan espacios vacíos, sigue reponiendo la fila de cartas.
 - Si ha empezado la Época IV, no habrá un nuevo mazo civil y por lo tanto los espacios vacíos no se rellenarán.
- Retira el mazo militar de la época anterior. Baraja el mazo militar de la nueva época y colócalo en el tablero de época actual.
 - Si ha empezado la Época IV, no habrá un nuevo mazo militar. En la Época IV no es posible robar cartas militares.
- La Época IV es la **época en la que concluye la partida**. Cuando empiece la Época IV, determina cuál será la última ronda.
 - Si la Época IV empieza durante el turno del jugador inicial, esta ronda será la última.
 - Si la Época IV empieza durante el turno de otro jugador, la siguiente ronda será la última.

RESOLVER UNA GUERRA

Si no tienes ninguna guerra en juego, ignora este paso. Pero si tienes una carta de guerra en tu zona de juego, deberás resolverla primero.

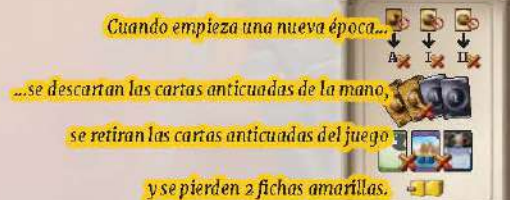
- ▶ Compara tu fuerza con la fuerza del adversario a quien has declarado la guerra.
 - Si alguna carta en juego te aporta una bonificación al atacar a ese adversario, incluye esa bonificación.
- ▶ Si un jugador tiene más fuerza que el otro, ese jugador será el **vencedor** y el otro será la **civilización derrotada**. La diferencia entre fuerzas será la **ventaja en fuerza**. Sigue las instrucciones indicadas en la carta.
 - Si el vencedor roba una tecnología especial, tomará la carta de la zona de juego de la civilización derrotada y la pondrá en su propia zona de juego.
 - No puedes robar una tecnología especial **igual a otra** que ya tengas en juego o en la mano.
 - Si robas una tecnología especial **del mismo tipo** que una que ya tengas en juego, deberás conservar la carta de nivel superior y descartar la otra.
- ▶ Si los dos jugadores tienen la misma fuerza, la guerra no tiene efecto alguno.
- ▶ En cualquiera de los dos casos, **descarta** la carta de guerra.

Atención: ningún bando puede usar cartas de bonificación militar para aumentar su fuerza durante una guerra.

COMPARTIR UNA TÁCTICA

Si tienes una carta de táctica exclusiva en juego, en este momento tendrás que ponerla a disposición de los demás jugadores.

- ▶ Deja tu carta de táctica en la zona de tácticas compartidas del tablero militar.
 - No hay límite al número de cartas que puede haber en la zona de tácticas compartidas.
 - Si ya hubiera la misma carta en la zona de tácticas compartidas, puedes combinar ambas cartas poniendo una bajo la otra o bien puedes retirar una del juego. Sea como sea, no la dejes en la pila de descarte ("Descartar o retirar del juego", p. 8).
 - Atención: tu estandarte de táctica permanecerá sobre la carta ya que seguirá siendo tu táctica actual.



FASE POLÍTICA

Durante la fase política puedes realizar como máximo una acción política (si lo deseas):

- ▷ Preparar un evento.
 - ▷ Jugar una agresión.
 - ▷ Declarar una guerra (excepto en la última ronda).
 - ▷ Ofrecer un pacto (excepto en las partidas con 2 jugadores).
 - ▷ Anular un pacto (excepto en las partidas con 2 jugadores).
 - ▷ Abandonar (excepto en la Época IV).
- 👑 Este símbolo en una carta militar indica que se juega como acción política.

PREPARAR UN EVENTO

Un evento es una carta militar verde señalada con un símbolo  en la esquina superior derecha. Para preparar un evento tendrás que hacer lo siguiente:



- ▷ Pon tu carta de evento boca abajo sobre el mazo de eventos futuros (o en el espacio para el mazo, si estuviera vacío).
- ▷ Gana tanta cultura como el nivel de la carta.
- ▷ Descubre la carta superior del mazo de eventos actuales y resuelve su efecto. Si se trata de un territorio, lleva a cabo su colonización ("Eventos actuales", p. 7).
- ▷ Si se trataba de la última carta del mazo de eventos actuales:
 - Baraja el mazo de eventos futuros.
 - Separa las cartas boca abajo de modo que las cartas de épocas anteriores queden encima de las de épocas posteriores.
 - Coloca el nuevo mazo sobre el espacio para eventos actuales.

Atención: el evento que prepares ahora se revelará y se aplicará más adelante.

JUGAR UNA AGRESIÓN

Una **agresión** es una carta militar marrón que incluye la palabra Agresión en su título. Para jugarla, haz lo siguiente:



- ▷ Revela la carta.
- ▷ Usa tantas acciones militares como aparezcan junto al símbolo de la corona.
- ▷ Anuncia a qué jugador estás atacando. Ese jugador será tu **adversario**.
 - No puedes atacar a un jugador con quien tengas un pacto que indique que no puedes atacarle.
 - No puedes atacar a un jugador cuya fuerza sea igual o superior a la tuya.
 - Acuérdate de sumar cualquier bonificación que pudieras tener en el momento de atacar al otro jugador.
 - No incluyas las bonificaciones de los pactos que se anulan en caso de ataque.
- ▷ Si tienes un pacto con tu adversario que se anula en caso de ataque, retira ese pacto del juego.
- ▷ Tu adversario puede defenderse de la agresión añadiendo bonificaciones temporales a su fuerza para igualar o superar tu fuerza:
 - El adversario puede jugar una o más cartas de bonificación militar. El **valor de defensa** que hay en la mitad superior de la carta se sumará a su fuerza (estas cartas se descartan después de contabilizar la bonificación).
 - El adversario puede conseguir una bonificación de +1 por cada carta militar que se descarte boca abajo.
 - Limitación: el total de cartas que el adversario puede jugar o descartarse para conseguir una bonificación no puede superar su total de acciones militares.
- ▷ Si el adversario iguala o supera tu fuerza, la agresión no habrá tenido éxito. Descártala sin efecto alguno.
- ▷ Si tu adversario no quiere o no puede igualar o superar tu fuerza, no podrá jugar ninguna carta y la agresión habrá tenido éxito:
 - Resuelve el efecto indicado en la carta.
 - Si el efecto hace referencia al coste de una carta, considera el coste impreso de la carta, ignorando cualquier modificador que pudiera haber.
 - Descarta la carta de agresión.



DECLARAR UNA GUERRA

Una guerra es una carta militar gris que incluye el texto "Guerra por:" en el título. Para declarar una guerra deberás hacer lo siguiente:



- ▷ Revela la carta.
- ▷ Usa tantas acciones militares como se indican junto al símbolo de la corona.
- ▷ Anuncia a qué jugador estás atacando. Ese jugador será tu **adversario**.
 - Si una carta señala que no puedes atacar a un jugador, no podrás declararle la guerra.
- ▷ Si tienes un pacto con tu adversario que se anula en caso de ataque, retira ese pacto del juego.
- ▷ Coloca la carta de guerra en tu zona de juego, con el borde superior apuntando a tu adversario.
- ▷ La guerra se resolverá al principio de tu siguiente turno.
- ▷ Limitación: en la última ronda no puedes declarar una guerra.

OFRECER UN PACTO

Un **pacto** es una carta militar azul con la ilustración de un encaje de manos encima del título. En las partidas con 2 jugadores no hay pactos.



Para ofrecer un pacto realiza los siguientes pasos:

- ▷ Revela la carta.
 - ▷ Anuncia a qué jugador le ofreces el pacto.
 - ▷ Si el pacto tiene dos lados marcados como A y B, anuncia qué lado asignas a cada jugador.
- Después, el otro jugador decide si acepta la propuesta o no.
- ▷ Si el jugador rechaza la propuesta, devuelve el pacto a tu mano. Aun así, habrás gastado la acción política para este turno.
 - ▷ Si el jugador acepta la propuesta, el pacto entra en juego:
 - Cualquier otro pacto que tuvieras en tu zona de juego concluye, tanto si era con el mismo jugador o con otro distinto. Retira el pacto anterior de la partida.
 - Atención: esto no impide que formes parte de un pacto que esté en la zona de juego de otro jugador.
 - Pon el pacto que acaba de ser aceptado en tu zona de juego, orientado de tal manera que el lado correspondiente (A, B o cualquiera, si no tenía ninguna marca) apunte al otro jugador.
 - El nuevo pacto tiene efecto de forma inmediata.
 - Atención: un pacto que evite los ataques o una declaración de guerra no anulará cualquier guerra que ya se hubiera declarado.

