



**Jugadores:** 1 a 4 • **Edad:** 8 o más • **Duración:** 30 a 45 minutos

Traducido por Fran F G (<http://tetocajugar.blogspot.com>)  
a partir de material diverso encontrado en BGG (<http://www.boardgamegeek.com>)

Es más una interpretación que una traducción, así que puede contener errores e inexactitudes. Avisados estáis. ;-)

Sin autorización, pero sin ánimo de lucro

Versión 0.3 – Febrero de 2009

## Objetivo del juego

Crear la civilización más avanzada y de mayor prestigio, para ser el jugador con más puntos al final de la partida. Para ello hay que construir ciudades y monumentos, y desarrollar progresos al mismo tiempo que se intentan evitar los desastres.

## Componentes

- 4 tableros
- 24 clavijas (4 en cada uno de los seis colores diferentes)
- 7 dados
- 1 bloc de hojas de puntuación
- 2 hojas de referencia
- Este reglamento

## Preparativos

- Cada jugador toma una hoja de puntuación, un tablero, 6 clavijas (una de cada color) y un lápiz (no incluidos).
- Cada jugador pone su clavija de alimentos en el valor 3 y sus cinco clavijas de mercancías al principio de cada marcador (en las casillas que no tienen ninguna cifra, de valor cero).
- Se elige a un jugador inicial, que toma 3 dados. El jugador inicial dibuja una “estrella” en su hoja de puntuación, que se usará para determinar qué jugador hace el último turno de la partida.

## Secuencia de juego

La partida se desarrolla a lo largo de varias rondas. En cada ronda, cada jugador juega un turno. Cuando todos los jugadores han hecho un turno, la ronda actual acaba y empieza la ronda siguiente.

Un jugador puede hacer todos los pasos siguientes, si le es posible (y/o si así lo indica el resultado de los dados):

1. Tirar los dados para conseguir mercancías y alimentos
2. Abastecer ciudades y resolver desastres
3. Construir ciudades y/o monumentos
4. Comprar un único progreso
5. Descartar mercancías en exceso de seis y pasar los dados

## 1. Tirar los dados para producir mercancías y alimentos

El jugador tira 1 dado por cada ciudad que tenga. (Cada jugador empieza con 3 ciudades). Cada dado cuyo resultado sea una calavera se deja aparte y no se puede volver a tirar. El resto de dados se pueden apartar o se pueden volver a tirar. Este proceso se puede repetir hasta un máximo de tres veces. A continuación se determina el resultado. En este paso las calaveras de los dados no se tienen en cuenta.

### Producir alimentos

Por cada símbolo de alimento (por cada espiga) que haya salido en los dados se avanza la clavija del marcador de alimentos.

### Producir mercancías

Las mercancías del tablero, de abajo a arriba, son: madera, piedra, cerámica, tela y puntas de lanza.

Por cada símbolo de mercancías (por cada jarra) que haya salido en los dados se consigue un “avance” en los marcadores de mercancías de este modo: con 1 jarra se avanza una casilla la clavija del marcador de madera, con 2 jarras se avanza una casilla en madera y una en piedra, con 3 jarras se avanza en madera, en piedra y en cerámica, y así sucesivamente. Si en la tirada salen más de cinco jarras, se avanza una casilla en madera, piedra, cerámica, tela y puntas de lanza, y se vuelve a empezar otra vez en orden desde abajo por la madera, la piedra, etc.

### Excesos

No se puede tener más de lo que se puede marcar en el tablero. Cualquier exceso que no se pueda registrar en el tablero, se pierde.

## 2. Abastecer ciudades y resolver desastres

Cada ciudad consume 1 alimento. Por cada ciudad que el jugador tenga se mueve la clavija del marcador de alimentos 1 casilla hacia la izquierda. Por cada ciudad que no se haya podido abastecer con alimentos se marca una casilla de desastres en la hoja de puntuación.

