

MANUAL – TU PRIMERA PARTIDA

Vlaada Chvátil

THROUGH the AGES

UNA NUEVA HISTORIA DE LA CIVILIZACIÓN

Prepárate para erigir una civilización que prosperará a lo largo de la historia.

En este juego cada jugador desarrollará una civilización desde la Antigüedad hasta la actualidad, haciendo lo posible para dejar un legado imperecedero. Tu civilización ganará puntos de cultura según su capacidad de influir en el entorno internacional, ya sea mediante la literatura, el teatro, la religión, unas edificaciones magníficas o unos grandes líderes. Al principio todas las civilizaciones son iguales, pero las decisiones que tomes te diferenciarán rápidamente de los demás. A ti te toca decidir si quieres dejar huella promocionando las artes, aprovechándote de los adversarios más débiles o construyendo franquicias de comida rápida. Al final de la partida el jugador que tenga más puntos de cultura será el vencedor.

Through the Ages ¿Cuál será tu historia?

ACERCA DE ESTE MANUAL

El propósito de este manual es enseñar el juego a los nuevos jugadores. Además de presentar las reglas, señala una manera de aprender el juego. Todos los conceptos se explican siguiendo el orden en el que aparecen dentro de la partida. También incluye muchos ejemplos que esperamos que te resulten útiles.

La mayor parte de este manual describe una versión simplificada y reducida del juego, pensada para que la gente aprenda a jugar. Así la explicación es más sencilla y podrás empezar a jugar tu primera partida antes. Además, los jugadores no se atacan entre sí, con lo cual todos podrán centrarse en entender las mecánicas del juego y disfrutar de su primera civilización. Pero esto no significa que vaya a ser una partida sencilla. Durará varias horas, con una experiencia de juego a la vez compleja y competitiva.

El juego completo incluye varios conceptos y mecánicas más, que se detallan en las páginas 22 y 23. Para aquellos que ya hayan jugado su primera partida, pasar al juego completo resultará sencillo; tu segunda partida ya podrás jugarla con todas las reglas.

CÓDIGO DE LEYES

El Código de Leyes es un reglamento que complementa este manual. Muestra todas las reglas del juego completo siguiendo un orden lógico. Si ya entiendes los principios básicos del juego, en el Código deberías poder encontrar rápidamente una respuesta ante cualquier duda que se te plantee. También cuenta con un apéndice que explica con mayor detalle algunas de las cartas.

EL ORIGEN

Si has jugado a una versión anterior de este juego (*Through the Ages: Historia de las civilizaciones*), no es necesario que leas este manual. La mayoría de conceptos siguen siendo los mismos, así que no debería costarte entender el Código de Leyes. Para que te resulte más cómodo, en la última página de este manual se detallan las diferencias entre ambas versiones.

PREPARACIÓN – ZONAS DE JUEGO

En *Through the Ages*, no hay ningún mapa. Tu civilización se irá creando en la mesa frente a ti. Este espacio se denomina tu “zona de juego”.

TABLERO INDIVIDUAL

Tu tablero individual es la parte principal de tu zona de juego. Para prepararlo:

- Elige un color.
- Dispón el tablero individual de ese color frente a ti, dejando suficiente espacio a su alrededor para que tu civilización pueda crecer.

COMPONENTES DE LOS JUGADORES

Cada jugador recibe 7 fichas de madera de su color. Antes de la primera partida, puedes decorar las fichas con los adhesivos que se incluyen en el juego.



estandarte de táctica



contador de puntos culturales



contador de puntos científicos



indicador de escala cultural



indicador de escala científica



indicador de escala de fuerza



indicador de escala de felicidad

ESTANDARTE DE TÁCTICA

Esta ficha señala la táctica actual que están empleando las fuerzas militares de tu civilización.



CONTADORES DE PUNTOS

Estas fichas octogonales se utilizan para señalar los puntos culturales y científicos acumulados.



INDICADORES DE ESCALA

Las fichas circulares se utilizan para señalar los cuatro índices de tu civilización: producción cultural, producción científica, poder militar y felicidad.

Pon tu indicador para el índice de felicidad en la casilla 0 de la escala de felicidad que tienes en tu tablero.

FICHAS

Los cubos transparentes son las fichas azules, amarillas, blancas y rojas. Necesitarás varias de ellas en tu zona de juego:

- Toma 16 fichas azules y colócalas en las casillas de tu reserva azul.
- Toma 25 fichas amarillas y colócalas en las casillas restantes de tu tablero: 18 en la reserva amarilla, 1 en la reserva de trabajadores y 6 en las cartas de tecnología.
- Toma 4 fichas blancas y 2 fichas rojas y déjalas junto al lateral derecho de tu tablero.

Cuando todos los jugadores hayan preparado sus tableros, devuelve las fichas restantes a la caja o déjalas apartadas en cualquier otro lugar. Normalmente sólo tendrás que mover las fichas que estén en tu zona de juego; sólo unas pocas veces necesitarás tomar alguna ficha de la caja o devolverla a ella.

RESERVA AZUL

Las fichas azules representan comida y recursos. Sobre una tecnología de granja son comida, y sobre una tecnología de mina son recursos. Las fichas azules se dejan en la reserva hasta que se necesiten. Cuando tus trabajadores produzcan comida y recursos, colocarás las fichas azules de la reserva azul sobre las cartas. Siempre tendrás que colocar primero las fichas situadas más a la derecha.

Cuando utilices comida y recursos, devolverás las fichas a tu reserva azul, rellenando las casillas vacías de izquierda a derecha.

Si un apartado de la reserva azul está vacío, significa que tu civilización está almacenando mucha comida y recursos. Esto no supone un problema mientras lo gastes en tu turno, pero si al finalizar el mismo todavía tienes apartados vacíos, te afectará la corrupción.

RESERVA AMARILLA

Las fichas amarillas de tu reserva amarilla no representan trabajadores. Considéralas más bien como zonas de tu territorio que todavía no se han aprovechado.

Cuando tu población aumente, tomarás la ficha amarilla situada más a la derecha en la reserva y la dejarás en tu reserva de trabajadores. Conseguirás así un trabajador, pero al tener menos fichas en tu reserva significa que dispondrás de menos espacio disponible en tu territorio. A medida que aumente tu densidad de población, también lo harán las demandas de tu gente. Esto

TECNOLOGÍAS INICIALES

Las seis cartas impresas en tu tablero individual son tus tecnologías iniciales. Aunque estén impresas en el tablero, nos referimos a ellas como “cartas”. Representan lo que tu civilización ya conoce y sabe construir.

TECNOLOGÍA DE UNIDAD MILITAR (ROJA)

La tecnología “Guerreros” te permite crear guerreros, que son unidades militares. El trabajador que hay sobre la carta representa 1 unidad de guerrero. El símbolo en la parte inferior muestra la fuerza de cada unidad. Así pues, tu único guerrero le confiere a tu civilización un índice de fuerza de 1.

El icono que hay en la esquina superior derecha ♠ significa que las unidades que estén sobre la carta “Guerreros” son infantería. Más adelante podrás inventar unidades de infantería más avanzadas, así como caballería ♠ y artillería ♠.



viene representado por los apartados y subapartados de tu reserva amarilla.

Al principio de la partida tu gente no consumirá la comida almacenada; pueden cazar o cultivarla por su cuenta. Sólo tendrás que usar comida almacenada cuando quieras que tu población crezca. El coste de aumentar la población se indica debajo de cada apartado. Según vaya creciendo la población, la reserva se irá vaciando. Necesitarás algo de comida para mantener a la población, y aumentar la población cada vez te costará más comida.

PREPARACIÓN – ZONAS COMPARTIDAS

Dispón los tableros en el centro de la mesa del modo que te resulte más práctico para que todos los jugadores puedan verlos bien.

MAZOS

Hay dos tipos de cartas: las cartas civiles y las cartas militares. Ya hemos visto algunas cartas civiles: todas las tecnologías iniciales impresas en tu tablero individual son cartas civiles de la Época A. Las cartas militares entrarán en juego más adelante.

- Separa las cartas en ocho mazos según su dorso.

ANTES DE ABRIR LOS COMPONENTES

Si todavía no has estrenado el juego, ten en cuenta que las cartas ya vienen separadas en 8 mazos (excepto las cartas que solo se usan en las partidas para 3 o 4 jugadores).

Tu primera partida será algo más corta y menos agresiva. Para ello tendrás que ajustar los mazos:

- Devuelve los dos mazos de la Época III a la caja. Tu primera partida tendrá una época menos que el juego completo.
- Utiliza sólo las cartas siguientes de los mazos militares de las épocas I y II:
 - Eventos y territorios (cartas verdes con el símbolo de cultura U en la esquina superior derecha)
 - Tácticas (granates, con los iconos de las unidades militares en la mitad inferior)
 - Cartas de bonificación militar (mitad marrones, mitad verdes)



Los mazos civiles serán más reducidos cuando juegues con menos de 4 jugadores. En las partidas con 2 o 3 jugadores, deberás retirar algunas cartas de los mazos civiles de las épocas I y II.