ANULAR UN PACTO

Esta acción te permite anular un pacto del que formes parte. Algunas de las acciones políticas anteriormente descritas también pueden provocar que un pacto finalice. Para anular un pacto sigue los siguientes pasos:

- ▷ Elige un pacto en juego del que formes parte. No tiene por qué ser un pacto que tengas en tu zona de juego.
- ▷ Retira el pacto de la partida. Dejará de afectarte tanto a ti como al otro jugador.

ABANDONAR

Puedes usar tu acción política para abandonar la partida.

- ▷ Tu civilización se retira inmediatamente de la partida. Has perdido.
- ▷ Descarta todas las cartas de tu mano y retira de la partida todas las cartas de tu zona de juego. Si formas parte de algún pacto que esté en la zona de juego de otro jugador, retira ese pacto del juego.
- ▷ Si hubiera alguna guerra declarada contra ti, el jugador o jugadores que la declararon retiran la carta de guerra del juego y ganan 7 puntos de cultura.
- ▷ Si sólo queda un jugador en la partida, esta termina y ese jugador es el ganador.
- ▷ Si quedan dos o más jugadores, la partida prosigue sin ti:
 - No cambian los mazos actuales (de modo que es posible que en esta época aparezcan algunas cartas pensadas para más jugadores).
 - Antes de pasar a la Época II o III, habrá que ajustar los mazos para las nuevas épocas como si se prepara la partida con el nuevo número de jugadores ("Preparación de los mazos", p. 2).
 - Si sólo quedan dos jugadores, se utilizarán las reglas para dos jugadores a la hora de evaluar los eventos ("Aplicar un evento", p. 7).
- ▷ Excepción:
 - No puedes abandonar la partida en la Época IV.**

FASE DE ACCIONES

Durante la fase de acciones podrás usar tus acciones civiles y militares para realizar cualquier combinación de acciones descritas en este apartado en el orden que desees.

- En tu primer turno no podrás hacer nada aparte de tomar cartas de la fila de cartas (si tomas una maravilla, la pondrás en juego).
- No podrás realizar una acción a menos que puedas realizar todos los pasos requeridos y pagar todos los costes necesarios.
- Puedes dar por concluida tu fase de acciones aunque te queden acciones civiles o militares disponibles.

Algunas de las acciones descritas en este apartado también pueden llevarse a cabo como efecto de determinadas cartas. Si la acción se produce por el efecto de una carta:

- La acción no te cuesta ninguna acción civil ni militar a menos que la carta lo especifique (excepción: "Declarar una revolución", p. 5).
- La acción puede tener otros costes (normalmente comida, recursos o puntos de ciencia), que deberás pagar a menos que la carta indique que puedes realizar la acción gratis.

TOMA UNA CARTA QUE NO SEA UNA MARAVILLA DE LA FILA DE CARTAS

- Elige cualquier carta de la fila de cartas que no sea una maravilla.
- Usa 1, 2 o 3 acciones civiles, según se indique en la parte inferior de ese espacio de la fila.
- Añade la carta a tu mano.
- Limitaciones:
 - No puedes tomar una carta que no sea una maravilla si el número de cartas civiles que tienes en la mano es igual o superior a tu total de acciones civiles.
 - No puedes tomar una carta de tecnología si ya tienes una carta con el mismo nombre en juego o en la mano.
 - Si ya has tomado un líder, no puedes volver a tomar otro líder de esa época. Esto se aplica aunque el líder que hubieras tomado se hubiera retirado del juego.

TOMA UNA MARAVILLA DE LA FILA DE CARTAS

Una maravilla es una carta morada con una serie de cifras en la parte inferior de la ilustración que señalan el coste que tiene construir cada etapa de esa maravilla. Entra en juego el momento de adquirirla:



- Elige una maravilla de la fila de cartas.
- Usa tantas acciones civiles como el número que aparece debajo de ese espacio y súmale una acción civil adicional por cada maravilla que tengas completada (incluidas las maravillas que pudieran haberse convertido en ruinas por el efecto de "Los estragos del tiempo").
- Pon la maravilla en juego, girada 90 grados para señalar que se trata de tu **maravilla sin completar**.
- Limitación: no puedes adquirir una maravilla mientras tengas otra maravilla sin completar.
- Atención: puedes tomar una maravilla aunque hayas alcanzado el límite de cartas en mano.
- Atención: los efectos de una maravilla no se aplicarán hasta que se complete.

AUMENTAR LA POBLACIÓN

- Usa 1 acción civil.
- Paga tanta comida como la cifra en blanco que hay debajo del apartado ocupado situado más a la derecha de tu reserva amarilla.
- Toma la ficha amarilla situada más a la derecha de tu reserva amarilla y añádela a tu reserva de trabajadores (se convierte en un trabajador desocupado).
- Atención: si no te quedan fichas amarillas en la reserva amarilla, no podrás aumentar tu población.

CONSTRUIR UNA GRANJA, MINA O EDIFICIO URBANO

- Usa 1 acción civil.
- Elige una de las cartas de tecnología de granja, mina o edificio urbano que tengas en juego.
- Paga el coste en recursos indicado en la carta.
 - Atención: las tecnologías especiales de construcción reducen el coste solamente de los edificios urbanos.
- Pon uno de tus **trabajadores desocupados** sobre la carta.
- Actualiza tus índices (si fuera necesario).
- Limitación: la esquina inferior derecha de tu carta de gobierno señala tu límite de **edificios urbanos**. Si ya has alcanzado o superado ese número de edificios urbanos de un tipo concreto, no podrás construir un nuevo edificio urbano de ese tipo.

MODERNIZAR UNA GRANJA, MINA O EDIFICIO URBANO

- Usa 1 acción civil.
- Elige una de tus granjas, minas o edificios urbanos (representado por un trabajador sobre la carta de tecnología correspondiente).
- Elige otra carta de tecnología que tengas en juego del mismo tipo y de nivel superior.
- Paga tantos recursos como la diferencia entre los costes que aparecen indicados en las dos cartas.
 - Si hay que modificar el coste de cualquiera de las cartas, aplica los modificadores antes de calcular la diferencia.
- Traslada el trabajador a la carta de nivel superior.
- Actualiza tus índices (si fuera necesario).

DESTRUIR UNA GRANJA, MINA O EDIFICIO URBANO

- Usa 1 acción civil.
- Elige una de tus granjas, minas o edificios urbanos (representado por un trabajador sobre la carta de tecnología correspondiente).
- Traslada el trabajador a tu reserva de trabajadores (pasa a ser un trabajador desocupado).
- Actualiza tus índices (si fuera necesario).

PONER EN JUEGO UN LÍDER

Un líder es una carta civil verde con el retrato de un personaje histórico famoso en la esquina superior derecha.



- Usa 1 acción civil.
- Elige un líder de tu mano.
- Pon el líder en juego.
- Si ya tuvieras otro líder en juego, **sustitúyelo**.
 - Descarta al líder anterior.
 - Recupera una acción civil.
- Los efectos del líder se aplican de inmediato. **Actualiza tus valores**, si fuera necesario.

CONSTRUIR LA ETAPA DE UNA MARAVILLA

- Sólo podrás hacerlo si dispones de una **maravilla sin completar** en juego.
- Usa 1 acción civil.
- Paga los recursos correspondientes al coste sin cubrir situado más a la izquierda de la carta de maravilla.
- Cubre ese coste con una ficha azul de tu reserva.
 - Si no te quedaran fichas en tu reserva azul, utiliza una ficha de tus cartas de tecnología.
- Si, al hacerlo, todos los costes de la maravilla han quedado cubiertos, la maravilla se habrá **completado**.
 - Devuelve todas las fichas azules de la maravilla a tu reserva.
 - Gira la carta de modo que el título quede arriba.
 - Los efectos de la maravilla se aplican a partir de ahora. **Actualiza tus valores**, si fuera necesario.
- Si una carta te permite construir varias etapas de una maravilla con una única acción, el procedimiento a seguir es el mismo. Suma los costes de todas las etapas que vayas a construir, págalos todos a la vez y después cubre esos costes con fichas azules.

