

Vlaada Chvátil THROUGH the AGES

UNA NUEVA HISTORIA DE LA CIVILIZACIÓN

Nuevos líderes y maravillas



Queridos jugadores

Esta expansión se ha planificado y desarrollado durante varios años. El objetivo inicial era simplemente añadir estos nuevos líderes y maravillas, pero durante el desarrollo surgieron muchos más candidatos, la mayoría en distintas versiones. Los personajes y monumentos que entraron a formar parte de la selección final son aquellos que en nuestra opinión más aportaban al sistema de juego —ya fuera porque eran más interesantes o más entretenidos— aunque a veces esto supusiera dejar a un lado otros que desde una perspectiva histórica tal vez fueran más relevantes (pero, a fin de cuentas, esto es un juego). También creímos que sería una lástima que la parte política del juego permaneciera igual, así que optamos por añadir algunas cartas militares nuevas (no demasiadas; buscábamos aportar un poco más de variedad a este apartado del juego, pero sin redefinirlo).

La tarea más difícil fue que todo quedara compensado. Por suerte hay muchos jugadores en todo el mundo que son expertos en el juego. Así que implementamos la expansión para la versión digital de Through the Ages y luego les pedimos a los mejores jugadores de Internet que jugaran miles y miles de partidas con la aplicación. Los resultados de esas partidas, así como sus opiniones, nos ayudaron a equilibrar todas las cartas nuevas. Les estamos enormemente agradecidos por sus aportaciones ya que, sin ellos, habría resultado del todo imposible equilibrar esta expansión hasta este nivel. ¡Además, fue un verdadero placer poder jugar con todos estos jugadores tan excepcionales y hablar del juego con ellos!

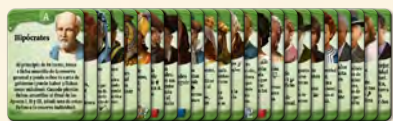
Y como disponíamos de un montón de datos y opiniones bien fundamentadas sobre el juego básico, lo último que faltaba por hacer —lógicamente— era ajustar aquellas cartas que fueran excepcionalmente potentes o mediocres en el juego original y luego añadir estas cartas reequilibradas junto con algunos ligeros ajustes a la duración de las partidas.

A decir verdad, todo esto acabó suponiendo mucho más tiempo del que habíamos previsto. Pero Through the Ages es un proyecto muy especial para nosotros, así que no lamentamos para nada el esfuerzo adicional que supuso para nosotros crear esta expansión. Esperamos que disfrutéis tanto del resultado como nosotros hemos disfrutado del proceso.

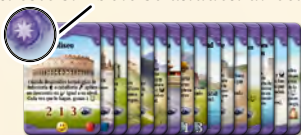
Vlaada y el equipo de CGE

EN ESTA EXPANSIÓN...

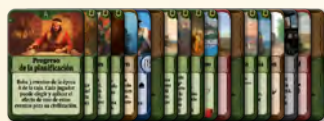
Las cartas que tienen este símbolo se añaden directamente al juego.



24 líderes nuevos
(6 de cada época)



16 maravillas nuevas
(4 de cada época)



19 cartas militares nuevas
(1 en la Época A y 6 en cada una de las demás)



21 cartas de líderes sustitutivos
(7 para las épocas I, II y III)



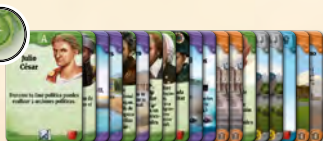
15 cartas de maravillas sustitutivas
(5 para las épocas I, II y III)



6 cartas civiles adicionales señaladas con 3+
(1 de la Época I, 2 de la Época II y 3 de la Época III)

Las cartas que tengan este símbolo sustituyen a la carta con el mismo nombre en del juego básico.

- 7 cartas de líder ajustadas
- 5 cartas de maravilla ajustadas
- 7 cartas de tecnología ajustadas



Utiliza los nuevos mazos de cartas militares en vez de los que había en el juego básico.

tablero para maravillas

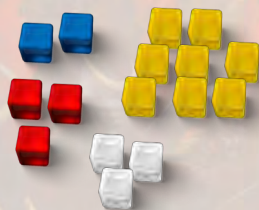


tablero para líderes

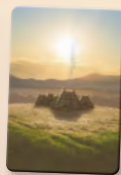


Utiliza este lado en las partidas con 2 jugadores.

Utiliza el otro lado en las partidas con 3 o 4 jugadores.



Hemos incluido algunas fichas más porque con las nuevas cartas podría ser que las necesitaras. Las fichas también se usan para indicar distintos efectos de las nuevas cartas, tal y como se explica en el Apéndice.



Utiliza esta carta para señalar el jugador inicial y así poder saber quién va un turno por delante y quién empezará la última ronda.

COMPONENTES DE LA EXPANSIÓN

Esta expansión contiene tres partes que se pueden usar por separado:

cartas ajustadas para el juego básico

nuevas cartas militares

nuevos líderes y maravillas

Este reglamento explica cada componente de la expansión en un apartado distinto.

AJUSTES PARA EL JUEGO BÁSICO

Al reequilibrar el juego hemos recurrido a la opinión de los jugadores con más experiencia y a los datos obtenidos a partir de decenas de miles de partidas por Internet. Los ajustes son los siguientes:

CARTAS REEQUILBRADAS

Algunas cartas eran tan potentes que los jugadores más expertos se las quedaban casi siempre, aun cuando fueran las más caras de la fila de cartas. Hemos rebajado un poco el valor de estas cartas, de tal manera que, aunque siguen siendo buenas, ahora vale la pena soportar adecuadamente si el coste de la carta lo compensa.

En cambio, había otras cartas tan débiles que quedártelas, ni que fuera por un coste muy bajo, normalmente acababa perjudicando tus opciones de ganar la partida. Y algunas cartas no estaban mal, pero solo servían en determinadas situaciones. Los jugadores más expertos ya sabían cuáles eran estas cartas, de modo que no se acababan jugando demasiado. Decidimos hacer estas cartas más potentes para que se convirtieran en una parte intrínseca del juego. Ahora, algunas de estas cartas ajustadas se encuentran entre las mejores cartas de su época.

AJUSTES A LA DURACIÓN DE LA PARTIDA

Los datos que obtuvimos nos mostraron que las partidas con más jugadores (especialmente las partidas con tres jugadores) acostumbraban a durar una ronda menos que las partidas con dos jugadores. Los jugadores tenían pues la sensación de que la Época III pasaba muy deprisa y no les daba ocasión de disfrutar de la civilización que habían creado.

Además, había un desequilibrio evidente en las cartas de acción; se usaba el mismo número de cartas con cualquier número de jugadores, de manera que en las partidas con tres y cuatro jugadores eran más difíciles de conseguir.