Las cartas que deben retirarse están señaladas en la esquina superior derecha:

- En las partidas con 3 jugadores, retira de cada mazo las 3 cartas señaladas con 4.
- En las partidas con 2 jugadores, retira de cada mazo las 6 cartas señaladas con 3+ y las 3 cartas señaladas con 4.

Ahora deberías tener los 6 mazos que necesitarás para la partida.

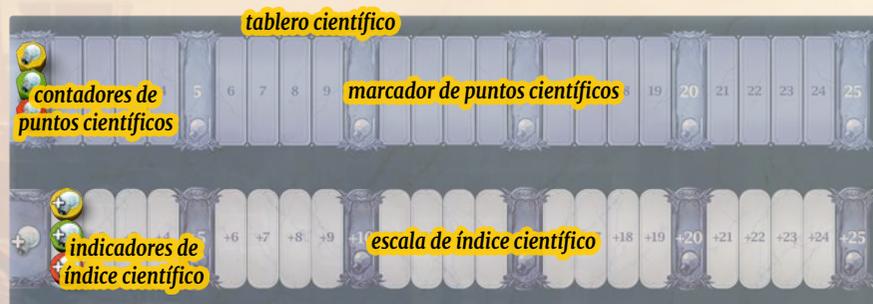
- Baraja cada mazo por separado.

Durante la preparación sólo necesitarás los mazos de la Época A. Deja los mazos de las épocas I y II cerca de ti; los utilizarás más adelante.

FILA DE CARTAS

La fila central de cartas muestra las cartas civiles que los jugadores podrán elegir. Es el elemento más importante del juego, ya que la civilización de cada jugador vendrá definida por las cartas que tome de esta fila central. Colócala de tal modo que todos los jugadores puedan leer fácilmente las cartas y acceder a ellas.

Coloca 13 cartas del mazo civil de la Época A boca arriba en los espacios de la fila central.



TABLERO CIENTÍFICO

La ciencia representa los conocimientos que atesora una civilización y su capacidad para descubrir y adoptar nuevas ideas e inventos.

ESCALA DE ÍNDICE CIENTÍFICO

El índice científico de una civilización señala cuántos puntos de ciencia genera en cada turno. El índice cambia cada vez que el jugador construya o destruya algo que genere ciencia.

- Todos los indicadores científicos (las fichas circulares) empiezan en la casilla 1 de la escala de índice científico.

Fíjate en tu tablero individual. Empiezas con un laboratorio de la Época A (🔬), representado por el trabajador que hay sobre la tecnología "Filosofía". El símbolo de 1 (🔬) en la parte inferior de la carta significa que cada laboratorio que haya sobre ella generará 1 ciencia. Por eso tu índice científico es de 1.

MARCADOR DE PUNTOS CIENTÍFICOS

Las civilizaciones ganarán puntos de ciencia (🔬) durante la partida, normalmente a partir de su índice científico. Estos puntos se irán gastando para desarrollar tecnologías.

- Todos los contadores de puntos científicos de los jugadores (octogonales) empiezan en la casilla 0 del marcador de puntos científicos.

Empezarás la partida sin ningún punto científico. Como tu índice científico es 1, al final de tu primer turno conseguirás tu primer punto científico.

TABLERO CULTURAL

La cultura representa el efecto e influencia que una civilización tiene sobre el resto del mundo. Ya sea a través del arte, la religión, las maravillas o incluso las guerras o las agresiones, una civilización necesita difundir su cultura. ¡Al final de la partida, la civilización que tenga más puntos de cultura será la vencedora!

ESCALA DE ÍNDICE CULTURAL

El índice cultural de una civilización señala los puntos culturales que genera en cada turno. El índice cambia cada vez que un jugador construya o destruya algo que genere cultura.

- Todos los indicadores culturales de los jugadores (fichas circulares) empiezan en la casilla 0 de la escala de índice cultural.

En tu tablero individual verás que "Religión" es la única carta que te permitirá generar cultura. Como no tienes ningún trabajador sobre esta carta, no tienes ningún templo (🏛️) y tu civilización no genera ningún punto de cultura.

MARCADOR DE PUNTOS CULTURALES

Una civilización gana puntos de cultura (🏛️) durante la partida, normalmente a partir de su índice cultural, pero también a través de otras acciones. A veces una civilización también puede perder puntos culturales.

- Todos los contadores de puntos culturales (los octogonales) empiezan en la casilla 0 del marcador de puntos culturales.

TABLERO DE ÉPOCA ACTUAL

Este pequeño tablero contiene los mazos civil y militar de la época actual.

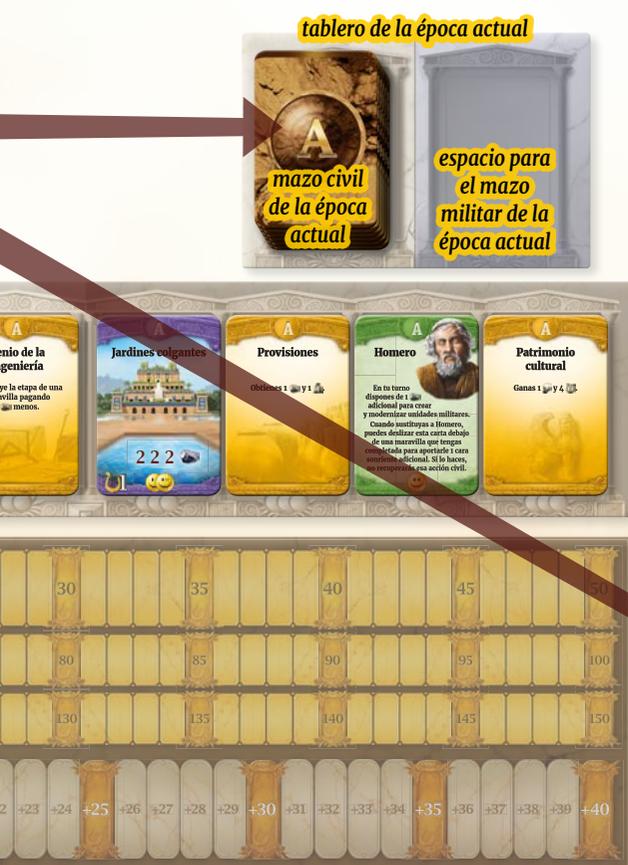
MAZO CIVIL DE LA ÉPOCA ACTUAL

El mazo civil de la época actual tiene las cartas que se disponen sobre la fila central.

- Después de poner las cartas en la fila central, deja el resto del mazo civil de la Época A en el tablero de época actual.

MAZO MILITAR DE LA ÉPOCA ACTUAL

El mazo militar de la época actual tiene las cartas que podrán robarse al final de un turno. Sin embargo, en la Época A este espacio se deja vacío; los jugadores no robarán cartas militares de la Época A.



TABLERO MILITAR

ESCALA DE FUERZA

La fuerza representa el poder de las unidades militares de una civilización, su conocimiento sobre las técnicas bélicas, y otras ventajas militares. En tu primera partida este aspecto será menos significativo que en la versión completa del juego, dado que no habrá conflictos directos. Aun así, la fuerza seguirá siendo importante porque las civilizaciones más fuertes a menudo se beneficiarán de eventos que sucederán durante la partida, mientras que las civilizaciones más débiles pueden verse perjudicadas.

- Todos los indicadores de fuerza de los jugadores empiezan en la casilla 1 de la escala de índice de fuerza.



En tu tablero individual tienes 1 trabajador sobre la carta "Guerreros". Representa una unidad de guerreros, que tiene una fuerza 1. Como esta es la única aportación a tu fuerza, empezarás con un índice de fuerza de 1.

ZONA DE TÁCTICAS COMPARTIDAS

La zona de tácticas compartidas es el espacio que hay en el centro del tablero militar. Las cartas de tácticas militares se irán colocando aquí durante la partida, representando el hecho de que todas las civilizaciones las conocen.

- Pon los estandartes de tácticas de todas las civilizaciones en la zona de tácticas compartidas.

Estos estandartes señalan la táctica actual de cada jugador. Al principio de la partida no estarán sobre ninguna carta: cada jugador empieza la partida sin una táctica actual.

MAZOS DE EVENTOS

Dos espacios del tablero militar son para los mazos de eventos, que contienen los eventos que sucederán durante la partida. Los primeros eventos se eligen al azar del mazo militar de la Época A y se dejan sobre el espacio de eventos actuales para constituir el mazo de eventos actuales. La mayoría de ellos son positivos.

Durante la partida los jugadores elegirán eventos que tengan en su mano y los dejarán en el espacio de eventos futuros. Cada vez que se prepare un evento futuro, se desvelará un evento actual. Cuando ya no queden eventos de la Época A, los eventos futuros se convertirán en el nuevo mazo de eventos actuales.