DESARROLLAR UNA TECNOLOGÍA

Las cartas de tecnología que tengas en la mano se diferencian por tener un coste en puntos de ciencia en la esquina superior izquierda. En el apartado "Cartas de tecnología en juego" de la página 9 se describen los distintos tipos.



- Usa 1 acción civil.
- Elige una carta de tecnología de tu mano.
- Paga el coste de ciencia indicado en la carta.
 - Con las tecnologías de gobierno, paga la mayor de las dos cifras.
- Pon la carta de tecnología en juego.
 - Si la carta es una **tecnología especial** (azul) del mismo tipo que una que ya tuvieras en juego, sólo permanecerá en juego la carta de nivel superior.
 - Normalmente la carta previa se sustituye por la nueva.
 - En contadísimas ocasiones, la carta que se acaba de jugar puede retirarse del juego. Con todo, seguiría contando como haber jugado una tecnología a efectos de otras cartas (p. ej. "Einstein").
 - Si la tecnología es un gobierno, el anterior gobierno se sustituye. Retira el gobierno anterior de la partida o bien coloca el nuevo encima de forma que lo cubra por completo.
- Los efectos de los gobiernos y de las **tecnologías especiales** se aplican de inmediato. **Actualiza tus valores**, si fuera necesario.

DECLARAR UNA REVOLUCIÓN

Declarar una revolución es una forma especial de desarrollar una tecnología de gobierno.



- Elige una carta de tecnología de gobierno de la mano.
- Usa tantas acciones civiles como tu total de acciones civiles.
 - Si un evento ("Progreso de la civilización") te permitiera desarrollar una tecnología, podrías declarar una revolución pagando el coste total de acciones civiles.
 - Si una carta de acción ("Logro científico") te permitiera desarrollar una tecnología, podrías declarar una revolución pagando este coste en vez del coste de la carta de acción.
 - Atención: esto normalmente implica que no podrás declarar una revolución a menos que **dispongas** de todas tus acciones civiles.

- Paga el coste de ciencia menor que aparece en la carta de gobierno.
- Pon el gobierno en juego. Sustituye tu anterior gobierno retirándolo de la partida o cubriéndolo con la nueva carta.
- Aplica todos los efectos del nuevo gobierno.
 - Actualiza tus valores, si fuera necesario.
 - Sin embargo, si has aumentado tu total de acciones civiles, aparta las nuevas fichas blancas de la carta ya que todavía no las tendrás disponibles.
- Los efectos que se activen al desarrollar una tecnología ("Leonardo da Vinci", "Isaac Newton", etc.) se resuelven en este momento (así pues, en el caso de "Newton" contarías con 1 acción civil disponible).

JUGAR UNA CARTA DE ACCIÓN

Una carta de acción es una carta civil amarilla.



- Usa 1 acción civil.
- Elige una carta de acción de tu mano, siempre que no sea una que hayas adquirido en esta misma fase de acciones.
- Desvela la carta y resuelve su efecto:
 - Si el efecto de la carta te indica que realices otra acción, sigue las reglas habituales para esa acción, excepto que no deberás usar ninguna acción civil o militar para ello.
 - Si la carta redujera un coste por debajo de 0, el coste será de 0.
 - Si la carta indica "desarrolla una tecnología", puedes declarar una revolución. En vez de usar 1 acción civil para emplear la carta, pagarías el coste de la revolución ("Declarar una revolución", p. 5).
 - Si la carta indica "construye la etapa de una maravilla", sólo podrás construir una etapa, aun cuando hubiera otras cartas en juego que te permitieran construir varias etapas usando sólo 1 acción civil.

- Si la carta te aporta algo para "este turno", esa bonificación no se añadirá a tus valores y no se representará mediante ningún componente físico del juego.
 - Atención: se puede usar una acción militar adicional para robar una carta más al final de tu turno ("Robar cartas militares", p. 6).
- Descarta la carta después de jugarla.

CREAR UNA UNIDAD MILITAR

- Usa 1 acción militar.
- Elige una de las cartas de tecnología de unidad militar que tengas en juego.
- Paga el coste de recursos señalado en la carta.
- Pon uno de tus trabajadores desocupados sobre la carta.
- Actualiza tus índices.

MODERNIZAR UNA UNIDAD MILITAR

- Usa 1 acción militar.
- Elige una de tus unidades militares (representada por un trabajador encima de una carta de tecnología de unidad militar).
- Elige una de tus tecnologías de unidad militar del mismo tipo pero de nivel superior.
- Paga tantos recursos como la diferencia entre los costes que aparecen en ambas cartas.
 - Si el coste de alguna de las cartas se ve modificado, aplica los modificadores antes de calcular la diferencia.
- Traslada el trabajador a la carta de nivel superior.
- Actualiza tus índices.

DESMANTELAR UNA UNIDAD MILITAR

- Elige una de tus unidades militares (representada por un trabajador encima de una carta de tecnología de unidad militar).
- Usa 1 acción militar.
- Traslada el trabajador a tu reserva de trabajadores (se convierte en un trabajador desocupado).
- Actualiza tus índices.

PONER EN JUEGO UNA TÁCTICA

- Una táctica es una carta militar roja con iconos de unidades militares en su parte inferior.
- Usa 1 acción militar.
- Elige una carta de táctica de tu mano.
- Ponla en juego en tu zona para que se convierta en una carta de táctica exclusiva para ti.
- Coloca tu estandarte sobre la carta, señalándola como la **táctica actual**.
- Actualiza tu índice de fuerza ("Cartas de tácticas", p. 9).
- Límite: sólo puedes jugar o copiar una táctica una vez por turno.



COPIAR UNA TÁCTICA

- Elige una carta de táctica compartida del tablero militar.
- Usa 2 acciones militares.
- Coloca tu estandarte de táctica sobre ella. A partir de ahora será tu táctica actual.
- Actualiza tu índice de fuerza ("Cartas de tácticas", p. 9).
- Límite: sólo puedes jugar o copiar una táctica una vez por turno.

SECUENCIA DE FINAL DE TURNO

En cuanto declares el final de tu fase de acciones, lleva a cabo la secuencia de final de turno en el orden señalado.

Solamente el primer paso requiere que tomes alguna decisión. En cuanto hayas elegido las cartas militares que quieres descartar, el resto se realiza de forma automática. Para agilizar la partida, el siguiente jugador puede empezar su turno en cuanto te hayas descartado.

DESCARTAR LAS CARTAS

MILITARES SOBRANTES

- Si el número de cartas militares que tienes en la mano supera tu total de acciones militares, descártate boca abajo de cualquier carta en exceso.

Comprobar si tiene lugar una revuelta

- Si tus trabajadores descontentos superan a tus trabajadores desocupados, te enfrentarás a una revuelta y te saltarás la fase de producción ("Trabajadores descontentos", p. 10).

FASE DE PRODUCCIÓN

Si no has padecido una revuelta, realiza estos pasos en el orden indicado.

- **Ciencia y cultura**
 - Ganas tantos puntos de ciencia como tu índice científico.
 - Ganas tantos puntos de cultura como tu índice cultural.
- **Corrupción**
 - La casilla situada más a la izquierda en cada apartado de tu reserva azul tiene una cifra negativa impresa.
 - Si todas estas cifras están cubiertas por fichas azules, no tienes corrupción.

- Si no, la cifra negativa situada más a la izquierda es tu **corrupción**.
- Pierdes tantos recursos como la cifra de corrupción.
- Si has perdido todos tus recursos, pero no suficientes como para cubrir todo el valor de la corrupción, deberás perder comida para compensar la diferencia.

► Producción de comida

- Por cada trabajador que tengas en una carta de granja , traslada una ficha azul de tu reserva a esa carta.
 - Si no te quedaran suficientes fichas, mueve tantas como puedas a las cartas de granja, empezando por las de mayor nivel.