A continuación, se consulta el número de calaveras que hayan salido en los dados en la tabla de desastres para determinar el efecto.

## 3. Construir ciudades y/o monumentos

Por cada símbolo de trabajador que haya salido en los dados se puede marcar una casilla en las ciudades o en los monumentos. Cuando todas las casillas de una ciudad se han marcado, se obtiene un dado más para tirar a partir de la siguiente ronda (hasta un máximo de 7 dados).

El primer jugador que construye un monumento consigue tantos puntos como el mayor de los dos números que hay debajo de él (lo marca con un círculo con el lápiz). El resto de jugadores que construyan el mismo monumento sólo conseguirán tantos puntos como el número más bajo. Los puntos de monumentos se cuentan al final de la partida.

Los monumentos marcados como “~~2~~ Players” (“~~2~~ Jugadores”) se ignoran en las partidas de 2 jugadores. El monumento marcado con “~~3~~ Players” (“~~3~~ Jugadores”) se ignora en las partidas de 3 jugadores.

## 4. Comprar un único progreso

Para comprar un progreso se utilizan puntos de mercancías y monedas para pagar su coste. Cada resultado de moneda en los dados vale por 7 puntos. Cada mercancía vale tantos puntos como el valor indicado por la posición actual de la clavija en el marcador.

Si al comprar un progreso se paga más de su coste, no se obtiene cambio. Cuando se utiliza una mercancía para pagar, su clavija vuelve SIEMPRE a la casilla de valor cero, sin importar lo alto que

estuviera el valor actual de la mercancía. El progreso adquirido se indica marcando la casilla con el lápiz. Los puntos que da se contabilizarán al final de la partida. Su efecto se puede usar inmediatamente después de comprarlo.

## 5. Descartar mercancías en exceso de seis y pasar los dados

Sólo se pueden mantener 6 “avances” de mercancías de un turno al siguiente. Cada casilla que se haya movido una clavija hacia la derecha en los marcadores de mercancías cuenta como un avance.

Si el jugador tiene más de 6 avances debe mover las clavijas hacia la izquierda en los marcadores de mercancías hasta que en total sumen sólo 6 avances. Puede elegir las mercancías que quiera para hacer esto.

A continuación pasa los dados al siguiente jugador.

## Fin de juego

La partida termina cuando se cumple cualquiera de estas dos condiciones:

- Un jugador compra su 5º progreso.
- Entre todos los jugadores han construido todos los monumentos (no cuando un jugador ha construido individualmente todos los monumentos).

La ronda actual se termina de jugar, de forma que todos los jugadores hayan jugado la misma cantidad de turnos en la partida (para contar los turnos se utiliza como referencia la “estrella” que dibujó el jugador inicial en su hoja de puntuación).

A continuación, los jugadores cuentan sus puntos de victoria (progresos + monumentos + bonificaciones) y le restan los puntos de desastre que hayan acumulado.

El jugador con más puntos es el ganador.

## Variante – Comercio entre jugadores

Si todos los jugadores están de acuerdo se puede utilizar esta variante que incluye el comercio en el juego.

En su turno, después de abastecer las ciudades (paso 2) pero antes de construir ciudades y/o monumentos (paso 3), un jugador puede cambiar mercancías y alimentos con los otros jugadores, en cualquier combinación que los jugadores acuerden. El resto de jugadores no pueden comerciar entre ellos, sólo pueden hacerlo con el jugador actual.