- En función del número de jugadores, toma las 4, 5 o 6 cartas superiores del mazo militar de la Época A y déjalas boca abajo sobre el tablero, formando el mazo de eventos actuales. El número de cartas equivale al número de jugadores más 2.
- Devuelve el resto de cartas militares de la Época A a la caja sin mirarlas.

Al principio de la partida el espacio para el mazo de eventos futuros estará vacío.

PILA DE EVENTOS PASADOS

Los eventos que se evalúen durante la partida se dejarán boca arriba en la pila de eventos pasados. Estos eventos ya no volverán a entrar en juego.

JUGADOR INICIAL

Determina al azar quién será el jugador inicial. El jugador inicial no cambiará durante toda la partida y no tiene ninguna función especial. Sin embargo, para asegurar que todos realizáis el mismo número de turnos, es importante acordarse de quien fue el jugador inicial. Si lo prefieres, puedes señalar el jugador inicial poniendo una de las cartas militares de la Época A que no se hayan usado debajo del tablero de ese jugador de modo que sobresalga ligeramente.

ACCIONES EN LA PRIMERA RONDA

En el primer turno los jugadores no dispondrán de todas las acciones. Las fichas blancas y rojas que hay junto a cada tablero individual representan las acciones que no están disponibles. Las acciones disponibles vienen indicadas por las fichas blancas y rojas que aparecen en la carta de gobierno del jugador.

- El jugador inicial pone 1 de sus fichas blancas sobre su carta de "Despotismo".
- El siguiente jugador (en sentido horario) pone 2 fichas blancas sobre su carta de "Despotismo".
- El tercer jugador pone 3 fichas blancas sobre su carta.
- El cuarto jugador pone 4 fichas blancas sobre su carta.

Así pues, en su primer turno los jugadores sólo dispondrán de 1, 2, 3 o 4 acciones civiles y ninguna acción militar.



RESUMEN DEL JUEGO

Ya estás listo para tu primera partida. He aquí lo que sucederá:

PRIMERA RONDA

El juego empezará en la Antigüedad, que sirve como ronda preparatoria para el resto de la partida. En la primera ronda los jugadores dispondrán de sólo algunas acciones civiles. Robarán cartas de la fila central para conformar de qué modo crecerán al principio sus civilizaciones. El turno de cada jugador terminará con la producción de ciencia, comida y recursos.

SEGUNDA RONDA

A partir de la segunda ronda, al principio del turno de cada jugador aparecerán algunas cartas civiles nuevas en la fila central. La Edad Media empieza en esta segunda ronda, con las cartas de la Época I en la fila central.

En su segundo turno los jugadores podrán empezar a construir y desarrollar sus civilizaciones. Podrán usar todas sus acciones civiles y militares y podrán hacer más cosas aparte de robar cartas de la fila central. También tendrán ocasión de robar cartas militares después de la producción.

EL RESTO DE LA PARTIDA

A partir de la tercera ronda los jugadores ya tendrán cartas militares. Estas cartas permiten que los jugadores preparen maniobras políticas y que mejoren sus fuerzas militares con las tácticas. Obviamente, los jugadores seguirán trabajando para aumentar su población, desarrollar nuevas tecnologías y ampliar su producción de comida, recursos, ciencia y cultura, a la vez que adoptarán los pasos necesarios para que su pueblo se mantenga feliz y lidiarán con la corrupción si hace falta.

AVANZAR DE ÉPOCA EN ÉPOCA

Cuando las cartas civiles de la Época I se hayan terminado, empezará la Época II, la Edad Moderna. Algunas cartas antiguas se descartarán y la población se volverá más exigente, pero aparte de esto la partida seguirá con las mismas reglas. Entrarán en juego las cartas militares y civiles de la Época II, que aportan tecnologías más avanzadas, maravillas de carácter industrial y líderes más ilustrados.

EL FINAL

Tu primera partida será más breve. Cuando se termine el mazo civil de la Época II, el juego estará a punto de concluir. Al igual que antes, se descartarán algunas cartas antiguas y las demandas de la población aumentarán. Entonces empezará la Época III, la Edad Contemporánea, pero no utilizaréis las cartas de esta época. En vez de ello, cada jugador dispondrá de al menos un turno más para dar los retoques finales a su gloriosa civilización. El jugador situado a la derecha del jugador inicial será quien haga el último turno, de modo que todas hayáis realizado el mismo número de turnos. El jugador que tenga entonces más puntos de cultura será el ganador.

APRENDER SOBRE LA MARCHA

Puedes jugar a *Through the Ages* como si leyeras un libro. Prepara la partida tal como se ha descrito, luego lee "La primera ronda" y juega la primera ronda del juego. Después lee "La segunda ronda" y juega la segunda ronda del juego. Luego lee "Rondas posteriores" y sigue jugando. Cuando se termine el mazo civil de la Época I, lee "Final de una época". En ese momento también deberías leer "Fin de la primera partida" para que sepáis en qué debéis centraros durante la Época II.

LA PRIMERA RONDA

La primera ronda es la más sencilla, pero sienta las bases para todas las demás.

El juego empieza en la Antigüedad, una ronda preparatoria en la que los jugadores tomarán algunas cartas de la fila central. Estas cartas definen el antiguo legado de tu civilización. Cada jugador realizará un turno siguiendo las reglas de esta primera ronda.

Tu primer turno solo tendrá 2 fases:

- En la fase de acciones podrás tomar una o más cartas de la fila central.
- Durante la secuencia de final de turno, tu civilización producirá comida, recursos y ciencia. Terminarás tu turno recuperando todas tus acciones para que estén disponibles en tu próximo turno.

FASE DE ACCIONES

Durante la primera ronda tendrás un número limitado de acciones y las opciones para usarlas también estarán limitadas.

ACCIONES DISPONIBLES

Cada jugador empieza la partida con una cifra distinta de fichas blancas en su carta de "Despotismo". Cada ficha blanca sobre la carta representa una acción civil disponible.

Las fichas blancas restantes, así como las dos fichas rojas, estarán junto a la carta de gobierno. En la primera no podrás disponer de ellas.

En la primera ronda solo dispondrás de 1, 2, 3 o 4 acciones civiles, en función de tu posición en el orden de juego. Estas acciones sólo pueden usarse para tomar cartas de la fila central.

En rondas posteriores empezarás tu turno disponiendo de todas las acciones.

TOMAR CARTAS

La fila de cartas empieza con 13 cartas civiles de la Época A. Adquirir una carta cuesta un cierto número de acciones civiles. El coste aparece indicado debajo del espacio para la carta: las cinco primeras cartas requieren 1 acción civil, las cuatro siguientes requieren 2, y las cuatro últimas requieren 3.

Para tomar una carta de la fila, deberás usar tantas acciones civiles como se indican debajo de la misma.

USAR ACCIONES CIVILES

Para usar acciones civiles deberás apartar el número correspondiente de fichas blancas de tu carta de gobierno y dejarlas junto al tablero. De este modo se considerarán acciones usadas y ya no volverán a estar disponibles durante el resto del turno.

El jugador inicial sólo tiene una acción civil, de modo que sólo podrá adquirir una de las 5 cartas de la primera sección de la fila. El segundo jugador podrá tomar, o bien 2 cartas de esa sección o bien 1 carta de la sección central. Un jugador no está obligado a usar todas sus acciones si no lo desea.

CARTAS DE LA ÉPOCA A

En la Antigüedad hay 3 tipos de cartas: líderes (verdes), maravillas (moradas) y acciones (amarillas).

LÍDERES



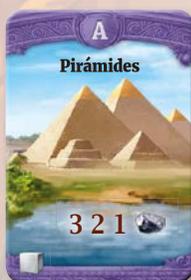
Un líder es un gran personaje histórico a quien eliges para que sea el guía espiritual de tu civilización. El legado del líder te aportará habilidades y beneficios especiales, que se especifican ya sea en el texto de la carta o mediante símbolos en la parte inferior.

Al adquirir una carta de líder déjala en tu mano. No tendrá ningún efecto hasta que la pongas en juego. En la primera ronda no se permite poner líderes en juego, así que tendrás que quedártelo en la mano de momento. En todas las rondas estás sujeto a la siguiente limitación:

No puedes tomar 2 líderes de la misma época.

Cuando hayas tomado un líder de la Época A, ya no podrás volver a tomar otro. Esta limitación se aplica independientemente de si la carta entra en juego o se retira de él, pero no impide que tomes un líder de la Época I.

MARAVILLAS



Las maravillas son las construcciones más fabulosas del juego. Aportan unos beneficios considerables, pero se requiere bastante tiempo y recursos para poderlas construir.

Las maravillas son las únicas cartas que se ponen directamente en juego en el momento de tomarlas. Una maravilla

nunca se pone en la mano. Al adquirir una maravilla de la fila de cartas déjala junto a tu tablero, pero ponla apaisada para señalar que se está construyendo: se tratará de una maravilla sin completar.