Hemos atajado estos dos problemas añadiendo seis cartas de acción con el símbolo (3+). Asimismo, hemos cambiado tres tecnologías de (4) a (3+). El resultado es que ahora en las partidas con tres y cuatro jugadores habrá unas cuantas cartas más de las que había.

COMPATIBILIDAD CON LA APP Y LAS NUEVAS CARTAS

Las versiones física y digital del juego se desarrollaron conjuntamente. Aun así, al final hubo algunas diferencias. En esta expansión hemos ajustado las siguientes cartas:

- Ahora “Territorio rico” y “Deportes profesionales” tienen los mismos valores que en la versión digital.
- El texto del “Ferrocarril transcontinental” ha cambiado para que fuera compatible con las nuevas cartas de esta expansión.

Una curiosidad: “Deportes profesionales” se cambió por tres motivos; era algo diferente respecto a la versión digital; tenía que ser algo más potente; y queríamos añadir una copia más en las partidas con tres jugadores.

CÓMO AJUSTAR LOS MAZOS

Si decides reequilibrar el juego básico tendrás que hacer lo siguiente:

- Para cada líder y maravilla con el icono (3+), busca la carta correspondiente del juego básico y sustitúyela.
- Haz lo mismo con las 7 cartas de tecnología:
 - Con “Comunismo” y “Fundamentalismo” es muy sencillo; solo hay una copia de cada en el juego básico y basta con sustituir la original por la nueva.
 - Tanto “República” como “Deportes profesionales” aparecen dos veces. Sustituye las dos copias de cada una (inicialmente una de las dos copias era (4) y ahora será (3+)). Cuidado con “Teoría militar”. En el juego básico hay dos copias, y se trata de sustituir únicamente la copia (4) por la nueva copia (3+). La otra carta de “Teoría militar” (para cualquier número de jugadores) siempre deberá estar en el mazo.
- Añade las seis cartas de acción amarillas con el icono (3+). Son para tres o cuatro jugadores y están marcadas con (3+).
- La nueva carta de “Territorio rico” viene incluida dentro del mazo militar para la Época I. En la página siguiente se indican los detalles.

MANTENER LAS CARTAS ORIGINALES

Nuestros cambios se basan en una recopilación de datos muy exhaustiva. Sin embargo, si el estilo de juego en vuestro grupo es muy atípico, podría ser que hubiéramos potenciado cartas que ya eran poderosas en vuestras partidas o debilitado otras que apenas jugabais. Evidentemente, podéis fiaros simplemente de nosotros y utilizar las cartas reequilibradas. Pero si esto hace que vuestras partidas resulten menos divertidas, no pasa nada por usar las versiones originales de algunas cartas. Sin embargo, os recomendamos encarecidamente que uséis las nuevas “República” y “Deportes profesionales”, porque aumentan el número de cartas disponibles en las partidas con tres jugadores.

NÚMERO DE CARTAS

Esta tabla indica los cambios aplicados en cada época:

	3+	4	con 3/4 jugadores
JUEGO ORIGINAL			
épocas I–III	6 tecnologías	3 tecnologías	→ añadir 6/9 cartas
JUEGO COMPENSADO			
Época I	6 tecnologías, 1 acción	3 tecnologías	→ añadir 7/10 cartas
Época II	7 tecnologías, 2 acciones	2 tecnologías	→ añadir 9/11 cartas
Época III	8 tecnologías, 3 acciones	1 tecnología	→ añadir 11/12 cartas

Así pues, no es tan sencillo como antes, pero hay una cierta simetría.

NUEVAS CARTAS MILITARES

Las nuevas cartas militares incluyen 16 cartas que darán más variedad a las partidas. Se ha ajustado el “Territorio rico” para que coincida con la versión digital, y se han añadido 3 cartas de bonificación militar para mantener la misma proporción de cartas.

Esta es la parte más sencilla de la expansión. Basta con dejar los mazos militares del juego básico en la caja y añadir los nuevos.

Al usar estos mazos completamente nuevos te asegurarás de que el dorso de las cartas del juego básico no pueda diferenciarse de las cartas de esta expansión. En el Apéndice se explican los detalles de algunas cartas militares.

Un consejo: si no lees el Apéndice antes de la primera partida, cada vez que robes una carta militar o descubras un nuevo evento será más emocionante todavía.

NUEVOS LÍDERES Y MARAVILLAS

Esta es la parte más interesante de la expansión: ¡40 líderes y maravillas nuevos!

Algunos de los nuevos efectos son más complejos que los del juego básico: es por ello que en el Apéndice se incluyen algunas explicaciones adicionales. Sin embargo, todos son bastante intuitivos, así que no necesitarás el Apéndice excepto en casos muy concretos (al duplicar el número de cartas la cantidad de interacciones y combinaciones posibles también ha aumentado enormemente).

Si vas a jugar con alguien por primera vez, tal vez sea mejor que empiece por el juego básico. Pero si todos los participantes ya han jugado antes, es posible que os muráis de ganas de probar las nuevas cartas. Hay varias formas de hacerlo.

PARTIDAS SOLO CON LA EXPANSIÓN

La forma más sencilla de familiarizarse con las cartas nuevas es **sustituyendo los anteriores líderes y maravillas por los nuevos**. Cada mazo tendrá el mismo número de líderes y maravillas que antes y la partida se jugará siguiendo las mismas reglas.

Un consejo: si pones las cartas nuevas en sus respectivos mazos sin mirarlas previamente, la primera partida será como explorar un territorio desconocido.

MEZCLA SECRETA

Cuando empieces a combinar los líderes y maravillas del juego básico con los de esta expansión aparecerán un montón de nuevas combinaciones. Además, ahora se puede aumentar el número de líderes en las partidas con tres y cuatro jugadores y mitigar así el hecho de que habrá más jugadores compitiendo por ellos.

Separa todos los líderes y maravillas tanto del juego básico como de la expansión por épocas. Después, mezcla cada uno de los mazos por separado y roba tantos líderes y maravillas como los indicados a continuación sin mirarlos:

- En una partida con 2 jugadores, roba 6 líderes y 4 maravillas de cada época.
- En una partida con 3 o 4 jugadores, roba 7 líderes y 5 maravillas de cada época.

Luego, sin mirarlas, mezcla estas cartas con el resto de cartas de la época correspondiente y devuelve a la caja cualquier carta de líder y maravilla que no se hubiera utilizado.

La partida sigue las reglas de siempre. En las partidas con tres o cuatro jugadores dispondrás de un abanico más amplio de líderes y maravillas en cada época.

MEZCLA PÚBLICA

Esta es la versión que recomendamos para los jugadores más veteranos. No solo ofrece muchísimas combinaciones, sino que además permite planificar una estrategia para la partida.