► Consumo de comida

- La casilla situada más a la izquierda en cada apartado de tu reserva amarilla tiene una cifra negativa impresa.
 - Si todas estas cifras están cubiertas por fichas amarillas, no tienes consumo.
 - Si no, la cifra negativa situada más a la izquierda es tu consumo.
- Pierdes tanta comida como la cifra de consumo.
- Si has perdido toda tu comida, pero no suficiente como para cubrir todo el consumo, deberás perder 4 puntos de cultura por cada unidad de comida que te faltara para compensar la diferencia.

► Producción de recursos

- Por cada trabajador que tengas en una carta de mina , traslada una ficha azul de tu reserva a esa carta.
 - Si no te quedaran suficientes fichas, mueve tantas como puedas a las cartas de mina, empezando por las de mayor nivel.

ROBAR CARTAS MILITARES

- Por cada acción militar que te quedara, roba una carta del mazo militar de la época actual.
 - Límite: no puedes robar más de 3 cartas de esta manera.
 - En la Época IV no hay mazo militar y por lo tanto no se roban cartas.
 - Atención: en la primera ronda, los jugadores no disponen de acciones militares y por lo tanto no roban cartas.
- Si robas la última carta militar del mazo, baraja la pila de descarte (p. 8) de las cartas militares de la actual época y ponla sobre el tablero de época actual, convirtiéndose en el nuevo mazo militar.
 - Sigue robando del nuevo mazo si todavía no has robado todas las cartas que te correspondían.

RECUPERAR LAS ACCIONES

- Devuelve las fichas blancas y rojas a tu carta de gobierno; volverás a disponer de todas tus acciones civiles y militares. Algunos eventos puede que te hagan gastar alguna de ellas antes de tu próximo turno.

EVENTOS ACTUALES

Cada vez que con tu acción política dejes un evento en el mazo de eventos futuros, la carta superior del mazo de eventos actuales se descubrirá y se aplicará. Algunos eventos representan el descubrimiento de nuevos territorios. Estos llevan el nombre "Territorio" en el título de la carta. Otros eventos tienen un efecto que se describe en la propia carta.

- ▶ Si el evento actual describe algún efecto, sigue las instrucciones del texto.
- ▶ Si el evento es el descubrimiento de un nuevo territorio, los jugadores pueden intentar colonizarlo.



APLICAR UN EVENTO

Sigue las indicaciones de la carta.

- ▶ Si varios jugadores deben tomar una decisión, tendrán que hacerlo en sentido horario, empezando por el jugador que descubrió el evento.
- ▶ Si la carta requiere que los jugadores comparen algún valor, los empates se resuelven de la siguiente manera:
 - Se considera que el jugador actual, o el jugador que esté más cerca del jugador actual en sentido horario, es quien tiene un valor más alto.
 - Atención: en algunos casos (como "Terrorismo o Bárbaros", p. ej.), esto puede ser una desventaja.
 - Si un evento se aplica al final de la partida, se considera que el jugador inicial es el jugador actual a efectos de desempate.
 - Si la carta se aplica a "todas las civilizaciones" que más tengan o que menos tengan de algo (como es el caso de "Inmigración"), no se produce ningún desempate.
- ▶ **En las partidas para 2 jugadores**, si una carta indica que se aplica a las dos civilizaciones que más tengan o que menos tengan de alguna cosa, deberá aplicarse sólo a una. Por ejemplo, "Las dos civilizaciones más fuertes" debería interpretarse como "La civilización más fuerte".
- ▶ Si el efecto permite a un jugador realizar una acción que puede elegirse durante la fase de acciones, el jugador deberá seguir las reglas habituales para esa acción, excepto que no tendrá que usar ninguna acción militar para ello a menos que la carta especifique lo contrario.
 - Excepción: si la carta señala "desarrolla una tecnología", el jugador podría declarar una revolución, pero la revolución seguiría requiriendo todas sus acciones civiles ("Declarar una revolución", p. 5).
- ▶ Cuando el efecto de la carta se haya resuelto, déjala en el mazo de eventos pasados. No va a la pila de descartes militares y por lo tanto ya no podrá volverse a robar.



COLONIZACIÓN

Si el evento actual que se descubre es un territorio, todos los jugadores tendrán la posibilidad de colonizarlo. Los jugadores pujarán para ver quién está dispuesto a enviar la mayor fuerza colonizadora para apropiarse del territorio.

- ▶ Una puja siempre debe hacerse con un valor mayor que cero y superior a la anterior puja (si la hubiera).
 - No se puede pujar con un valor de colonización superior al que uno pueda enviar.
- ▶ Los jugadores pujarán por turnos en sentido horario, empezando por el jugador que descubrió el territorio.
 - En su turno un jugador puede pujar o pasar. Si un jugador pasa, ya no podrá volver a participar en la subasta.
 - Si nadie puja, la carta de territorio se deja en el mazo de eventos pasados y la colonización concluye.
 - Si alguien puja por el territorio, la puja seguirá hasta que todos los jugadores menos uno hayan abandonado la subasta. Ese jugador tendrá entonces que colonizar el territorio.
- ▶ El ganador deberá formar un **grupo de colonización** que iguale o supere su puja.
 - El jugador tiene que enviar una o más unidades militares. Su fuerza se sumará para obtener el valor de partida del grupo de colonización.
 - Las unidades enviadas pueden agruparse formando ejércitos, según la táctica actual del jugador. La fuerza táctica de los ejércitos se sumará entonces al grupo de colonización ("Cartas de tácticas", p. 9).
 - La forma en cómo se agruparon para calcular el índice de fuerza de la civilización no es relevante en este momento.
 - El modificador a la colonización (🏰) de la civilización se aplica al grupo de colonización ("Modificadores a la colonización", p. 10).
 - El jugador puede jugar tantas cartas militares de bonificación como desee y sumar el **valor de colonización** que aparece en la mitad inferior de la carta al grupo de colonización.
 - Atención: no es posible formar un grupo de colonización sólo con bonificaciones y modificadores; el jugador tiene que enviar al menos una unidad militar.
 - Atención: los efectos que modifiquen la fuerza de una civilización, como aquellos proporcionados por "Alejandro" o "Napoleón", no se aplican al grupo de colonización.
- ▶ En cuanto el jugador haya anunciado la composición de su grupo:
 - Las unidades enviadas se **sacrifican**: sus fichas amarillas se devuelven a la reserva amarilla del jugador.
 - Cualquier carta militar de bonificación usada se descarta.
- ▶ El jugador toma la carta de territorio y la deja en su zona de juego. A partir de ahora será una **colonia** de ese jugador.
 - El jugador tendrá que actualizar sus valores, especialmente:
 - Los efectos permanentes que aparezcan en la parte inferior de la nueva colonia.
 - Se calcula el nuevo índice de fuerza del jugador (tras perder las unidades sacrificadas).
 - Después, el jugador resuelve el efecto inmediato indicado en el centro de la carta:
 - 🏰 Obtiene el número de recursos indicados.
 - 🍲 Obtiene la cantidad de comida indicada.
 - 🧠 Gana la cantidad de puntos de ciencia indicados.
 - 📖 Gana la cantidad de puntos de cultura indicados.
 - 🏠 Obtiene una población por cada uno de estos símbolos.
 - 🏹 Roba el número indicado de cartas militares del mazo militar de la época actual, ignorando cualquier límite. En la época IV no se roba nada.
 - Atención: el orden es importante. Un efecto permanente puede darle al jugador las fichas azules o amarillas que le permitan llevar a cabo el efecto inmediato.



TU CIVILIZACIÓN

TUS CARTAS

Estas son las reglas generales que se aplican al robar, jugar y descartar cartas. Las funciones básicas de determinados tipos de cartas se explican en las páginas siguientes.

NIVEL DE UNA CARTA

El **nivel** de una carta es el valor numérico que corresponde a la época de esta carta: Época A = 0; Época I = 1; Época II = 2; y Época III = 3.

El nivel de una unidad militar, granja, mina o edificio urbano es el nivel de la tecnología sobre la que se encuentra. Si una carta habla de tu **mejor mina**, **laboratorio**, **biblioteca**, etc. significa el de mayor nivel entre todos los trabajadores de ese tipo.

TU MANO

En tu mano puedes tener tanto cartas civiles como cartas militares.