Sólo puedes tener 1 maravilla sin completar en juego. No podrás tomar una nueva carta de maravilla si aún tienes alguna maravilla sin completar.

Al completar la maravilla deberás enderezar la carta para indicar que ya se ha terminado. Será entonces cuando sus efectos empezarán a aplicarse. Las maravillas completadas no te impiden tomar otras maravillas, pero sí hacen que sea más caro:

El coste de tomar una carta de maravilla aumenta en 1 acción civil por cada maravilla que ya hubieras construido.

Así pues, la primera maravilla costará la cantidad habitual de acciones civiles. Una vez completada, la siguiente maravilla que tomes te costará 1 acción civil más. La tercera maravilla te costará 2 acciones civiles más, etc.

Consejo: antes de tomar una carta de maravilla, asegúrate de que puedes construirla y asegúrate de que encaja con tu estrategia. Desprenderse de una maravilla sin completar no resulta fácil, y podría impedir que adquirieras otra maravilla que necesitabas más.

CARTAS DE ACCIÓN



Una carta de acción representa la buena fortuna o un esfuerzo excepcional. A diferencia de las otras cartas civiles, una carta de acción no tendrá un efecto permanente; te da un beneficio único en el momento de jugarla y luego se descarta. Cuando tomes una carta de acción, consérvala en la mano; podrás jugarla en un turno posterior.

EJEMPLO DE ADQUISICIÓN DE CARTAS EN LA PRIMERA RONDA



Tres jugadores están eligiendo de entre estas cartas.

El jugador inicial sólo dispone de 1 acción civil. La utiliza para añadir el líder "Moisés" a su mano. Después realiza su secuencia de final de turno tal como se explica más adelante.

El segundo jugador dispone de 2 acciones civiles. Toma el "Coloso" y lo deja apaisado sobre la mesa para indicar que no está completado. Decide usar su segunda acción civil para adquirir la carta "Genio de la ingeniería", que le permitirá construir el "Coloso" más deprisa, y pone esa carta en su mano. Luego realiza su secuencia de final de turno.

El tercer jugador dispone de 3 acciones civiles. Le gustaría usar 2 acciones civiles para quedarse con "Hammurabi" pero, ¿qué podría hacer después con su tercera acción? Las únicas cartas disponibles por 1 sola acción son "Homero" y "Aristóteles", y ningún jugador puede tomar más de un líder de la misma época... Podría quedarse con "Hammurabi" de todas formas y acabar su turno con 1 acción civil sin usar. Si prefiriera adquirir dos cartas, podría añadir "Aristóteles" a la mano y poner en juego la "Biblioteca de Alejandría" como maravilla sin completar. O podría quedarse con una de las cartas que cuesta 3 acciones si viera una que le gustara más que "Hammurabi". Sea como sea, termina su turno con la secuencia de final de turno y luego empieza la segunda ronda.

CARTAS CIVILES DESCUBIERTAS

Todas las cartas civiles se toman de la fila central y se juegan boca arriba. Así pues, cualquiera que sea capaz de recordar esta información sabrá qué cartas tiene cada jugador.

Si no quieres que este aspecto memorístico forme parte de la partida, podéis acordar que cualquier jugador tenga que mostrar sus cartas si otro se lo pide, o incluso jugar con las cartas civiles boca arriba sobre la mesa (si lo preferís, giradas de modo que quede claro que se trata de cartas en la mano y no en juego). Aunque las cartas estén a la vista de todos, seguirá considerándose que están en la mano hasta el momento de jugarse o descartarse.

SECUENCIA DE FINAL DE TURNO

Tu tablero individual muestra los pasos que seguirás al finalizar el turno, pero en la primera ronda algunos no son relevantes.



DESCARTAR LAS CARTAS MILITARES SOBANTES

En la primera ronda no tienes cartas militares, así que ignora este paso.

FASE DE PRODUCCIÓN

Todavía no hay riesgo de revuelta, así que realizarás todos los pasos de la fase de producción.

GANAR CIENCIA Y CULTURA

Avanza el contador de puntos científicos tantas casillas como tu índice científico.

Avanza el contador de puntos culturales tantas casillas como tu índice cultural.

Como en la primera ronda los jugadores no pueden hacer otra cosa que adquirir cartas, todos terminarán con los mismos índices: 1 científico y 0 cultural. Avanza tu contador de puntos científicos 1 casilla. Tu contador de puntos culturales se quedará en la casilla 0.

Atención: tu indicador científico (circular) no se moverá. Este indicador señala el número de casillas que deberá avanzar tu contador de puntos científicos (octogonal).

CORRUPCIÓN

En la primera ronda no hay riesgo de corrupción, así que ignora este paso.

PRODUCCIÓN DE COMIDA

Ahora todas tus granjas producen comida.

Por cada trabajador que tengas en una carta de tecnología de granja, pon una ficha de la reserva azul sobre dicha carta.

Tienes dos granjas de la Época A (dos fichas amarillas sobre "Agricultura"), de modo que tendrás que mover dos fichas azules de tu reserva y ponerlas sobre la carta de "Agricultura". El símbolo que hay debajo de la carta "Agricultura" indica que cada ficha azul que haya sobre esta carta vale 1 comida. ¡Felicidades! Ahora tu civilización tiene 2 comidas almacenadas.

CONSUMO DE COMIDA

Tu población está muy repartida por el territorio, así que tu gente no tiene necesidad de consumir comida almacenada. Ignora este paso en la primera ronda.

PRODUCCIÓN DE RECURSOS

Este paso es similar a la producción de comida:

Por cada trabajador que tengas en una carta de tecnología de mina, pon una ficha de tu reserva azul sobre dicha carta.

Moverás 2 fichas azules a tu carta de "Bronce", lo cual indica que estás almacenando 2 recursos. Podrás gastarlos en turnos posteriores.

ROBAR CARTAS MILITARES

Por cada acción militar que dispongas podrás robar una carta militar. En la primera ronda no dispones de ninguna acción militar, así que no robas ninguna carta. Ignora este paso.

RECUPERAR LAS ACCIONES

Pon todas tus fichas blancas y rojas sobre la carta "Despotismo".

En tu siguiente turno dispondrás de 4 acciones civiles y 2 acciones militares.

LA SEGUNDA RONDA

En la segunda ronda tendrás varias opciones más.

Las reglas para tu segundo turno son las mismas que para todos los turnos posteriores. Sin embargo, al no tener cartas militares, hay algunas opciones que todavía no tendrás disponibles.

En tu segundo turno:

- Repón la fila de cartas.
- Usa tus acciones civiles y militares (tu fase de acciones)
- Realiza la secuencia de final de turno.

REPONER LA FILA DE CARTAS

En la primera ronda nadie repone la fila de cartas, pero durante el resto de la partida cada jugador empezará su turno de esta manera.

Excepto en la primera ronda, cada jugador empieza su turno reponiendo la fila de cartas:

- Retira las cartas indicadas de la fila situadas más a la izquierda.
- Desplaza las cartas restantes hacia la izquierda.
- Coloca las nuevas cartas civiles sobre las casillas que hayan quedado vacías.

RETIRAR CARTAS

El número de cartas que hay que retirar dependerá del número de jugadores, tal como se señala en la indicación que hay sobre las tres casillas situadas más a la izquierda.

- En una partida con 2 jugadores, retira las cartas de los 3 primeros espacios.
- En una partida con 3 jugadores, retira las cartas de los 2 primeros espacios.
- En una partida con 4 jugadores, retira sólo la carta del primer espacio.



Ejemplo de una partida para 3 jugadores.



Obviamente, a veces uno o varios de estos espacios ya estarán vacíos porque el jugador anterior tomó una de las cartas que había. En ese caso, ya se habrá retirado la carta; no será necesario quitar otra carta más.

Las cartas retiradas no volverán a entrar en juego. Puedes dejar las cartas civiles descartadas en la caja para que no se mezclen por error con las demás.

DESPLAZAR CARTAS

Ahora la fila de cartas tiene más espacios libres. Desplaza cada carta hacia la izquierda, cubriendo los huecos dejados. Cuando termines, los huecos habrán quedado agrupados a la derecha. El orden de las cartas no habrá cambiado. Así pues, las cartas se van trasladando desde los espacios más caros a los menos caros.



REPARTIR NUEVAS CARTAS

Ahora la fila de cartas tiene varios espacios vacíos situados todos a la derecha. Pon una carta del mazo civil de la época actual en cada espacio libre. Cuando termines, cada uno de los espacios tendrá una carta.



FIN DE LA ÉPOCA A

Cuando repongas la fila de cartas por primera vez, las cartas provendrán del mazo civil de la Época A (en el caso improbable de que se agotaran las cartas civiles de la Época A, rellena cualquier espacio vacío con cartas del mazo civil de la Época I).

Cuando repongas por primera vez la fila de cartas, finalizará la Época A y empezará la Época I.

Devuelve el resto del mazo civil de la Época A a la caja. Baraja el mazo civil de la Época I y colócalo sobre la sección más clara del tablero de época actual. A partir de ahora la fila de cartas se repondrá con cartas civiles de la Época I.