CARTAS SUSTITUTIVAS

Después de la Época A las cartas de líderes y maravillas que se jugarán no estarán en el mazo. **En los mazos de las épocas I, II y III, deberás reemplazar todos los líderes y maravillas con cartas sustitutivas:**



- Con 2 jugadores, usa los líderes sustitutivos del 1 al 6 y las maravillas sustitutivas del 1 al 4 en cada época.
- Con 3 o 4 jugadores, usa todas las cartas sustitutivas (los líderes del 1 al 7 y las maravillas del 1 al 5).

Dicho de otro modo: en las partidas con 2 jugadores, deja a un lado las cartas sustitutivas señaladas con (3+).

Baraja todos los mazos.

TABLEROS PARA LÍDERES Y MARAVILLAS

Estos tableros de doble cara muestran las cartas que entrarán en juego. En las caras para 2 jugadores hay espacios para 6 líderes y 4 maravillas. Las otras caras tienen espacios para 7 líderes y 5 maravillas.

Utiliza la cara correspondiente al número de jugadores de cada tablero y sitúa el tablero donde todos los jugadores puedan verlo (a poder ser, encima de la fila de cartas).

ELEGIR LOS LÍDERES Y LAS MARAVILLAS

Toma las cartas de líderes y maravillas tanto del juego básico como de la expansión y disponlos en **ocho pilas** (una pila de líderes y otra de maravillas para cada época).

Mezcla cada pila por separado y roba el **número de líderes que corresponda** (6 en las partidas con 2 jugadores y 7 con 3 o más jugadores) y el **número de maravillas que corresponda** (4 en las partidas con 2 jugadores y 5 con 3 o más jugadores) para cada época. Estos serán los líderes y maravillas que se usarán durante la partida. Devuelve el resto de cartas a la caja.

Mezcla los líderes y maravillas de la Época A con el mazo de la Época A. Hasta aquí el procedimiento es el mismo que en la Mezcla secreta descrita anteriormente. Pero esta vez podréis mirar las cartas antes.

Coloca los líderes y maravillas de la Época I en los espacios de los tableros para líderes y maravillas. En cada espacio cabe una carta (no importa el orden en que las dispongas; el orden en que aparezcan se determinará al azar gracias a las cartas sustitutivas).

Puedes dejar los líderes y maravillas de las épocas II y III boca arriba y dispuestos en pilas. Cualquier jugador podrá mirar estas pilas en cualquier momento. Si dispones de espacio suficiente, podrías desplegarlas o incluso situarlas por filas encima de los tableros para líderes y maravillas. Cuando ya os conozcáis bien las cartas, os bastará con poder ver sus nombres.

PRIMERA RONDA

- Durante la primera ronda los líderes y maravillas de la Época A irán apareciendo en la fila de cartas, **como siempre**.
- Si algún jugador quiere saber qué cartas quedan todavía, **puede mirar el resto del mazo de la Época A.**
- Antes de reponer la fila con cartas de la Época A, **baraja el mazo**, ya que nadie debería saber el orden de aparición de las cartas.

RONDAS POSTERIORES

- En cuanto empieces a usar el mazo de la Época I, es posible que salgan cartas sustitutivas en la fila de cartas. **Cada vez que se descubra una carta sustitutiva, reemplázala por la carta correspondiente del tablero para líderes o maravillas.** Por ejemplo, si apareciera el líder número 4 en la fila de cartas, deberías sustituirlo por el líder que ocupara el cuarto espacio del tablero para líderes. De este modo, las cartas de los tableros para líderes y maravillas entrarán en juego de forma aleatoria.
- Después, **deja la carta sustitutiva en su pila de descartar** (por ejemplo, una carta sustitutiva de la Época I iría a la pila de descartar de las cartas civiles de la Época I).

FIN DE LA ÉPOCA I

- Cuando termine la Época I habrán salido todas las cartas sustitutivas, de modo que no quedará ninguna carta en los tableros para líderes y maravillas. **Luego, rellena estos tableros de nuevo con los líderes y maravillas de la Época II.**

FIN DE LA ÉPOCA II

- Cuando termine la Época II, **rellena los tableros con los líderes y maravillas de la Época III.**

Como puedes ver, las cartas sustitutivas se reemplazan en cuanto aparecen en la fila de cartas. Así pues, en la fila de cartas siempre habrá los líderes y maravillas que los jugadores podrán elegir, como siempre. Los tableros para líderes y maravillas únicamente mostrarán los líderes y maravillas que queden en el mazo (representados por las cartas sustitutivas).

Un consejo: si te acostumbras a descartar los líderes y maravillas en una pila de descartes aparte, al final de la partida las cartas sustitutivas estarán junto con las demás cartas civiles de la época correspondiente, mientras que los líderes y maravillas ya estarán en pilas separadas, a punto para preparar una nueva partida cuando quieras.

OTRAS VARIANTES

Obviamente, puedes usar los nuevos líderes y maravillas como mejor te parezca.

¿Te gusta la opción de la Mezcla pública pero no te conviene que haya tanta información disponible al principio de la partida? Pues puedes hacer que los líderes y maravillas de las épocas futuras permanezcan en secreto y no se conozcan hasta que no empiece esa época.

¿Quieres usar todos los líderes y maravillas nuevos y tener un líder y una maravilla más en cada época? Pues pon en cada mazo de época un líder y una maravilla del juego básico elegidos al azar. Dispondrás de un abanico más amplio para elegir, y ver algunas caras conocidas cuando aparezcan también será de agradecer.

¿Quieres incidir un poco en las cartas que aparecerán en la partida? Pues en vez de elegirlos al azar, podéis seleccionar las cartas que a todos los jugadores les parezcan bien. O darle a cada jugador dos maravillas y tres líderes de cada época y dejar que cada uno elija un líder y una maravilla, poniendo el resto de esa época al azar. Si juegas con la Mezcla secreta, esto también aportará información privilegiada para cada jugador.




Ejemplo de los preparativos para tres o cuatro jugadores.

NUEVAS REGLAS



Esta expansión no se centra en reglas nuevas; trata más bien de los efectos y combinaciones que las nuevas cartas aportan al juego. Sin embargo, para que estas cartas nuevas funcionen, hemos preferido ajustar y aclarar algunas cosas.

BONIFICACIONES A LA PRODUCCIÓN




Algunas cartas generan recursos adicionales, lo cual viene indicado con el símbolo  en la base de la carta o bien, en determinadas cartas, dentro del propio texto. En realidad no estamos ante una mecánica nueva; ya se utilizaba antes en los pactos “Acuerdo de comercio internacional” y “Aceptación de la supremacía”.