CARTAS CIVILES

Las cartas civiles se roban de la fila de cartas ("Tomar una carta que no sea una maravilla de la fila de cartas", p. 5).

Como las cartas civiles nunca se roban en secreto, los jugadores pueden decidir que las cartas civiles que tengan en la mano sean de dominio público en todo momento.

El número de cartas civiles que puedes tener en la mano está limitado por tu **total de acciones civiles**. Cuando hayas llegado al límite o lo hayas sobrepasado, no podrás añadir ninguna carta civil más a tu mano de ningún modo. Sin embargo, si por algún motivo has superado el límite, no tendrás que descartarte de las cartas civiles sobrantes.

CARTAS MILITARES

Las cartas militares se roban en secreto del mazo militar de la época actual. Los demás jugadores no las verán hasta el momento en que las desvelen.

El número de cartas militares que puedes tener en la mano viene limitado por tu **total de acciones militares**. Puedes robar cartas que superen este límite, pero durante el paso indicado de la secuencia de final de turno tendrás que descartarte de las cartas en exceso ("Descartar cartas militares sobrantes" p. 6).

CARTAS EN JUEGO

Una carta **en juego** está boca arriba en la mesa, ya sea como parte de la zona de juego de una civilización o como táctica compartida en el tablero militar.

Las demás cartas (en la mano de los jugadores, en las pilas de descarte, en la fila de cartas...) no se consideran en juego.

A menos que se indique lo contrario, una regla o efecto que hable de líderes, colonias, maravillas o tecnologías se referirá únicamente a las cartas en juego.

DESCARTAR O RETIRAR DEL JUEGO

Normalmente **descartar** implica descartar una carta de la mano. **Retirar del juego** implica descartar una carta que estaba en juego. Sea como sea, la carta va al mismo sitio.

Si una carta civil se descarta o se retira del juego, ya no volverá a entrar en la partida.

Cuando una carta militar se descarta o se retira del juego, se deja boca abajo en la **pila de descarte** de la época correspondiente. Las cartas que se descarten sin haberse jugado no se muestran a los demás jugadores.

Si el mazo militar actual se agota, la pila de descarte de la época actual se baraja para crear un nuevo mazo militar.

Atención: los eventos que se hayan resuelto se dejan en la pila de eventos pasados, que es distinta a la pila de descarte de las cartas militares.

TU ZONA DE JUEGO

DISPOSICIÓN RECOMENDADA PARA LA ZONA DE JUEGO



CARTAS DE TECNOLOGÍA EN JUEGO

La mayoría de cartas que tendrás en juego son cartas de tecnología. Estas incluyen:

- Cualquier carta civil que tenga un coste de ciencia en su esquina superior izquierda.
- Tus **tecnologías iniciales**, impresas en el tablero individual. A todos los efectos, se consideran "cartas en juego".

El **tipo** de tecnología se indica en la esquina superior derecha de la carta.

TECNOLOGÍAS DE GRANJAS O MINAS



Estas tecnologías permiten construir granjas o minas y almacenar comida y recursos.

Granja o mina: cada trabajador sobre una carta de tecnología de granja o de mina representa una granja o mina del nivel correspondiente. No hay límite al número de granjas o minas que puedes tener.

Las granjas y minas no afectan a tus **índices**. Durante la fase de producción cada granja y cada mina produce comida o recursos respectivamente ("Fase de producción", p. 6).

Las tecnologías de granjas y minas te permiten almacenar **comida y recursos**. Cada ficha azul sobre la carta vale tanta comida o recursos como la cifra indicada en la parte inferior. No hay ningún límite a la cantidad de fichas azules que puede haber sobre una carta ("Comida y recursos", p. 11).

Atención: una carta de tecnología de granja o mina puede almacenar comida o recursos incluso aunque no tenga ningún trabajador.

TECNOLOGÍAS DE EDIFICIOS URBANOS



Te permiten construir edificios urbanos.

Edificio urbano: cada trabajador sobre una carta de tecnología de edificio urbano representa un edificio urbano del tipo y nivel correspondientes.

Tu gobierno tiene un **límite de edificios urbanos**, que señala el número máximo de edificios urbanos que puedes tener de un tipo concreto.

Cada edificio urbano (es decir, cada trabajador sobre una carta de edificio urbano) contribuye a tus **índices** según se indica en los símbolos de la parte inferior de la carta ("Tus valores y Tus índices", p. 10).

TECNOLOGÍAS DE UNIDADES MILITARES



Te permiten crear unidades militares.

Unidades militares: cada trabajador situado sobre una carta de tecnología de unidad militar representa una unidad militar del nivel y tipo correspondientes. No hay límite al número de unidades militares que puedes tener.

Cada unidad militar (es decir, cada trabajador que esté sobre una carta de tecnología de unidad militar), aporta a tu índice de fuerza tanto como el valor impreso en la parte inferior de la carta. Las unidades militares pueden agruparse en ejércitos según tu táctica actual ("Cartas de tácticas", p. 9).

TECNOLOGÍAS ESPECIALES



Estas tecnologías tienen efecto sin necesidad de tener trabajadores.

El efecto de cada una de estas tecnologías aparece en la carta. Los símbolos se explican en "Tus valores" (p. 10).

Límite: nunca pueden afectarte dos tecnologías especiales del mismo tipo. Si tienes dos tecnologías especiales del mismo tipo en tu zona de juego, deberás retirar de inmediato la de menor nivel.

granja

mina

laboratorio

templo

biblioteca

teatro

estadio

infantería

caballería

artillería

fuerzas aéreas

derecho

técnicas militares

exploración

construcción

GOBIERNOS



Los gobiernos te proporcionan la mayoría de acciones civiles y militares. Los trabajadores no pueden colocarse sobre una carta de gobierno.

Siempre tendrás sólo un gobierno en juego. Empiezas la partida con "Despotismo". Cada vez que pongas un nuevo gobierno en juego, sustituirás el anterior. Además de aportarte acciones, algunos gobiernos también tienen otros efectos ("Tus valores", p. 10).



El número de la esquina inferior derecha estipula tu **límite de edificios urbanos**, que señala la cantidad máxima de edificios urbanos que puedes tener de un tipo concreto.

OTRAS CARTAS CIVILES EN JUEGO

MARAVILLAS



Las maravillas deben construirse por etapas ("Construir la etapa de una maravilla", p. 5).

Una maravilla entra en juego apaisada para indicar que no está completada. No tendrá ningún efecto hasta que no se haya completado. Nunca puedes tener más de una maravilla sin completar en juego. Puedes tener tantas maravillas completadas como desees ("Tomar una carta de maravilla de la fila de cartas", p. 5). Cuando hayas completado una maravilla, enderézala y empieza a aplicar sus efectos.

► Las maravillas de la Época III incorporan la expresión "Inmediatamente ganas". Se trata de un efecto único que sucede en cuanto se completa la maravilla.

► Excepción: el texto del "Taj Mahal" se aplica mientras el "Taj Mahal" está en la fila de cartas.

LÍDERES



Un líder le confiere una habilidad especial a tu civilización. Nunca se puede tener más de un líder en juego. Al adquirir un líder de la fila de cartas ya no podrás volver a tomar otro líder de esa misma época ("Tomar una carta que no sea una maravilla de la fila de cartas", p. 5).

Al poner un líder en juego el efecto de la carta se aplica de inmediato ("Poner un líder en juego", p. 5).

CARTAS DE ACCIÓN



Las cartas de acción nunca se ponen en juego. Tienen un efecto único y, en cuanto se ha resuelto el efecto, se descartan ("Jugar una carta de acción", p. 6).

CARTAS MILITARES EN JUEGO

COLONIAS



Algunos eventos representan el descubrimiento de un nuevo territorio. Si colonizas el territorio, se incorporará a tu zona de juego, convirtiéndose en tu colonia ("Colonización", p. 7).

Una colonia tiene un efecto inmediato que se indica en el centro de la carta. Este efecto sólo se aplica cuando se coloniza por primera vez ("Colonización", p. 7).

También tiene un efecto permanente que se muestra en la parte inferior de la carta ("Tus valores", p. 10).