Baraja el mazo militar de la Época I y déjalo sobre la sección más oscura del tablero de época actual. En la secuencia de final de turno los jugadores podrán robar cartas de él.

Colocar los mazos de la Época I sobre el tablero de época actual es lo único que sucede al final de la Época A. Las Épocas I y II terminan con algunos pasos más, que trataremos más adelante.

Atención: el jugador inicial es quien hace la transición de la Época A a la Época I, pero durante el resto de la partida el turno del jugador inicial no tiene nada de especial. Siempre se empezará el turno reponiendo la fila central, aun cuando no fueras el jugador inicial.



FASE DE ACCIONES

En tu segundo turno contarás con todas tus acciones: 4 acciones civiles (blancas) y 2 acciones militares (rojas). Cada vez que gastes una acción, aparta una ficha del color correspondiente de tu carta de gobierno.

Podrás usar estas acciones para distintas cosas, como verás a continuación. Podrás realizar las acciones en el orden que prefieras, alternando entre acciones civiles y militares según desees. A menos que se indique lo contrario, podrás realizar la misma acción tantas veces como puedas permitirte. No es necesario que utilices todas tus acciones.

Consejo: en tu segundo turno te recomendamos que sólo utilices acciones civiles. En esta variante más pacífica del juego no es necesario que empieces a crear unidades militares muy pronto. Al dejar acciones militares sin usar, podrás robar más cartas militares al finalizar el turno.

Las acciones civiles que puedes realizar son:

- Tomar una carta de la fila de central
- Aumentar la población
- Construir una granja o una mina
- Construir un edificio urbano
- Modernizar una granja, mina o edificio urbano*
- Destruir una granja, mina o edificio urbano*
- Poner en juego un líder
- Construir la etapa de una maravilla
- Desarrollar una tecnología*
- Declarar una revolución*
- Poner en juego una carta de acción

Acciones militares potenciales:

- Crear una unidad militar
- Modernizar una unidad militar*
- Desmantelar una unidad militar*
- Poner en juego una carta de táctica**
- Copiar una táctica**

* Es poco probable que realices estas acciones en tu segundo turno, pero de todos modos las describiremos aquí, que es su contexto adecuado.

** Estas acciones requieren cartas militares, que todavía no tendrás. Por ello se describen en el siguiente capítulo.

Atención: esta lista de posibles acciones también aparece en la hoja de referencia.

TOMAR UNA CARTA

Puedes adquirir una carta de la fila central. Las reglas siguen siendo las mismas que para la primera ronda. Además de los líderes, maravillas y cartas de acción, tendrás la oportunidad de tomar cartas de tecnología.

CARTAS DE TECNOLOGÍA



tecnologías de granja o de mina

tecnologías de edificios urbanos

tecnologías de unidades militares



tecnologías especiales

gobiernos

Las cartas de tecnología tienen distintos colores. Cada una tiene una cifra azul en la esquina superior izquierda que representa su coste científico.

Puedes adquirir cualquier carta de tecnología usando el número de acciones civiles que se especifica en la fila de cartas. Sin embargo, hay una limitación:

No está permitido tomar una carta de tecnología que tenga el mismo nombre que otra tecnología que ya tengas en la mano o en juego.

Al tomar una tecnología, añades la carta a tu mano. No tendrá ningún efecto hasta que la pongas en juego, como se explica más adelante.

LÍMITE DE CARTAS CIVILES EN LA MANO

El límite de cartas civiles que puedes tener en la mano viene determinado por tu total de acciones civiles: el número de fichas blancas que tengas, tanto si están sobre tu carta de gobierno como si están apartadas. Si ya tienes ese número de cartas civiles en mano, no podrás adquirir ninguna más.

Atención: esto no impide que adquieras una maravilla, ya que las maravillas entran directamente en juego sin pasar por tu mano.

Empiezas la partida con 4 fichas blancas, de modo que tu límite de cartas civiles en mano es de 4, tanto si dispones de esas acciones como si las has usado. No podrás tener más de 4 cartas civiles hasta que no aumentes tu número de acciones civiles.

Consejo: toma sólo las cartas que tengas intención de jugar. No es fácil descartarse de cartas civiles.

AUMENTAR LA POBLACIÓN

Puedes decidir aumentar tu población para así disponer de más trabajadores.

Para aumentar la población:

- Usa 1 acción civil.
- Toma la ficha de tu reserva amarilla situada más a la derecha.
- Paga la cantidad de comida indicada por la cifra en blanco que haya debajo de ese apartado de la reserva amarilla.
- Deja la ficha amarilla en tu reserva de trabajadores; ahora se considera un trabajador desocupado.

PAGAR COMIDA

Aumentar tu población por primera vez te costará 2 comidas, tal como se muestra en el apartado situado más a la derecha de tu reserva amarilla.

Para pagar comida, traslada fichas azules por valor de la cantidad señalada desde tus tecnologías de granja a tu reserva azul.

En la imagen inferior podrás ver un ejemplo.

Después de la primera ronda deberías tener 2 fichas azules sobre la carta de "Agricultura". El símbolo de 🍷 que hay en la parte inferior de la carta señala que cada una de estas fichas vale 1 comida. Para pagar 2 comidas, tendrás que trasladar 2 fichas azules de "Agricultura" a la reserva azul. No puedes pagar con las fichas azules de tu carta de "Bronce" porque éstas representan recursos, y no comida.

Si no dispones de suficiente comida, no podrás aumentar la población. En tu segundo turno, normalmente no contarás con suficiente comida como para aumentar la población más de una vez.

Recuerda: al pagar, nunca te desprendes de las fichas azules; simplemente las devuelves a tu reserva azul.

TU NUEVO TRABAJADOR

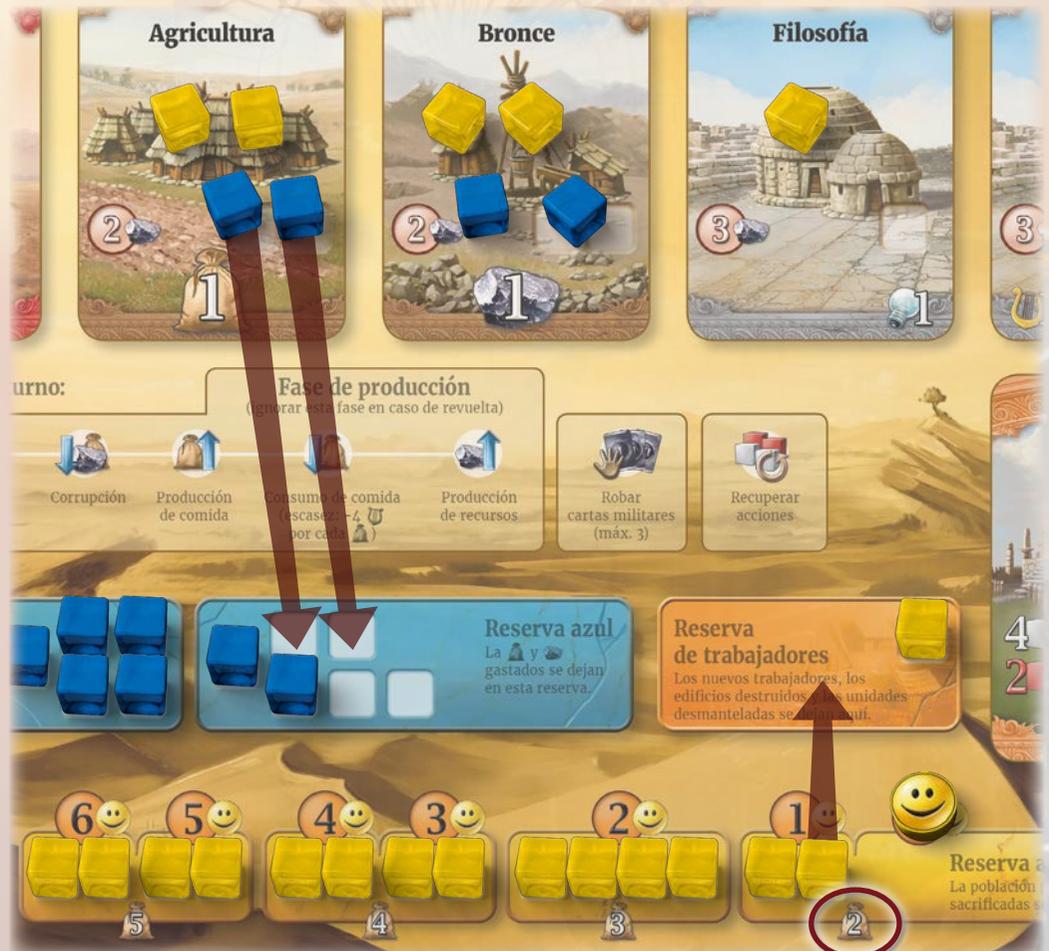
Has trasladado tu ficha amarilla situada más a la derecha de tu reserva amarilla a tu reserva de trabajadores. Ahora esa ficha representa a un trabajador desocupado. Sin embargo, tienes una ficha menos en tu reserva amarilla. Esto significa que la densidad de población de tu civilización es un poco más elevada.