Cada vez que produzcas recursos (al final del turno o a la hora de evaluar algún evento que te lleve a producir), primero deberás realizar tu producción habitual, añadiendo una ficha azul por cada ficha amarilla que tengas en cada carta de tecnología de mina (y con los laboratorios, en el caso de “Bill Gates”). También percibirás los beneficios del “Ferrocarril transcontinental” y del “Machu Picchu” en este momento.

Después, suma todas tus bonificaciones a la producción (a partir de los símbolos de  y de los pactos del juego básico, y restándole también cualquier penalización que tuvieras por estar en el lado B de la “Aceptación de la supremacía”). Todos estos recursos se consiguen a la vez. Así pues, si tienes tres cartas que te aportan un  de bonificación, no tendrías que poner las tres fichas azules en “Bronce”; podrías poner una ficha en “Carbón” (obviamente, si el total fuera negativo, perderías recursos en vez de ganarlos).

Las bonificaciones a la producción también se tienen en cuenta cada vez que una carta tiene en cuenta tu producción de recursos. Por ejemplo, se contaría en el caso del “Empire State” y de “Efecto del equilibrio”. Sin embargo, “Efecto de la industria” es una excepción, ya que indica específicamente que solo se aplica a la producción de tus minas.

Un consejo: para recordar más fácilmente las bonificaciones a la producción puedes poner fichas rojas en la parte inferior de las cartas de mina. Cada ficha roja representaría la cantidad de fichas azules que te corresponden por las bonificaciones. Por ejemplos, si tuvieras las “Vías romanas”, pondrías una ficha roja en “Bronce” durante la Época I. Si luego “Isabel I” se pusiera al frente de tu civilización, podrías añadir una segunda ficha roja o trasladar la primera ficha a “Hierro”, si lo tuvieras. Al final de la Época I, cuando las “Vías romanas” dejen de producir , ajusta las fichas rojas para adecuarse a tu nuevo nivel de producción.

En el apéndice podrás ver un consejo sobre cómo marcar los beneficios del “Machu Picchu” o del “Ferrocarril transcontinental”.

RECURSOS PARA FINES CONCRETOS



En el juego básico ya aparecerán los recursos temporales para construir y modernizar unidades militares (ya fuera con cartas de acción o con “Churchill”). Esta expansión incluye más cartas que aportan recursos temporales para algún fin concreto.

Aunque posiblemente no hayas tenido ningún problema al jugarlo, las reglas del juego básico en este sentido no son tan claras como hubiéramos querido, así que hemos optado por detallarlas algo más.

Los recursos para un fin concreto siempre son temporales. Así pues:

- No se representan con fichas azules; simplemente uno se debe acordar de ellos.
- Cuando se pague para el fin previsto para esos recursos, se gastarán automáticamente en primer lugar hasta que se hayan usado todos.
- Cualquier recurso temporal sobrante se perderá al final del turno.



APÉNDICE

En este Apéndice encontrarás una explicación de determinadas cartas. También hemos incluido una serie de consejos para no perder de vista ninguno de sus efectos.

En la página web www.throughtheages.com/expansion podrás ver una lista completa de las cartas en inglés, explicaciones más detalladas y algunas curiosidades sobre cómo se diseñaron las cartas.

CARTAS DE LA ÉPOCA A



CONFUCIO

“Confucio” te permite jugar cualquier carta militar como si se tratara de un evento. Deberás hacer lo mismo que harías al preparar un evento real; el resto de jugadores no lo sabrá hasta que se revele esa carta más adelante.

Cada vez que se descubra una carta militar que no sea un evento, el resultado será “Todas las civilizaciones ganan 1” aun cuando “Confucio” ya no estuviera en juego.



SUN TZU

Cuando te toque robar cartas militares, siempre robarás al menos 2, aun cuando no te quedara ninguna acción militar. Obviamente, en función del número de acciones militares sobrantes que tuvieras, podrías llegar a robar hasta 3 cartas más.

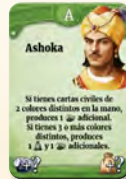
Mientras “Sun Tzu” esté en juego, tu táctica exclusiva no se trasladará a la zona de tácticas compartidas. Si sustituyes tu táctica, la táctica anterior que tuvieras se quedará en tu zona de juego junto con tu nueva táctica exclusiva; nadie podría copiar esa táctica anterior, ni siquiera tú (ya que solo se puede copiar una táctica compartida).

Al principio del primer turno en el que ya no tengas a “Sun Tzu”, todas las cartas de tácticas que tuvieras en tu zona de juego se trasladarán a la zona de tácticas compartidas (prácticamente como si alguien acabara de publicarlas todas en un libro).

“Sun Tzu” también tiene un efecto que se mantiene de época en época. Al abandonar la partida, deberás poner su carta debajo de tu táctica actual (suponiendo que tengas una; de otro modo, se pondría en la pila de descarte).

La carta señalada por “Sun Tzu” tendrá un +1 permanente durante el resto de la partida. Es su táctica especial. Cuando se encuentre en la zona de tácticas compartidas, no la mezclas con las demás tácticas. Puede copiarse siguiendo las reglas habituales.

Atención: mientras “Sun Tzu” esté en juego, tu táctica no será especial todavía. Si tu estandarte se encuentra sobre una carta en la zona de tácticas compartidas, las cartas con el mismo nombre se combinarán como siempre hasta que “Sun Tzu” abandone la partida y aporte la bonificación de +1.



ASHOKA

Los “colores” son marrón (granjas o minas), gris (edificios urbanos), rojo (unidades militares), azul (tecnologías especiales), naranja (gobiernos), verde (líderes) y amarillo (cartas de acción). Las maravillas son de color violeta, pero no se quedan en la mano.

El efecto de “Ashoka” presupone que las cartas civiles que cada jugador tiene en la mano son de conocimiento público. Si no jugáis con las cartas de la mano descubiertas, cada vez que uses el efecto de Ashoka tendrás que desvelar el número de cartas de color distinto que corresponda. Si a tu grupo de juego no le gusta jugar de esta forma, tal vez sea mejor que no juguéis con este líder.



HIPÓCRATES

Las fichas que pongas sobre tu carta de gobierno sirven como recordatorio para el efecto de este líder. Así pues, no se ven afectadas por mecánicas o efectos que se apliquen a las fichas amarillas o a tus trabajos.

Si no te quedara ninguna ficha en tu reserva amarilla al final de una época, no perderías ninguna, pero seguirías consiguiendo la que te aportara el legado de “Hipócrates”.



VÍAS ROMANAS

Imagina que las “Vías romanas” tuvieran un símbolo extra en la parte inferior de la carta pero que fuera cambiando en función de la época.

Utiliza las fichas rojas para marcar la producción de la Época I, tal como se explica en la página anterior. Al final de cada época, actualiza los valores.