El efecto permanente acompaña a la colonia. Si **pierdes la colonia**, tendrás que retirarla del juego y perderás el efecto permanente indicado. Si otro jugador **se apodera de tu colonia**, la carta se trasladará a su zona de juego. En este caso perderás su efecto permanente y el otro jugador lo conseguirá. En cambio, si pierdes una colonia o si te la roban, el efecto inmediato no se tiene en cuenta.

CARTAS DE TÁCTICA



Las tácticas permiten formar ejércitos.

Tu **táctica actual** viene señalada por tu ficha de táctica (estándarte). Puede ser una **carta de táctica exclusiva** (en tu zona de juego) o una **carta de táctica compartida** (en la zona común del tablero militar). Al principio de la partida no dispones de ninguna táctica actual ("Poner en juego una táctica" y "Copiar una táctica", p. 6, y "Compartir una táctica", p. 3).

Formar ejércitos: tu táctica actual muestra un conjunto de tipos de unidades militares. Para crear un ejército, necesitarás tantas unidades militares de esos tipos como las indicadas (atención: los ejércitos se forman virtualmente; no hay que desplazar las fichas de los trabajadores).

En la parte inferior de la carta hay un número que señala el **valor táctico** de cada ejército. Cada ejército que crees aportará su valor táctico al **índice de fuerza** de tu civilización. Cada ejército también puede tener una **unidad de fuerza aérea**, que duplicaría su valor táctico.

Atención: una unidad no puede pertenecer a más de un ejército.

Ejércitos obsoletos: las tácticas de las épocas II y III también muestran un valor táctico inferior. Si alguna unidad del ejército está dos o más niveles por debajo del nivel de la carta de táctica, el ejército se considera obsoleto y tendrá el valor táctico inferior. Los ejércitos obsoletos que tengan fuerzas aéreas duplican el valor táctico inferior.

Tus ejércitos siempre se constituyen de tal modo que incrementen al máximo tu índice de fuerza. No puedes optar por formarlos de otra manera ("Índice de fuerza", p. 10).

PACTOS



Los pactos te permiten cooperar con otras civilizaciones. Puedes tener como máximo un pacto en tu zona de juego. Sin embargo, también pueden afectarte los pactos que estén en la zona de juego de otros jugadores ("Ofrecer un pacto" y "Anular un pacto", p. 4).

GUERRAS



Cuando se pone una guerra en juego no tiene ningún efecto inmediato; el efecto se produce una ronda más tarde, en el momento de resolverse. Después se retira del juego ("Declarar una guerra", p. 4 y "Resolver una guerra", p. 3).

OTRAS CARTAS MILITARES

Las otras cartas militares nunca se ponen en juego: sólo tienen un efecto inmediato.

AGRESIONES



Las agresiones se evalúan en el momento de jugarse y luego se **descartan** ("Jugar una agresión", p. 4).

EVENTOS



Los eventos se evalúan cuando se revelan en el mazo de eventos actuales. Después se dejan en la pila de eventos pasados ("Preparar un evento", p. 4 y "Aplicar un evento", p. 7).

CARTAS DE BONIFICACIÓN MILITAR



Las cartas de bonificación militar se juegan como una bonificación única a la hora de defenderse contra una agresión o al colonizar un territorio. Después se **descartan** ("Jugar una agresión", p. 4 y "Colonización", p. 7).

TUS VALORES

Los valores de tu civilización vienen determinados por las cartas en juego y por la ubicación de tus fichas.

Los **símbolos en la parte inferior de una carta** muestran de qué modo cambian tus valores:

- Si la carta requiere algún trabajador, los símbolos en la parte inferior señalan la aportación que hace cada trabajador situado sobre la carta (con lo cual, si la carta no tiene trabajadores, no aporta nada).
- Si la carta no requiere ningún trabajador, los símbolos de la parte inferior señalan la aportación total de la carta.
 - Excepción: las cartas de táctica muestran la aportación de cada ejército ("Cartas de táctica", p. 9).
 - Una maravilla no aportada hasta que no ha sido completada ("Construir la etapa de una maravilla", p. 5).

Tus valores también pueden verse **modificados** por habilidades especiales detalladas en las cartas que tengas en juego.

Si algún momento del reglamento se habla de **"actualizar los valores"**, significa que deberás asegurarte de que cualquier cambio en tus valores quede reflejado en tus índices y en la cantidad de fichas rojas, blancas, azules y amarillas que tengas.

ÍNDICES

Tienes cuatro índices cuyo valor se señala mediante unos indicadores situados en cuatro escalas distintas ("Indicadores de escala", p. 2). Este sistema de anotación es puramente informativo; en cualquier momento puedes calcular tus índices a partir de los trabajadores y las cartas que tengas en juego.

ÍNDICE CIENTÍFICO

Este símbolo muestra la cantidad de ciencia generada por la carta o por cada trabajador situado sobre la carta. Suma toda la ciencia que produzcas, incluyendo cualquier modificador que pudiera haber. El resultado será tu índice científico (a menos que el resultado sea negativo, en cuyo caso tu índice científico sería 0). No hay límite en cuanto al máximo que puede alcanzar.

ÍNDICE CULTURAL

Este símbolo muestra la cantidad de cultura generada por la carta o por cada trabajador situado sobre la carta. Suma toda la cultura que produzcas, incluyendo cualquier modificador que pudiera haber. El resultado será tu índice cultural (a menos que el resultado sea negativo, en cuyo caso tu índice sería 0). No hay límite en cuanto al máximo que puede alcanzar.

Atención: un efecto que te permita ganar  bajo determinadas circunstancias no afecta a tus índices.

ÍNDICE DE FUERZA

En una carta de táctica este símbolo muestra el valor táctico que aporta cada ejército ("Cartas de táctica", p. 9). En cualquier otra carta, muestra la cantidad de fuerza que aporta la carta o cada trabajador situado sobre la carta.

Suma toda la fuerza aportada, incluyendo cualquier modificador que pudiera haber. El resultado será tu índice de fuerza (a menos que el resultado sea negativo, en cuyo caso tu índice sería 0). No hay límite en cuanto al máximo que puede alcanzar.

Atención: una unidad militar siempre aporta su fuerza, aun cuando esté en un ejército.

ÍNDICE DE FELICIDAD

Cada uno de estos símbolos representa una cara sonriente generada por la carta o por cada trabajador sobre la carta.

De igual manera, esto representa -1 cara sonriente generada por la carta o por cada trabajador sobre la carta (atención: una carta con este símbolo no se considera una carta que te aporte una cara sonriente).

Suma todas las caras sonrientes y réstale todas las caras descontentas; si el total está entre 0 y 8, ese es tu número de caras sonrientes. Si el total es inferior a 0, tienes 0 caras sonrientes. Si el total es superior a 8, tienes 8 caras sonrientes.

El número de caras sonrientes que tengas se conoce como tu **índice de felicidad**.

MODIFICADORES A LA COLONIZACIÓN

Las cartas con este símbolo pueden aportar un modificador al colonizar un territorio. Un modificador también puede aparecer en el texto de una carta. Si no tienes ninguna de estas cartas, tu modificador a la colonización será 0. Estos modificadores sólo afectan en el momento de colonizar ("Colonización", p. 7).

ACCIONES CIVILES Y MILITARES

TOTAL DE ACCIONES

Tu **total de acciones civiles** es la cantidad de estos símbolos que tienes en tus cartas en juego. Incluye los símbolos de tu carta de gobierno, así como todos aquellos que aparezcan en la parte inferior de las otras cartas.

Tu **total de acciones militares** es la cantidad de estos símbolos que tienes en tus cartas en juego. Incluye los símbolos de tu carta de gobierno, así como todos aquellos que aparezcan en la parte inferior de las otras cartas.

Un efecto único que te conceda una acción civil o militar "durante este turno" no afecta a tu total de acciones.

USAR ACCIONES

Deberás tener tantas fichas blancas como tu total de acciones civiles y tantas fichas rojas como tu total de acciones militares. Cuando estas fichas están sobre tu carta de gobierno, representan las acciones **disponibles** que podrás usar. Cuando **uses o gastes** una acción, retira la ficha correspondiente de la carta; ya no estará disponible.

Si tienes que usar acciones para hacer algo y no dispones de suficientes acciones, no podrás hacerlo.