Todavía tienes otra ficha en este apartado de tu reserva amarilla, de modo que el siguiente aumento de población seguirá costándote sólo 2 comidas. Sin embargo, cuando este apartado se vacíe, aumentar la población te costará 3 comidas. Además, retirar la última ficha amarilla de ese apartado descubrirá el símbolo 🍷, que significa que tu civilización consumirá 1 comida al final de cada uno de tus turnos.



A medida que tu número de trabajadores vaya aumentando, tu reserva amarilla se irá vaciando. Esto representa que hay menos territorio disponible para expandirse. Te costará más comida mantener a tu población y aumentarla. Si llegas a vaciar por completo tu reserva amarilla, ya no podrás seguir aumentando tu población; habrás alcanzado tu densidad máxima de población.

Otro efecto de aumentar la población viene representado en la escala de felicidad. Hay un motivo por el cual va emparejada con la reserva amarilla. Cada subapartado que se vacíe te obliga a disponer de una cara sonriente más si quieres tener a tu población feliz (ver el apartado "Felicidad y trabajadores descontentos", p. 19).



Paga 2 comidas para aumentar la población.



CONSTRUIR UNA NUEVA GRANJA O MINA

Puedes poner a trabajar a los trabajadores desocupados. Construir una nueva granja o mina puede ser una buena idea; así aumentarás tu producción de comida o de recursos.

Para construir una nueva granja o una nueva mina, haz lo siguiente:

- Usa 1 acción civil.
- Paga el coste de recursos indicado en una de las cartas de tecnología de granja o de mina (marrones) que tengas en juego.
- Traslada uno de tus trabajadores desocupados a esa carta de tecnología de granja o mina.

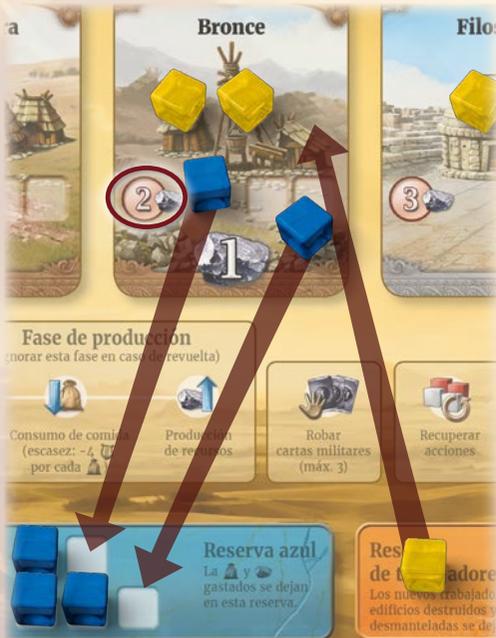
PAGAR RECURSOS

Pagar recursos funciona del mismo modo que pagar comida.

Para pagar recursos traslada fichas azules por el valor indicado desde tus tecnologías de mina a tu reserva azul.

Una granja o mina de la Época A cuesta 2 recursos, tal como se indica en las cartas "Agricultura" y "Bronce". Tu carta "Bronce" tiene 2 fichas azules tras haber producido en el primer turno. Cada una vale por 1 recurso, tal como se indica en el símbolo  que hay en la parte inferior de la carta. Puedes permitirte construir una granja o bien una mina. Las fichas se dejan luego en la reserva azul.

Si no puedes pagar el coste, no podrás hacer la acción.



Paga 2 recursos para construir una nueva mina.

TU NUEVA GRANJA O MINA

Al colocar el trabajador sobre "Agricultura" o "Bronce", se convierte en una granja o mina de la Época A, respectivamente. Esto no tiene un efecto inmediato, pero al concluir tu turno la carta generará una ficha azul más que antes. Así, tu producción será mayor.

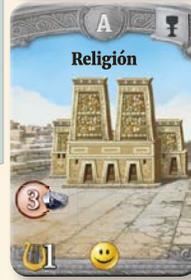
Cuando desarrolles tecnologías más avanzadas de granja o de mina, podrás construir granjas o minas mejores. Pero puedes seguir construyendo granjas y minas de la Época A, si lo deseas.



CONSTRUIR UN EDIFICIO URBANO

Los edificios urbanos se construyen del mismo modo que las granjas y las minas:

- Usa 1 acción civil.
- Paga el coste de recursos indicado en una de las cartas de tecnología de edificio urbano (grises) que tengas en juego.
- Traslada uno de tus trabajadores desocupados a esa carta de tecnología de edificio urbano.
- Actualiza tus índices (ver el recuadro "Actualizar los valores", en la página siguiente).



Los edificios urbanos de "Filosofía" o "Religión" tiene un coste de 3 recursos. Sólo cuentas con 2 recursos, así que posiblemente no podrás construir un edificio urbano en tu segundo turno a menos que no cuentes con la ayuda de una carta de acción (las cartas de acción se explican más adelante).

TU NUEVO EDIFICIO URBANO

Cada trabajador situado sobre una carta de tecnología de edificio urbano representa un edificio del tipo y nivel correspondiente. Al principio de la partida sólo tienes dos de estas tecnologías; puedes construir laboratorios  de nivel 0 y templos  de nivel 0. Más adelante tal vez desarrolles laboratorios y templos de niveles superiores, así como otros tipos de edificios urbanos como bibliotecas , teatros  y estadios . Todos ellos se construyen siguiendo las mismas reglas.

Los símbolos de la parte inferior de la carta de edificio urbano muestran la aportación que hace cada edificio, es decir, lo que cada trabajador situado sobre la carta añade. En cuanto construyas un edificio urbano tendrás que actualizar tus índices, tal como se explica en el recuadro "Actualizar los valores".

Ejemplo: si construyes un segundo laboratorio, también producirá 1  por turno. Avanza tu indicador de índice científico a la casilla de +2. Tu índice científico será ahora de 2.

Si construyes un templo, tu índice cultural y de felicidad aumentarán en 1. Si construyes un segundo templo, ambos índices se situarán en 2.

LÍMITE DE EDIFICIOS URBANOS



La cifra que aparece en la esquina inferior derecha de tu carta de gobierno indica el límite de edificios urbanos. Señala cuántas ciudades puede mantener tu civilización, representadas por la cantidad de edificios de cada tipo que tengas.

El límite de edificios urbanos impreso en tu carta de gobierno indica el número máximo de edificios que puedes tener de un tipo.

El tipo de un edificio urbano viene señalado por el icono que hay en la esquina superior derecha de la carta sobre la que está. El límite de edificios urbanos se aplica a todos los edificios del mismo tipo sea cual sea su nivel.

Puedes construir un laboratorio más, pero luego habrás alcanzado el límite, ya que "Despotismo" tiene un límite de edificios urbanos de 2. No podrás construir un tercer laboratorio (incluso aunque desarrolles una tecnología de laboratorio más avanzada) hasta que no cambies a un gobierno con un límite superior. Sin embargo, podrías construir hasta dos templos sin importar cuantos laboratorios tuvieras.

Puedes construir tantas granjas y minas como quieras: el límite de edificios urbanos no se aplica a ellas.

CREAR UNA UNIDAD MILITAR

Como la primera partida será menos militarista, posiblemente no querrás crear una unidad militar en tu segundo turno. Pero si lo deseas, puedes hacerlo. Crear unidades militares funciona igual que construir edificios urbanos excepto que usarás una acción militar en vez de una acción civil.

- Usa 1 acción militar.
- Paga el coste de recursos que aparece señalado en una de las cartas de tecnología de unidades militares (rojas) que tengas en juego.
- Traslada un trabajador desocupado a esa carta de tecnología de unidades militares.
- Actualiza tu índice de fuerza (ver el recuadro "Actualizar los valores" en la página siguiente).



Atención: el coste de recursos está impreso sobre un fondo rojo para recordarte que crear una unidad militar es una acción militar y no civil.

TUS UNIDADES MILITARES

Cada unidad militar aporta el valor de fuerza que se indica en su carta. Así pues, si crearas otra unidad de Guerreros tu índice de fuerza aumentaría en 1.

No hay ningún límite a la cantidad de unidades militares de cada tipo que puedes tener.

PONER UN LÍDER EN JUEGO

Un líder en la mano no tiene ningún efecto hasta que no lo pones en juego.

Para poner en juego un líder si antes no tenías ninguno:

- Usa 1 acción civil.
- Deja el líder sobre la mesa junto a tu tablero.
- Actualiza los valores, si fuera necesario (ver el recuadro Actualizar los valores en la página siguiente).

Puedes adquirir un líder y ponerlo en juego en el mismo turno. Acuérdate simplemente de usar las acciones necesarias para tomarlo de la fila y la acción necesaria para ponerlo en juego.