COLOSO (AJUSTADO)

Robas las cartas al principio de la época, independientemente del quién sea el jugador activo. Por lo general, esto implicará que empezarás la fase política de cada nueva época con tres cartas de esa época.

CARTAS DE LA ÉPOCA I



SALADINO

Tras terminar tu primer turno con “Saladino”, toma una ficha blanca de la reserva. Para señalar la decisión que hayas tomado, o bien sitúa la ficha blanca sobre tu carta de gobierno para que se utilice como acción civil o bien ponla en la escala de fuerza para avanzar tu índice de fuerza dos casillas. Al final de cualquier turno puedes elegir la otra opción. No te olvides de retroceder tu índice de fuerza 2 casillas si retiras la ficha de allí.

Mientras tengas la ficha blanca en tu carta de gobierno, se considerará como cualquier otra ficha de acción civil. Concretamente, se contará a la hora de determinar tu total de acciones civiles y, por lo tanto, tendría que gastarse en caso de revolución.

Cuando “Saladino” salga del juego su ficha blanca también lo hará. Si sale de la escala de fuerza, también deberás retroceder tu índice de fuerza 2 casillas. Si la ficha se empleaba como acción civil en el momento en que “Saladino” deje la partida, podrías retirar una ficha de acción civil que ya se hubiera gastado.



JAN ŽIŽKA

Las granjas solo cuentan a efectos de tácticas. Así pues, no tienen ninguna fuerza y no se las puede enviar a colonizar (ni siquiera como parte de un ejército). La “Gran muralla” no se aplica para ellas.

Sea cual sea su nivel, las granjas se consideran unidades de la Época A, con lo cual se considerarían anticuadas con unas tácticas de la Época II.

Como siempre, no tendrás que elegir si tus granjas actúan como infantería o como artillería; tus unidades simplemente formarán ejércitos de tal modo que se aproveche al máximo su fuerza.



NOSTRADAMUS

“Nostradamus” te permite mirar los eventos que preparen los demás jugadores. Una vez hecho, gira esas cartas de evento 90° en el mazo de eventos futuros. Puedes volver a mirar esos eventos en cualquier momento, incluso aunque “Nostradamus” ya no esté en juego.

Los eventos que se hubieran preparado antes de poner a “Nostradamus” en juego no deben girarse, ya que no podrás examinarlos.

Cuando el mazo de eventos futuros se convierta en el mazo de eventos actuales tendrás una última oportunidad de revisar las cartas giradas. Después volverán a su posición inicial y se barajarán con el resto del mazo.

Para señalar el +3 condicional de “Nostradamus”, sitúa una ficha tres casillas por delante de tu índice de fuerza (una ficha que concuerde con tu color, a menos que tengas el color verde, en cuyo caso tendrías que usar una ficha blanca). Cualquier jugador que quiera jugar una agresión contra ti deberá superar este índice de fuerza aumentado.

La bonificación en la fuerza que aporta “Nostradamus” únicamente se tiene en cuenta durante las agresiones y a la hora de evaluar un evento que tenga en cuenta a los jugadores más débiles. Concretamente, no se tendrá en cuenta a efectos de “Boudica” o al evaluar el efecto de un evento que considere a los jugadores más fuertes.

Atención: con determinados eventos es posible que “Nostradamus” haga que tu rival sea al mismo tiempo la civilización más fuerte y la más débil. En este caso, se aplicarían ambos efectos. A veces esto puede suponer simplemente que no suceda nada (la civilización se roba una ficha amarilla a sí misma o bien gana unos puntos que pierde inmediatamente). En otras ocasiones puede resultar más interesante, como cuando una confusa profecía provoca que una civilización tenga que derribar uno de sus edificios para obtener materiales de construcción. Si una civilización se ve obligada a obtener comida o recursos de sí misma, primero deberá perderlos y luego ganarlos, lo cual puede conllevar una reorganización de sus fichas azules.



JOHANNES GUTENBERG

La acción civil de “Gutenberg” no viene representada por una ficha ni tampoco forma parte del total de acciones civiles. Tampoco se gasta al declarar una revolución.

La acción civil de “Gutenberg” no tiene por qué usarse la primera vez que se aplique. Así pues, podrías gastar una acción civil normal para conseguir una tecnología de biblioteca y desarrollarla, y luego usar la acción de “Gutenberg” para construir una biblioteca con un descuento.

La acción de “Gutenberg” puede usarse para jugar una carta de acción que se utilice para desarrollar, construir o modernizar una biblioteca o un laboratorio. El beneficio de la acción de “Gutenberg” es acumulativo con los beneficios de la carta de acción.

Atención: técnicamente las tecnologías de biblioteca y laboratorio se toman y se desarrollan, pero el redactado de la carta, por impreciso que sea, hace que resulte más fácil de entender.



LEONOR DE AQUITANIA

Solo recuperarás acciones civiles que hubieras gastado. Por ejemplo, si hubieras gastado una y usaras tu segunda acción para sustituir a “Leonor”, solo recuperarías 2 (con lo cual volverías a tener tantas como al principio).



CIUDAD PROHIBIDA

A la hora de contar a tus trabajadores descontentos, réstale 2 (pero sin quedar por debajo de cero, evidentemente). La “Ciudad Prohibida” no afecta a tu número de caras sonrientes.

Señala esta bonificación adicional con dos fichas blancas de la caja y situándolas en las dos casillas a la izquierda de tu índice de felicidad. Estas casillas no necesitan estar cubiertas por trabajadores disponibles cuando compruebes la posibilidad de una revuelta.



MACHU PICCHU

Puedes señalar su efecto con dos fichas blancas. Pon una de ellas bajo una ficha amarilla de la granja y otra bajo una ficha amarilla de la mina. Si no tuvieras ninguna granja de la Época A o de la Época I (porque han sido destruidas o modernizadas), el “Machu Picchu” no afectará a tu producción de comida (y del mismo modo para las minas).

La producción proviene de la mina y no de la maravilla, así que la producción de la mina se tendría en cuenta a efectos de la cultura aportada por “James Watt” y “Efecto de la industria”.

Si tuvieras el “Ferrocarril transcontinental” y no tuvieras ninguna mina por encima del nivel I, tu mina del “Machu Picchu” también será tu mejor mina para el “Ferrocarril transcontinental”. Coloca una segunda ficha blanca debajo de esa mina para recordar que produce 3 fichas azules. Sin embargo, si tuvieras una mina de la época II o III, el “Ferrocarril transcontinental” se aplicaría a esa mina.



ruta de la SEDA

El efecto de la “Ruta de la Seda” se aplica a la primera carta de acción que juegues en tu turno, con una única excepción: el turno en el que construyas la primera etapa de la maravilla, se aplicará el efecto a la primera carta de acción que juegues después.