Resultado	Se obtiene	Efecto	Secuencia de juego
	3 Alimentos	Añade 3 alimentos al marcador de alimentos de tu tablero.	Paso 1
	1 Mercancía	Vale por 1 mercancía. Si salen varias mercancías se añaden en filas separadas. Por ejemplo: 1 = 1 madera; 2 = 1 madera + 1 piedra; 3 = 1 madera + 1 piedra + 1 cerámica, y así sucesivamente.	Paso 1
	2 Mercancías y además 1 Calavera	Vale por 2 mercancías y además 1 calavera. Después de tirar todos los dados, si el jugador ha sacado más de 1 calavera, puede ocurrir un desastre. Las calaveras no se acumulan de una ronda a la siguiente.	Pasos 1 y 3
	3 Trabajadores	Marca 3 casillas en las ciudades y/o monumentos que elijas.	Paso 2
	2 Alimentos o bien 2 Trabajadores	Abastece 2 ciudades o bien marca 2 casillas para construir ciudades y/o monumentos.	Paso 1 y 2
	7 Monedas	Vale por 7 monedas para comprar un progreso. Las monedas no se pueden guardar de una ronda a la siguiente.	Paso 4

Causa	Resultado	Efecto	Afectado por
Sin alimentos	Hambruna	Pierdes 1 punto por cada ciudad que no puedas alimentar.	Alimentos (se necesita 1 alimento por cada ciudad).
1 Calavera	Ninguno	Sin efecto.	No aplicable.
2 Calaveras	Sequía	Pierdes 2 puntos.	Si tienes Riego, no eres afectado.
3 Calaveras	Plaga	Tus oponentes pierden 3 puntos.	Los oponentes con Medicina no son afectados.
4 Calaveras	Invasión	Pierdes 4 puntos.	Si has completado el monumento Gran Muralla (valor 10/5), no eres afectado.
5 Calaveras o más	Revolta	Pierdes todas tus mercancías (incluyendo las que acabas de producir).	Si tienes Religión, en lugar de perder todas tus mercancías, ¡tus oponentes pierden todas las suyas! Los oponentes con religión no son afectados.

TABLA 3 – PROGRESOS			
Cada progreso adquirido modifica las reglas como se indica a continuación:			
Coste	Puntos	Progreso	Efecto
10	2	Liderazgo	Después de tu última tirada, puedes elegir 1 dado y volverlo a tirar. Puedes volver a tirar un dado con una calavera. Tienes que aceptar el nuevo resultado.
10	2	Riego	Contrarresta el desastre Sequía.
15	3	Agricultura	Consigues 1 alimento más por cada dado en el que hayan salido alimentos. Esto se aplica al resultado  si decides utilizar los alimentos en lugar de los trabajadores.
15	3	Canteras	Consigues 1 piedra adicional cuando produces piedra en tu turno.
15	3	Medicina	Cuando un oponente provoca que te ocurra el desastre Plaga, no eres afectado.
20	4	Acuñaación	Consigues 12 monedas en lugar de 7 cuando sacas el resultado  en un dado. Las monedas sin usar, como es habitual, no se pueden guardar de un turno al siguiente.
20	4	Caravanas	Durante el paso 5 (Descartar mercancías), no tienes que descartar ninguna mercancía.
20	6	Religión	Cuando te sale en la tirada un desastre de Revuelta, en lugar de perder tus mercancías, ¡son tus oponentes los que deben perder todas las suyas!
30	6	Graneros	Durante el paso 4 (Comprar un único progreso), consigues 4 monedas (para comprar un progreso) por cada alimento que gastes. Las monedas sin usar, como es habitual, no se pueden guardar de un turno al siguiente.
30	6	Albañilería	Consigues 1 trabajador adicional por cada dado en el que hayan salido trabajadores. Esto se aplica al resultado  si decides utilizar los trabajadores en lugar de los alimentos.
40	6	Ingeniería	Durante el paso 3 (Construir), puedes marcar 3 casillas de una ciudad y/o monumento por cada piedra que gastes. Puedes gastar tanta (o tan poca) piedra como quieras para hacer esto.
50	8	Arquitectura	Consigues 1 punto adicional por cada monumento que hayas completado al final de la partida.
60	8	Imperio	Al final de la partida, consigues 1 punto adicional por cada ciudad que tengas (incluyendo las 3 ciudades con las que has empezado).