EL EFECTO DEL LÍDER

En cuanto el líder entre en juego, su efecto se aplicará de forma inmediata. Algunos líderes tienen símbolos en la parte inferior de la carta que afectan a tus valores.

El texto de la carta describe efectos que pueden aportarte opciones o privilegios especiales.

Ejemplos:



"Julio César" te da una acción militar adicional y aumenta tu índice de fuerza en 1. También te da una nueva opción en la fase política, que explicaremos más adelante.



"Moisés" no modifica tus valores, pero altera la forma en que aumentas la población.

En el apéndice que hay en la última página del Código de Leyes se describen algunos líderes con mayor detalle.

SUSTITUIR A UN LÍDER

Si ya dispusieras de un líder, este se retirará automáticamente y abandonará el juego cuando pongas otro nuevo. El efecto del anterior líder dejará de aplicarse y en vez de ello se aplicará el efecto del nuevo líder. Como muestra de apoyo del líder saliente, recuperará una acción civil.

Para sustituir a un líder:

- Usa 1 acción civil.
- Retira el líder anterior del juego.
- Pon en juego al nuevo líder.
- Actualiza tus valores, si fuera necesario (sin olvidar restar el efecto del anterior líder).
- Recupera 1 acción civil (devuelve la ficha a tu carta de gobierno).

Es posible usar el beneficio de un líder y luego sustituirlo en el mismo turno.

Atención: usar la acción y luego recuperarla no significa que puedas sustituir a un líder gratis. Si no dispones de ninguna acción civil, no podrás sustituir a tu líder.

Ejemplo: tienes a "Moisés" como líder. En tu turno aumentas la población usando una acción civil (con el descuento que aporta "Moisés"). Después tomas un líder de la Época I de la sección central de la fila de cartas a cambio de dos acciones, y luego pones en juego ese líder como última acción civil. "Moisés" abandona la partida y tú recuperas una acción civil, para hacer con ella lo que quieras.

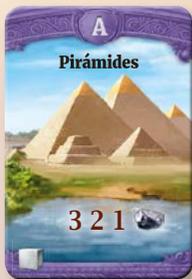
Si hubieras aumentado la población dos veces antes de tomar el líder de la Época I, no podrías sustituir a "Moisés" en este turno porque no te quedarían acciones civiles.

RESUMEN – LÍDERES

- Cuando hayas adquirido un líder de la fila de cartas no podrás volver a tomar otro líder de esa misma época.
- Poner un líder en juego cuesta 1 acción civil. Si ya tienes un líder en juego, el líder anterior se retira automáticamente del juego y recuperas 1 acción civil.
- El efecto de un líder se aplica mientras esté en juego.

CONSTRUIR UNA MARAVILLA

Las maravillas entran en juego apaisadas para indicar que no están completadas. Cada carta de maravilla tiene una hilera de cifras en la parte inferior de la ilustración. Cada cifra representa una etapa de la maravilla que indica además el coste de recursos de esa etapa.



Ejemplo: las "Pirámides" se construyen en tres etapas. La primera etapa cuesta 3 recursos, la segunda cuesta 2 recursos y la última cuesta 1 recurso.

Para construir la etapa de una maravilla sin completar:

- Usa 1 acción civil.
- Paga el coste de recursos de la etapa descubierta situada más a la izquierda.
- Toma una ficha de tu reserva azul y úsala para cubrir esa cifra, señalando así que ya has construido esa etapa.

Si dispones de suficientes recursos y acciones civiles puedes construir varias etapas de una maravilla en el mismo turno. Puedes construir etapas de una maravilla aunque hayas adquirido la maravilla de la fila de cartas en ese mismo turno.

Las fichas azules de tu maravilla no representan comida ni recursos; simplemente señalan el avance de la construcción.

ACTUALIZAR LOS VALORES

Los valores numéricos de tu civilización dependen de las cartas que tengas en juego y del lugar en el que se encuentren tus trabajadores. Las cartas que afectan a tus valores normalmente tienen algún símbolo en la parte inferior. Existen dos tipos:

- Las tecnologías de edificios urbanos y las tecnologías de unidades militares no tienen ningún efecto en el momento de entrar en juego; necesitan trabajadores. Cada trabajador aporta el valor indicado en la parte inferior de la carta. Si hay un trabajador sobre la carta, el efecto se aplica una vez. Si hay dos trabajadores sobre la carta, el efecto se aplica dos veces, etc. Si la carta no tiene ningún trabajador, no afecta a tus valores.
- Las otras cartas (tecnologías especiales, gobiernos, líderes, maravillas completadas, etc.) no necesitan y no pueden tener trabajadores sobre ellas. El efecto señalado se aplica en el momento de entrar en juego (o en el momento de completarse, en el caso de las maravillas) y se aplica una sola vez.

Un efecto puede mostrarse con cifras (2) o con un símbolo repetido (😊). El significado es el mismo (en este caso, una aportación de 2 al valor correspondiente).

ÍNDICES

Tus índices son los 4 valores señalados por tus indicadores de escala. Los índices vienen determinados por las cartas y trabajadores que tengas en juego; los indicadores simplemente señalan el valor total para que no tengas que recalcularlo cada vez que quieras saberlo.



índice científico

índice cultural

índice de fuerza

índice de felicidad

Si una carta necesita trabajadores, tus índices pueden cambiar al colocar un trabajador sobre ella o al retirarlo. Si una carta no necesita trabajadores, tus índices pueden cambiar cuando la carta entre en juego o salga de él. Cuando cambien tus índices, actualiza inmediatamente tus indicadores.

Atención: algunas cartas, especialmente los líderes, pueden modificar tus índices en función de las demás cartas que tengas en juego. También hay cartas que modifican la manera en que otras cartas contribuyen al valor de tus índices.

COMPLETAR UNA MARAVILLA

Si construyes la última etapa de una maravilla, habrás completado la maravilla:

- Devuelve todas las fichas azules que hubiera sobre la carta a tu reserva azul.
- Endereza la carta para señalar que se ha completado.
- Actualiza tus valores, si fuera necesario (ver el recuadro "Actualizar los valores").

Al completar una maravilla cualquier efecto que lleve impreso empezará a aplicarse y deberás ajustar tus valores en función de los símbolos que haya en la parte inferior de la carta.

Atención: a diferencia de las granjas, minas, edificios urbanos y unidades militares, una maravilla no necesita ni puede tener un trabajador encima.

Ejemplo: has usado tu última acción civil para construir la última etapa de las "Pirámides". El efecto de las "Pirámides" es concederte una acción civil más. Toma una ficha blanca de la caja y déjala sobre tu carta de gobierno. Podrás usarla en este mismo turno y en todos los turnos posteriores.

Algunas maravillas se explican con mayor detalle en el apéndice que hay en la contraportada del Código de Leyes.

LÍMITES DE LOS ÍNDICES

Ninguno de tus índices puede descender por debajo de cero. Si la aportación total de tus cartas y trabajadores es negativa (poco probable, aunque teóricamente posible), tu índice será de 0.

Tu índice de felicidad no puede estar por encima de 8. Si tus cartas y trabajadores generan más de 8 caras sonrientes, se considerará que tu civilización tiene sólo 8.



Tus índices de ciencia, cultura y fuerza no tienen un tope. Si un índice supera el

máximo señalado por la escala, dale la vuelta al indicador y empieza a contar desde cero. Por ejemplo, un indicador de índice científico volteado y situado en la casilla 5 de la escala, representaría un índice científico de 30.

MODIFICADORES AL COLONIZAR

Algunas de las cartas en juego te aportan un modificador al colonizar. Este símbolo aparece en muy pocas cartas y se aplica sólo durante la colonización, que se explica más adelante. No hay ninguna escala para ello porque es muy fácil calcularlo cuando sea requiere.

TOTALES DE ACCIONES

Tu total de acciones civiles viene indicado por el número de fichas blancas que tengas. Tu total de acciones militares viene indicado por tus fichas rojas. Tu carta de gobierno la que más contribuye a tu total de acciones, pero puede que haya otras cartas con símbolos 📄 o 📄 en la parte inferior que también te aporten algo.

Cuando alguna de estas cartas entre en juego o sea sustituida por otra carta, puede que tu total de acciones cambie:

- Si el total de acciones aumenta, toma la cantidad necesaria de fichas blancas o rojas de la caja y déjalas sobre tu carta de gobierno. Ya estarán disponibles.
- Si el total de acciones disminuye, devuelve la cantidad necesaria de fichas blancas o rojas a la caja. Empieza devolviendo las acciones usadas.

RESUMEN – MARAVILLAS

- En cuanto adquieres una maravilla de la fila de cartas, entra en juego sin completar. Sus efectos no se aplicarán hasta que se haya completado.
- No puedes adquirir una maravilla de la fila central si ya tienes una maravilla sin completar en juego.
- Las maravillas se construyen por etapas. Cada etapa requiere 1 acción civil y los recursos necesarios.
- Los efectos de una maravilla se aplican en cuanto se ha completado.
- Al tomar una nueva maravilla de la fila de cartas, tendrás que usar 1 acción civil adicional por cada maravilla que ya tuvieras completada.