Cada carta de acción tiene un efecto que la “Ruta de la Seda” puede mejorar. Si la carta te aporta comida, recursos (incluyendo recursos para un fin concreto), ciencia, cultura o acciones militares, consigues uno más. Si la carta te aporta un descuento, el descuento aumenta en uno. Si la carta te aporta dos beneficios distintos, ambos mejoran.

Ejemplo: “Patriotismo I” normalmente aporta 2 para crear y modernizar unidades militares y 1 acción militar adicional. Con la “Ruta de la Seda” te aportaría 3 y 2 acciones militares.

Si el beneficio de la carta de acción depende de cuántas otras civilizaciones cumplan un criterio determinado, la “Ruta de la Seda” te dará uno más en total, independientemente de lo que normalmente obtendrías con la carta. Por ejemplo, “Ruta de la Seda” siempre te aportaría 1 adicional al jugar “Ayudas a la cultura”, aun cuando la carta te fuera a aportar 0.

La “Ruta de la Seda” no duplica la acción civil representada por una carta de acción. Así pues, “Modernización eficiente” seguiría modernizando únicamente un edificio (y no dos), y “Genio de la ingeniería” se limitaría con todo a una sola etapa de una maravilla.



CASTILLO DE HIMEJI

Tu unidad está “atacando” si tú fuiste quien declaró la guerra o la agresión. Si fue otro jugador quien jugó la carta, tu unidad estará “defendiendo”.

Cuando juegues una agresión, te corresponderá a ti decidir qué unidad sacrificas (si es que quieres hacerlo). Puedes atacar a cualquier civilización que tenga un índice de fuerza inferior a tu fuerza provisional. Así pues, tu adversario ya sabrá tu fuerza antes de decidir cómo quiere defenderse. Tu unidad sería sacrificada aun cuando la agresión no tuviera éxito. Por el contrario, al defenderte ante una agresión, ya podrás saber si con el sacrificio te bastará o no. En caso de guerra, no tendrás que decidir si sacrificas o no una unidad hasta el momento de resolver la guerra.

El sacrificio funciona de igual manera que a la hora de colonizar: la ficha amarilla que representa a la unidad sacrificada se devuelve a tu reserva amarilla y no a tu reserva de trabajadores.

CARTAS DE LA ÉPOCA II



JAMES WATT

Sus descuentos funcionan como los descuentos de las tecnologías de construcción, excepto que también se aplican para granjas y minas y que las cifras son distintas. Por ejemplo, podrías modernizar de la Época I a la Época II o de la Época II a la Época III con un descuento de 2 (efectivamente, esto supone que modernizar una granja de la Época I no cuesta ningún recurso).

A efectos de la cultura ganada, tu “mejor mina” será aquella que genere más recursos. Podrías tener una mina de la Época I que fuera mejor que una mina de la Época II gracias al “Machu Picchu”.



CHARLES DARWIN

Si tienes a “Charles Darwin” y la “Basílica de San Pedro” tus templos producirán la cantidad de caras sonrientes que tuvieran impresos (los dos efectos se aplicarían simultáneamente y se anularían entre sí).



ANTONI GAUDÍ

El descuento se basa en los tipos de edificios que hayas construido, pero ignorando los edificios del mismo tipo que la tecnología que estés desarrollando. Por ejemplo, si tuvieras 2 laboratorios y 1 estadio y ningún templo, tendrías un descuento de 2 al desarrollar la “Ópera” o la “Religión organizada”, pero solo 1 al desarrollar el “Método científico”.



CATALINA LA GRANDE

Cuando uses su efecto, gira la carta 450 para que todo el mundo tenga presente que no se puede volver a usar.



MARÍA TERESA I DE AUSTRIA

Su efecto sobre la ciencia y la cultura se aplica cada vez que traslades una ficha amarilla de tu reserva amarilla a tu reserva de trabajadores. Esto incluye:

- Efectos de obtención de 1 población (como en la “Compañía de transatlánticos” o “Inmigración”).



- El efecto de obtención de población señalado en “Territorio habitado”.

- La acción de “Aumentar la población”.

En el caso del “Territorio habitado II” se consiguen 2 poblaciones, así que el efecto de “María Teresa” se aplicaría 2 veces.



ALFRED NOBEL

Cuando el Premio Nobel entre en juego (representado por la carta que quedará junto al marcador de cultura), cualquier civilización podrá ganar 4  a partir de su efecto. La civilización que tuviera a “Alfred Nobel” puede ganar incluso 4  en ese mismo turno, tanto si las dos tecnologías se desarrollaron antes o después de sustituir a “Alfred Nobel”. Durante la partida una civilización puede ganar cultura varias veces con el Premio Nobel, pero solo una vez por turno.

El efecto del Premio Nobel es obligatorio: no puedes decidir ignorarlo y recuperar una acción al sustituir a “Alfred Nobel”.

Si “Alfred Nobel” dejara la partida por algún otro motivo (“Iconoclasia” o “Infiltración”, de la Época III), este efecto no tendría lugar y “Alfred Nobel” se dejaría en la pila de descarte.





FERROCARRIL TRANSCONTINENTAL (AJUSTADO)

Se ha cambiado el texto para que funcione como el “Machu Picchu” (ver “Machu Picchu”, Época I).



MUSEO DEL LOUVRE

Gastar una ficha azul del Louvre no requiere ninguna acción. Puedes gastar una o más fichas en cualquier momento.

Al gastar una ficha tendrás que devolverla a la reserva y luego conseguirás 2 . Si no tuvieras “Hierro”, tendrás que señalarlos colocando 2 fichas en “Bronce”. Si no tuvieras “Hierro” y no tuvieras suficientes fichas en tu reserva, solamente conseguirás 1  (la ficha del Louvre se iría a la reserva y de allí al “Bronce”), pero puede que te valga la pena hacerlo (por ejemplo, para completar el “Empire State”).

Las fichas azules que haya en el “Museo del Louvre” no se consideran recursos. Si algún efecto te obligara a perder más recursos de los que tuvieras, no tendrías que quitar ninguna ficha del Louvre para compensar la diferencia.

CARTAS DE LA ÉPOCA III



PIERRE DE COUBERTIN

El efecto de los Juegos Olímpicos de “Pierre de Coubertin” no se considera una acción política, y puedes usarlo aun cuando hubieras gastado tu acción política como parte de un “Acuerdo internacional”.

Al anunciar los Juegos Olímpicos pon a “Pierre de Coubertin” junto al tablero militar para indicar que su efecto está en juego. Se aplicará también a tu propia fase política de ese mismo turno, y terminará antes de la fase política de tu próximo turno. Cuando termine, recupera la carta y gírala 45° para mostrar que ya se ha aplicado su efecto.