Algunos efectos te permiten **recuperar una acción**. En este caso devolverías una ficha usada a tu carta de gobierno, de modo que volvería a estar disponible. Si no tienes ninguna acción usada en el momento de recuperar alguna, no sucede nada.

SI TU TOTAL DE ACCIONES CAMBIA

Tu total de acciones sólo cambiará cuando una carta entre o salga del juego. Esto afectará a tus acciones usadas y disponibles:

- Si tu total de acciones aumenta, toma la cantidad que corresponda de fichas blancas o rojas de la caja y déjalas sobre tu carta de gobierno. Representarán acciones disponibles.
- Si tu total de acciones disminuye, devuelve el número correspondiente de fichas blancas o rojas a la caja. Devuelve primero las fichas usadas; sólo tendrás que devolver fichas disponibles si no tuvieras suficientes fichas usadas.

Si una carta es sustituida por otra carta que entra en juego, actualiza tu número de fichas tras haber completado el proceso. No puede resolverse como si fueran dos pasos distintos.

FICHAS AZULES Y AMARILLAS

Empiezas la partida con un cierto número de ficha azules y amarillas sobre tu tablero, la mayoría de ellas en tus reservas azul y amarilla.

Tus reservas siempre se llenan de izquierda a derecha. Cada ficha se coloca en una casilla. Si todas las casillas están ocupadas, las fichas adicionales pueden dejarse en el apartado situado más a la derecha. No hay límite al número de fichas que puede haber en él.

La mayoría de operaciones con las fichas azules y amarillas implica trasladarlas entre tu tablero y las cartas en juego. Las excepciones son:

- Si una carta con alguno de estos símbolos en la parte inferior entra en tu zona de juego, conseguirás ese número de fichas azules o amarillas. Si deja tu zona de juego, perderás esa cantidad de fichas.
- Si una carta con alguno de estos símbolos en la parte inferior entra en tu zona de juego, perderás ese número de fichas azules o amarillas. Si deja tu zona de juego, conseguirás esa cantidad de fichas.

► Algunas cartas pueden hacer que los jugadores consigan nuevas fichas, devuelvan fichas a la caja, o se las roben a otro jugador, según se especifique en el texto de la carta.

Si **consigues fichas azules o amarillas**, irán a tu reserva azul o amarilla, respectivamente.

Si **pierdes fichas azules**, deberás quitarlas de tu reserva azul y dejarlas en la caja. Si no tuvieras suficientes en tu reserva, tendrás que devolver también las fichas azules que desees de tus granjas o de tus minas.

Si **pierdes fichas amarillas**, deberás quitarlas de tu reserva amarilla. Si no tuvieras suficientes, tendrás que devolver todas las que tengas en la reserva, pero ninguna más.

Si **le robas fichas amarillas** a otro jugador, deberás quitárselas de su reserva amarilla y añadirlas a la tuya. Si ese jugador no tuviera suficientes en su reserva, se las quitarás todas, pero ninguna más.

TRABAJADORES Y POBLACIÓN

Cualquier ficha amarilla que tengas en tu zona de juego que no esté en tu reserva amarilla es un **trabajador**.

Un **trabajador desocupado** es aquél que no está sobre ninguna carta. Puede estar en tu reserva de trabajadores o bien sobre una cara sonriente que te falte, como se explica más adelante.

Si un efecto te indica que **obienes 1 población**, deberás trasladar una ficha de tu reserva amarilla a tu reserva de trabajadores: ahora será un trabajador. Este efecto no requiere ninguna comida.

Si un efecto te indica que **aumentes tu población**, deberás seguir las reglas para esa acción ("Aumentar la población", p. 5). Aumentar la población normalmente requiere comida.

Si un efecto te indica que **pierdes 1 población**, deberás trasladar un trabajador desocupado a tu reserva amarilla. Si no tuvieras ningún trabajador desocupado, tendrás que quitarlo de una de tus cartas (una expresión equivalente es "perder trabajadores").

TRABAJADORES DESCONTENTOS

Tu reserva amarilla está dividida en subapartados, cada uno señalado por una cifra junto a una cara sonriente. El número que aparece encima del subapartado vacío situado más a la izquierda indica cuántas caras sonrientes necesitan tus súbditos. Si tienes menos caras sonrientes, la diferencia es la **cantidad de trabajadores descontentos** que tienes. Si, en cambio, tienes el número necesario de caras sonrientes o lo superas, no tendrás trabajadores descontentos ("Índice de felicidad", p. 10).

Si al final de tu turno tus trabajadores descontentos superan en número a tus trabajadores desocupados, te enfrentarás a una revuelta y tendrás que saltarte tu fase de producción ("Comprobar si tiene lugar una revuelta", p. 6).

Consejo: más la izquierda de tu índice de felicidad no deberías tener ningún subapartado vacío. De ser así, coloca un trabajador desocupado sobre cada uno de los subapartados. Si no tuvieras suficientes trabajadores, padecerás una revuelta a menos que corrijas el problema. Los trabajadores que utilices con este método de anotación siguen considerándose disponibles.



Atención: el juego no controla qué trabajadores están descontentos. El número sólo es importante para eventos como "Rebelión", "Malestar civil", "Emigración" y "Efecto de la población". No importa si hay trabajadores descontentos que estén cubriendo las caras sonrientes que faltan o no.

COMIDA Y RECURSOS

Tu comida 🍷 y tus recursos 🏠 están representados por las fichas azules que tengas sobre tus cartas de granja y mina respectivamente. Cada ficha azul representa la cantidad impresa en la parte inferior de la carta.

OBTENER COMIDA O RECURSOS

Normalmente produces comida y recursos durante la fase de producción (p. 6), pero algunas cartas te permiten obtenerlo mediante un efecto inmediato.

Si un efecto te indica que **obienes comida o recursos**, mueve una o más fichas azules de tu reserva a tus cartas de tecnología de granja o de mina. El total resultante deberá coincidir con la cantidad de comida o recursos que fueras a recibir.

Si no tuvieras suficientes fichas azules en tu reserva como para conseguir el valor necesario, obtendrás el valor inmediatamente inferior que puedas conseguir. Si la reserva azul estuviera vacía, no podrías obtener comida ni recursos. Si algún efecto te indica que obtienes comida y recursos a la vez, los obtendrás siguiendo el orden especificado en la carta.

PERDER COMIDA O RECURSOS

Cuando tengas que **pagar o gastar** comida y recursos, dispones de tres opciones:

- Retirar una ficha azul de una tecnología de granja o de mina y devolverla a la reserva azul, pagando así la cantidad señalada en dicha carta.
- Mover una ficha azul de una tecnología de granja o de mina a una tecnología del mismo tipo pero de valor inferior, pagando así la diferencia entre los dos valores.
- Pagar como se ha descrito anteriormente y luego recuperar parte de la comida o los recursos, con lo que habrás pagado la diferencia entre los recursos entregados y los recuperados.

Realiza una o más de las transacciones descritas tantas veces como sea necesario; el valor resultante de estos pagos deberá equivaler a la cifra que fueras a pagar.

Si el valor total de tus fichas es menor que la cantidad necesaria, no podrás realizar el pago y por lo tanto no podrás llevar a cabo la acción que requiera dicho pago.

En ocasiones especiales tal vez puedas **pagar en exceso** sin pagar la cifra exacta. En dicho caso, podrás pagar de más siempre y cuando el resultado deje vacío tu reserva azul.

Atención: nunca puedes mover una ficha de una tecnología de valor inferior a otra de un valor superior.

Recursos temporales: si un efecto te aporta recursos para un turno o para un propósito en particular, cuando vayas a pagar por algo que se corresponda con dicha función, tendrás que gastar estos recursos primero.

Perder comida o recursos es lo mismo que pagar con comida o recursos, excepto que si tienes que perder más de lo que tienes, simplemente perderás todo lo que tenías.

Tomar comida o recursos de otro jugador significa que él los pierde y tú los ganas. Obtendrás tantos como haya perdido el otro jugador (atención: cada jugador contabiliza la pérdida y la ganancia por separado; las fichas no se trasladan de un jugador a otro).

PUNTOS DE CIENCIA Y DE CULTURA

Controlarás tus puntos científicos 🧪 y culturales 🏛️ con los contadores situados en los marcadores de ciencia y cultura. Durante tu fase de producción (p. 6) ganarás puntos. Algunas cartas también pueden hacerte ganar puntos como parte de su efecto. No hay límite a la cantidad de puntos científicos o culturales que puedas tener.