MARLENE DIETRICH

“Marlene Dietrich” mejora todos tus teatros de mayor nivel. Por ejemplo, suponiendo que tuvieras tres teatros de nivel II y la tecnología de teatro de nivel III pero sin ningún teatro en ella, “Marlene Dietrich” mejoraría los tres teatros de nivel II. Sin embargo, en cuanto modernizaras uno de ellos, su efecto solo se aplicaría a ese nuevo teatro de nivel III (Marlene no puede dejar pasar la ocasión de aparecer como una estrella en las películas).

El efecto militar de “Marlene Dietrich” duplica una unidad a efectos de tácticas; su fuerza no se duplica. Como siempre, tus ejércitos estarán compuestos de tal modo que mejoren al máximo tu índice de fuerza. En ocasiones excepcionales (si tuvieras varios ejércitos, algunos obsoletos y otros con

fuerzas aéreas), puede que tengáis que mirarlo bien entre todos los jugadores para ver cómo deben organizarse.

Este efecto también se aplica al enviar un ejército a colonizar. Por ejemplo, enviar dos infanterías y una caballería podría contar como dos ejércitos medievales. Pero no bastaría con enviar una sola infantería y afirmar que se trata de un ejército medieval (la duplicación solo funcionará con las unidades que participen en el grupo colonizador).



NELSON MANDELA

Tu número de caras sonrientes sobrantes es igual a la cifra con la que tu índice de felicidad sobrepasa los subapartados no vacíos de tu reserva amarilla. Por ejemplo, si tuvieras 7 caras sonrientes y tu subapartado vacío situado más a la izquierda fuera el número 5, entonces tendrías 2 caras sonrientes sobrantes. Recuerda que no puedes tener más de 8 caras sonrientes. Si tuvieras la reserva amarilla vacía, no tendrías ninguna cara sobrante, independientemente de la cantidad de caras sonrientes que produjeran tus cartas.

Ganarás cultura con tus caras sonrientes sobrantes durante la secuencia de final de turno, después de descartarte de cualquier carta militar sobrante. Esta cultura que ganes no forma parte de la producción y tampoco cuenta para tu índice cultural.

Si tuvieras la “Ciudad Prohibida” ignorarías 2 trabajadores descontentos al quedarte a “Nelson Mandela”. Si esto supusiera no tener trabajadores descontentos, quedarte a “Nelson

Mandela” te costaría 3 acciones civiles más. Sin embargo, la “Ciudad Prohibida” no afecta al número de caras sonrientes sobrantes que tengas (la verdad es que estas dos cartas no combinan muy bien entre sí).



IAN FLEMING

Después de mirar las cartas militares de un jugador, desplaza y gira la carta de “Ian Fleming” hacia ese jugador para señalar que no puedes volver a mirar sus cartas el turno siguiente. Si no miras las cartas de nadie, devuelve la carta de “Ian Fleming” a su posición normal.

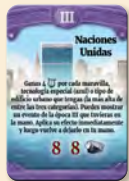
En una partida con 2 jugadores, solo podrás mirar las cartas de tu adversario una vez cada dos turnos.

Aun cuando te hubieras quedado sin tu acción política por un “Acuerdo internacional”, seguirías pudiendo aprovechar el efecto de “Ian Fleming”.



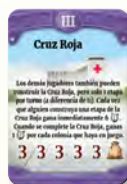
MARIE CURIE SKLODOWSKA

Para esta carta tu “mejor mina” será la de mayor nivel (aun cuando el “Machu Picchu” hiciera que una mina de nivel inferior produjera más).



NACIONES UNIDAS

A la hora de contar las maravillas, “Naciones Unidas” también se cuenta a sí misma. Al evaluar el evento, se aplica a todos los jugadores, como si fuera el evento que se acaba de revelar. De todos modos, conservarías la carta para poderla jugar más tarde en una fase política.



CRUZ ROJA

Esta maravilla no se puede construir con recursos; las etapas se construyen con comida. Ganarás 6 por cada etapa que construyas.

Las tecnologías de construcción te permitirán construir varias etapas en una sola acción, como siempre. El “Genio de la ingeniería” te permitiría construir 1 etapa, pero su descuento se perdería (con lo que simplemente sería como si lo hubieras descartado para quitártelo de la mano).

Los demás jugadores pueden trabajar en esta maravilla durante su fase de acción. El jugador deberá gastar 1 acción civil y 3 comidas para construir una etapa de la “Cruz Roja” y ganar 6 . El jugador no podrá construir más de una etapa por turno. Como no se trata de una acción normal de construcción de maravillas, las cartas de acción y las tecnologías de construcción no sirven para ello.

La ficha azul para esa etapa deberá provenir de tu reserva azul, ya que tú eres el propietario de la maravilla. Si no te quedaran fichas en tu reserva azul, tendrás que usar una ficha azul que tuvieras en alguna otra carta de tecnología.

Al completar la “Cruz Roja”, ya sea durante tu turno o en el de otro jugador, contabiliza todas las colonias que haya en juego (no solo las tuyas). Ganarás puntos por todas ellas y la “Cruz Roja” contará como una maravilla que tu habrás completado (independientemente de quién construyera la última etapa).



EMPIRE STATE

Los empates no se deshacen; en cualquier categoría en la que tengas el mismo índice que otro jugador, no ganarás nada.

Probadores: Vitek, Kreten, Filip, Míra, Vodka, Marcela, Markéta, Michal, Fanda, David, Jurri, FlyGon, Moshmir, Elwen, Mín, Alne, Pavel, Rumun, Matúš, Ondra, Dávid, Jakub, Jirka, Paul, Nino, Krupin, Lefi, Jéňa, Tomáš, Martin y muchas personas más que jugaron, presentaron y disfrutaron de esta expansión ☺.

Probadores de la versión digital: uosen, Raist Arithon, GaryPan, Gregory Dorozik, Timothy Peters, Fabio Milito Pagliara, LaoHuang, JimmyLin, Zhang Tianle, Beetlejuice, Desgenais, Jonas Hagerlid, Pogo81, Martin Stach, kurson, Mushan Yang, Aaron Green, Brent Celmins, CarinaLaurinSakura, a440, Dirkules, ChrisCoyote, Ronnan, eNoamer, Scott Heise, 不拉魚, Travis Chapman, Chris Maloof, markosalaplaya, Yuanchu Li, Japhet, Kanjar, llwlove, Thisisnotasmile, Daemon3142, little_hat, Frabac, Minasei, Ahuramazdatest, Bobisko, tinscribbler, Knock3r, mongoose01ca, super-fry, Zulda, Raskonin, PauloRenato, Lopiger, LeonC, astrostl, Firedart, Markwerf, Michael Thiessen, PhiTrigger, Jurri, cpp, CrushU, Unnamedwater, Mr.Tin, Moroboshi, Devastatingz, Aleksii Ahtiainen, thenobleknave, blizard, gallinule, Surflil, Artful Dodger, dvd75, Eshu, xxander, croloris, QBert, Tamirys, tequila_j, vytick, broskiumen-yiora, DieKrake89, Björn Clasen, Kolo, AgileJohnTest, Rimi, Sigtaulefty, Aardwolf44, yaop, evbot2000-test, Colorichard, LukeHeinz57, Scotchster, StartPlayer, langer, Luca Leoncavallo, Prosta_kreska, Veli-Mikko Äijälä, Atsuki, Dakuske_240, DavidE, k_nat-su, Skies, DownriverRick, Ferokeerol, Posledni, tawlgummat3, JeremyBrokaw, Pentastar, pierrechapus, Ali Allison, Yomi, Dan Glading, DARKUSS, michelecannone, Zimstern, Anaru, blackholexan, Geegs, jkdvz, Jan Krawczyk, Peterson y Rychlik, entre otros.

Un agradecimiento especial para: Vitek, por saber combinar tan bien la gestión del proyecto con su implicación en el mismo; Matúš, Marcela, Jakub, Dan y otros miembros del equipo digital CGE por implementar la versión digital de la expansión para las pruebas por Internet; Dávid, Milan y Fanda por darle este aspecto tan fabuloso; y, básicamente, a toda la gente de CGE por ayudar en este proyecto aportando sus ideas y opiniones. Ha sido divertido trabajar con vosotros.

UN JUEGO DE VLAADA CHVÁTIL

Ilustraciones: Milan Vavroň
Dirección artística: Dávid Jablonovský
Responsable de las pruebas: Vít Vodička
Diseñador gráfico: Filip Murmak
Maquetación: František Horálek
Traducción: Oriol García
Grafismo adicional: Radim Pech
Diseño de la interfaz: Jakub Politzer



© Czech Games Edition, octubre de 2019.

www.CzechGames.com

Devir Iberia S.L.
 Rosselló, 184, 5º 1ª
 08008 Barcelona
 www.devir.com

DEVIR

CARTAS MILITARES



PROGRESO DE LA PLANIFICACIÓN

Al revelar este evento, roba al azar 2 cartas militares de la Época A de entre aquellas que no llegaron a usarse para el mazo inicial de eventos actuales. La carta que elijas únicamente se aplicará a tu civilización. Varios jugadores podrían elegir la misma carta.



OSCURANTISMO

Spongamos, por ejemplo, que una civilización tiene 9 . Esto sería 5 por encima de 4 , así que perdería la mitad de estos, redondeando hacia arriba (es decir, 3).



LLAMADA A LAS ARMAS

En una partida con tres o cuatro jugadores, la civilización más débil pierde 2 acciones civiles y roba 2 cartas militares y la segunda civilización más débil pierde 1 acción y roba 1 carta. En una partida con dos jugadores, la civilización más débil pierde 2 acciones y roba 2 cartas.

Una civilización que no pueda perder el número indicado de acciones (debido a una “Rebelión”) robará únicamente las cartas correspondientes a las acciones que haya perdido de verdad. Si se revelara la “Llamada a las armas” en la Época IV, las acciones civiles se perderían igualmente aun cuando no hubiera cartas militares que robar.



LIBERTAD DE CIRCULACIÓN

Los efectos que reduzcan costes o aporten descuentos (tecnologías de la construcción , “Shakespeare” o “James Watt”) se aplican a ambas cartas, al igual que al modernizar. Las cartas de acción no se pueden usar. No está permitido superar el límite de edificios urbanos.



TERRITORIO AUTÓNOMO

Al colonizar este territorio deberás elegir una de las cuatro recompensas que aparecen en el centro de la carta.



NEGOCIACIONES INTERNACIONALES

Si el jugador más débil tiene menos de 3 , menos de 3 y menos de 3 , no sucede nada.

Ten presente que la decisión la toma el jugador que desvele el evento, así que podría ser que la decisión recayera en manos de la civilización más débil, la más fuerte, u otra cualquiera.



INDUSTRIA ARMAMENTÍSTICA

La “Industria armamentística” compara los niveles de las tecnologías de unidades militares que se hayan desarrollado. Basta con que la carta esté en juego; no es necesario que tenga ninguna unidad encima.

Compara los niveles de cada tipo de tecnología y determina la cifra total que cada jugador obtendría con la carta. Después, todos los jugadores perciben los recursos correspondientes al mismo tiempo. Por ejemplo, si obtuvieras 2 por cada tipo, ganarías en total 6 , que podrías representar como 2 fichas azules sobre “Carbón”. Funciona de igual manera que las bonificaciones a la producción que se explican en la página 6.



AGRESIÓN: SECUESTRO

Las limitaciones a la hora de robar cartas son las siguientes:

- No puedes superar el límite de cartas en la mano.
- No puedes robar una carta de tecnología si ya tuvieras una carta de tecnología con ese mismo nombre ya fuera en la mano o en tu zona de juego.
- No puedes robar otro líder de la misma época.

Sería válido secuestrar una carta de acción durante la fase política y luego jugarla durante la fase de acción de ese mismo turno (la norma que impide jugar una carta de acción solo se aplica para las cartas que se hayan conseguido en esa misma fase de acción).

Si jugáis ocultando las cartas civiles de la mano, solamente podrás mirar las cartas civiles del rival en caso de que la agresión tenga éxito. En ese momento mirarías sus cartas y elegirías qué te quedas. También podrías optar por no quedarte ninguna carta.



HÚSARES

La fuerza táctica de los “Húsares” es igual a 2 más el nivel de la unidad de menor nivel que haya en el ejército. Por ejemplo, una “Caballería medieval” y unos “Tanques” formarían un ejército con una fuerza táctica de 3, ya que la “Caballería medieval” es una unidad de nivel I. Los guerreros de “Gengis Kan” son unidades de caballería de nivel 0, así que cualquier ejército de “Húsares” que tenga a una de éstas tendrá una fuerza táctica de 2. Lo mejor que se podría hacer sería combinar dos unidades de “Tanques” (que tendrían una fuerza táctica de 5).

Si cuentas con varios ejércitos, cada uno puede tener una fuerza táctica distinta. Combina las unidades de modo que te aporten la máxima fuerza posible.

¿Por qué hemos decidido crear una mecánica nueva solo para una carta? Pues porque queríamos un ejército con dos unidades de caballería, pero durante las pruebas del juego vimos que una fuerza de 3 era demasiado débil y una fuerza de 4 era demasiado alta. Así, con esta nueva mecánica resolvimos el problema (¡y además, resultó divertido!).