Ganar 🧪 y 🏛️: cada vez que ganes puntos, avanza el contador correspondiente el número indicado de casillas.

Perder 🧪 y 🏛️: cada vez que pierdas puntos, retrocede el contador correspondiente el número indicado de casillas, deteniéndote si llegas a cero. Los puntos científicos y culturales nunca pueden reducirse por debajo de cero.

Pagar puntos de ciencia: pagar equivale a perder, excepto que no se permite pagar más de lo que tengas.

Puntos de ciencia temporales: si un efecto te aporta puntos científicos para un turno o para un propósito en particular, cuando vayas a pagar por algo que se corresponda con dicha función, tendrás que gastar estos puntos primero.

Tomar puntos científicos o culturales de otro jugador significa que él los pierde y tú los ganas. Si el otro jugador tiene menos puntos de los que podrías quitarle, sólo le quitas todos los que tuviera.

DESCRIPCIÓN DE LAS CARTAS

CARTAS CIVILES



CARTAS MILITARES



LÍDERES

HOMERO



Trata la maravilla que tenga la cara sonriente de "Homero" como si tuviera una cara sonriente adicional impresa ("Miguel Ángel" se beneficiaría de esta cara sonriente y la "Basílica de San Pedro" le añadiría una cara sonriente, pero no dos si la maravilla ya tuviera una).

Si la maravilla queda boca abajo debido a "Los estragos del tiempo", la cara sonriente de "Homero" no se voltea; las ruinas de la maravilla seguirían aportando esa cara sonriente.

GENGIS KAN



En una partida con dos jugadores la expresión "una de las dos más fuertes" debe leerse como "la más fuerte" (seguirías venciendo en caso de empate).

Al formar ejércitos, cada unidad de infantería puede ser o bien una caballería o bien una infantería (pero no ambas cosas), para aprovechar al máximo el índice de fuerza de la civilización. Las unidades de infantería siguen considerándose como infantería a efectos de otras cartas, como la "Gran muralla", sea cual sea su papel a la hora de formar ejércitos.

Atención: la habilidad de de Gengis Kan no afecta a tu índice cultural.

MAXIMILIEN ROBESPIERRE



Si "Robespierre" es tu líder, deberás pagar cualquier revolución que declares con acciones militares. La revolución funciona del modo habitual, excepto que tendrás que usar tantas acciones militares como tu total de acciones militares y cualquier acción militar que pudieras conseguir con el cambio de gobierno también se consideraría usada. Es posible conseguir más acciones militares posteriormente en el mismo turno jugando determinadas cartas. La acción militar adicional que aporta "Patriotismo" no se gastaría con la revolución porque no cuenta como parte del total de acciones militares. Si utilizas un "Logro científico" para declarar la revolución, tendrás que usar todas tus acciones militares para la revolución, pero ninguna acción civil para el "Logro".

ISAAC NEWTON



Te permite recuperar una acción civil usada, incluso aunque desarrolles la tecnología como efecto de un "Logro científico". Declarar una revolución también cuenta como desarrollar una tecnología, así que "Newton" te permitiría disponer de una acción civil después de la revolución.

JOHANN SEBASTIAN BACH



Usa las reglas habituales de modernización (contando el coste y pagando tantos recursos como la diferencia), excepto que las dos tecnologías de edificio urbano no tienen por qué ser del mismo tipo y pueden ser del mismo nivel. Si el edificio que modernizas tiene un coste igual o superior al del teatro al que se está convirtiendo, el coste de la modernización es 0 recursos.

No puedes superar tu límite de edificios urbanos.

BILL GATES



Usa tus laboratorios como si fueran minas, añadiendo 1 ficha azul por cada trabajador en el momento en que las minas produzcan recursos. La ficha valdrá tantos recursos como el nivel del laboratorio. También puedes usar los laboratorios para almacenar y para tener cambio.

Si "Bill Gates" deja el juego, tus laboratorios dejarán de producir, pero podrás seguir usando los recursos que hubiera en ellos hasta el final de la partida.

La producción de los laboratorios no se tiene en cuenta a la hora de evaluar el evento "Efecto de la industria".

MARAVILLAS

BASÍLICA DE SAN PEDRO



Trata tus otras cartas en juego que tengan una o más caras sonrientes como si tuvieran una cara sonriente adicional impresa.

HOLLYWOOD



Los efectos que modifiquen la producción cultural de los teatros y las bibliotecas ("Shakespeare", "Bach o Chaplin") también se aplican.

INTERNET



Los efectos que modifiquen la producción cultural ("Shakespeare", "Bach o Chaplin"), la producción científica ("Newton o Einstein") o ambas ("Meier") en los teatros y las bibliotecas, también se aplican.

EVENTOS

PROGRESO DE LA CIVILIZACIÓN



No gastas ninguna acción civil, pero pagas el resto de costes, rebajados en uno. También puedes declarar una revolución por un punto de ciencia menos, pero seguiría costándote todas tus acciones civiles.

LOS ESTRAGOS DEL TIEMPO



La maravilla destruida cuenta como una maravilla completada de la época correspondiente a todos los efectos. Esto significa que tendrías que usar una acción civil más cada vez que adquirieras una nueva maravilla, que se tendría en cuenta con el "Efecto de las maravillas", que otro jugador podría beneficiarse de ella mediante un pacto de "Turismo internacional", etc.

ACUERDO INTERNACIONAL



Se aplican las reglas habituales al tomar una carta de la fila. Si el jugador actual es quien adquiere las cartas, podrá usar cualquiera de las cartas de acción que haya adquirido en este mismo turno.

Repón la fila de cartas siguiendo las reglas habituales, pero no descartes las cartas de los primeros espacios. Si al hacerlo concluyera la Época III, se desencadenaría el final de la partida. Si esto sucede durante el turno del primer jugador, esta sería la última ronda de juego.

El jugador más fuerte puede usar esta opción incluso en la última ronda.

UN JUEGO DE VLAADA CHVÁTIL

Ilustraciones: Milan Vavroň

Diseño de la interfaz: Jakub Politzer

Diseño gráfico: Filip Murmak

Composiciones 3D: Radim Pech

Coordinación de la

edición española: Xavier Garriga

Traducción: Oriol García

Probadores de la versión física: Vitek, Filip, Vodka, Vazoun, Křupin, Nino, Lefi, R.A., Eše, Maruš, Kreten, Dávid, Janča, Vytick, Desgenais, Markéta, Michal, Honča, Mírek, Pigin, Jarda, Rumun, Monča, Gekon y muchos más.

Probadores de la versión en línea: Gary Pan, simple Klaus, olaf drake, David Segoviano, Chris Lineker, Stephen Kershaw, TT S, Paul Grogan, Flandre Scarlet, Lord Widlak, nexpyru, Donald Wagner, Hubert Bartos, Branko Prević, clyde kruskal, floe huang, Kenny Fok, Paolo Cole, Dawn Luke, Dean Fabic, Jason Chu, Artur Jedlinski, Florian monod, Gregory D., Joe P, Kenneth Troop, Patrick Zhang, razer, Craig Young, Derek Anderson, Cheng Lap, Posledni Hrdina, R.A., Scalon 75, Charles claret, cheung suet, YJ Chen, Ales Ronovsky, Admiral Thrawn, Jonas Havreglid, Michal D., Rafal Szczepkowski, T Bow y muchos más.

Agradecimientos: a Vitek Vodička, Filip Murmak, Václav Židek y Jiří Hoffrek por tantas y tantas partidas por Internet y presenciales y por las incontables horas debatiendo sobre el juego; a Milan Vavroň por sus preciosas ilustraciones; a Jason Holt por su gran trabajo con el reglamento y los textos; y a Petr Murmak y toda la gente de CGE por hacer posible esta nueva versión.

Agradecimientos especiales: a Nicolas d'Halluin por implementar un prototipo impresionante para jugar en línea en www.boardgaming-online.com y a todos los jugadores que han probado, disfrutado y apoyado el juego original durante todos estos años.

© Czech Games Edition, octubre 2015.

www.CzechGames.com



DEVIR