DESARROLLAR UNA TECNOLOGÍA

Las cartas de tecnología que adquieras de la fila central no tendrán ningún efecto hasta que las pongas en juego.

Para desarrollar una tecnología:

- Usa 1 acción civil.
- Paga el coste científico que aparece en la esquina superior izquierda de la carta de tecnología.
- Pon la tecnología en juego.

El efecto de poner una tecnología en juego, si lo hubiera, dependerá de la carta, tal como se explica más adelante. Cada vez que en el reglamento o en las cartas se habla de tecnologías, se refiere sólo a las cartas de tecnología que tengas en juego.

PAGAR PUNTOS DE CIENCIA

Para pagar el coste científico, retrocede tu contador octogonal de puntos científicos tantas casillas como corresponda en el marcador. Si no tienes suficientes puntos de ciencia, no podrás desarrollar esa tecnología.

En tu segundo turno posiblemente todavía no podrás desarrollar ninguna tecnología ya que sólo tendrás 1 punto de ciencia.

TECNOLOGÍAS DE GRANJAS O MINAS (MARRONES)

Cuando desarrolles una nueva tecnología de granja o de mina, sitúala por encima de otra tecnología existente del mismo tipo. Las cartas pueden solaparse, pero no tapes el coste de recursos de la carta de nivel inferior.



La tecnología recién desarrollada no representa una granja o una mina, sino tu conocimiento sobre técnicas más avanzadas. No generará nada hasta que no pongas algún trabajador sobre ella. Podrás construir una nueva granja o mina sobre esta carta si pagas el coste de recursos correspondiente. Seguirás teniendo la posibilidad de construir granjas o minas de niveles inferiores.

También es posible modernizar las granjas y minas de niveles inferiores, tal como se explica más adelante.

TECNOLOGÍAS DE EDIFICIOS URBANOS (GRISES)

Cuando desarrolles una nueva tecnología de edificio urbano, comprueba de qué tipo es, señalado por el icono en la esquina superior derecha. Si ya tienes una tecnología de ese tipo, pon la de nivel superior por encima de la inferior. Si se trata de un nuevo tipo, déjala en una columna propia junto al resto de tecnologías de edificios urbanos.



La nueva tecnología de edificio urbano no tendrá ningún efecto hasta que pongas un trabajador sobre ella. Puedes hacerlo construyendo un nuevo edificio o modernizando uno existente, tal como se explica más adelante.

TECNOLOGÍAS DE UNIDADES MILITARES (ROJAS)

Cuando desarrolles una nueva tecnología de unidad militar, comprueba de qué tipo es. Si ya tienes una tecnología de ese tipo, pon la de nivel superior por encima de la inferior. Si se trata de un nuevo tipo, déjala en una columna propia junto al resto de tecnologías de unidades militares.



La nueva tecnología de unidad militar no tendrá ningún efecto hasta que pongas un trabajador sobre ella. Puedes hacerlo creando o modernizando una unidad militar.

Atención: el coste de ciencia está impreso sobre un fondo blanco para recordar que desarrollar la tecnología requiere una acción civil. El coste de recursos está sobre un fondo rojo para recordar que crear, modernizar o desmantelar una unidad militar cuesta una acción militar.

TECNOLOGÍAS ESPECIALES (AZULES)

Las tecnologías especiales representan un conocimiento especializado que beneficia a tu civilización sin que tengas que construir nada. Siguen estas reglas especiales:

- El efecto de una tecnología especial se aplica en cuanto se desarrolla. No requiere –ni puede tener– trabajadores.
- No puedes tener dos tecnologías especiales del mismo tipo. Si desarrollas una nueva tecnología con el mismo icono en la esquina superior derecha, la tecnología de nivel superior permanecerá en juego y la de nivel inferior se retirará.



Algunas tecnologías especiales aumentan tu índice de fuerza y tu bonificación a la colonización. Algunas te aportan acciones civiles o militares adicionales, o incluso fichas azules. Al desarrollar alguna de estas, tendrás que actualizar tus valores (ver el recuadro “Actualizar los valores”, en la página anterior).

Las tecnologías de construcción no alteran tus valores, sino que hacen que tus edificios urbanos cuesten menos. Si construyes un edificio urbano, su coste de recursos se reduce según la cantidad señalada en la carta de tecnología de construcción (el ajuste dependerá de la época a la que pertenezca la carta de tecnología de construcción).

Las tecnologías de construcción también te permiten construir varias etapas de una maravilla por una sola acción civil, siempre que dispongas de suficientes recursos. Deberás pagar la suma de todos los costes a la vez y luego trasladar el número pertinente de fichas azules de tu reserva a tu carta de maravilla.

GOBIERNOS (NARANJAS)

Existen dos maneras de desarrollar una tecnología de gobierno. En el siguiente apartado te las explicamos.

CAMBIAR DE GOBIERNO



Tu civilización siempre tendrá un solo gobierno en juego, representado por una carta de tecnología naranja. Empezarás con “Despotismo”, el gobierno impreso en tu tablero. Más adelante podrás sustituirlo por formas de gobierno mejores. Los gobiernos más avanzados te aportan más acciones civiles y militares y aumentan tu límite de edificios urbanos. Algunos gobiernos también afectan a tus índices.

Hay dos formas de cambiar de gobierno: un cambio pacífico o una revolución. Ambas formas se consideran “desarrollar una tecnología” y ambas tienen un coste en puntos científicos. Sin embargo, los costes varían. Por eso los gobiernos tienen dos costes científicos distintos en la esquina superior izquierda.

CAMBIO PACÍFICO DE GOBIERNO

Puedes cambiar tu gobierno mediante la evolución natural. A medida que la sociedad crece y está más educada, su gobierno puede cambiar como reflejo de la nueva conciencia social. Un cambio pacífico cuesta más puntos científicos, pero tus ciudadanos apenas se dan cuenta de lo que sucede. Un cambio pacífico de gobierno funciona del mismo modo que el desarrollo de cualquier otra tecnología.

Para cambiar el gobierno pacíficamente:

- Usa 1 acción civil.
- Paga el coste más elevado que aparece en la esquina superior izquierda de la carta de tecnología.
- Pon tu gobierno en juego, sustituyendo al gobierno anterior.
- Actualiza tus valores (sobre todo, el número de acciones civiles y militares).



Tapa el gobierno anterior con la nueva carta. Así pues, el gobierno anterior se retira del juego (aunque, en el caso del “Despotismo”, siga formando parte físicamente de tu tablero). Cualquier acción sin utilizar que estuviera sobre el gobierno anterior se traslada al nuevo gobierno.

Si tu nuevo gobierno te aporta más acciones civiles o militares que el anterior, toma las nuevas fichas blancas o rojas de la caja para reflejar tu nuevo total, tal como se explica en el recuadro “Actualizar los valores”, p. 11. Estas nuevas acciones estarán disponibles en este mismo turno.

Ejemplo: al desarrollar la “Teocracia”, usas 1 acción civil y 6 puntos científicos. Cubres la carta de “Despotismo” con “Teocracia” y trasladas cualquier acción disponible sobre la nueva carta. No consigues ninguna ficha blanca más (“Teocracia” tiene la misma cantidad de acciones civiles que “Despotismo”) pero obtienes una nueva ficha roja, que pondrás sobre “Teocracia”; ya podrás disponer de ella. Además, aumentarás tus índices de felicidad, cultura y fuerza en 1 punto.



DECLARAR UNA REVOLUCIÓN

Cambiar el gobierno a través de la revolución cuesta menos ciencia, pero paraliza tu civilización durante un turno entero, ya que usarás todas tus acciones civiles en la revolución.

Para declarar una revolución:



- Usa todas tus acciones civiles. No puedes declarar una revolución si ya has usado alguna de tus acciones civiles.
- Paga el coste en ciencia inferior.
- Pon el gobierno en juego, sustituyendo al gobierno anterior.
- Actualiza tus valores (sobre todo el número de acciones civiles y militares).
- Si consigues más acciones civiles, apártalas sin efecto alguno.

Tienes que usar todas tus acciones civiles de un turno para declarar una revolución. No puedes usar ninguna acción civil antes de la revolución (a menos que uses una acción y la recuperes, por ejemplo, sustituyendo a un líder). Esto significa que no podrás tomar una tecnología de gobierno de la fila de cartas y declarar una revolución en el mismo turno.

Los pasos posteriores son los mismos que en un cambio pacífico de gobierno. La gran diferencia es que terminarás habiendo usado todas tus acciones civiles, incluyendo cualquiera que hubieras podido conseguir con la revolución. Tus acciones militares no se ven afectadas: podrás usarlas antes o después de la revolución, y cualquiera que consigas con el nuevo gobierno podrás usarla luego.

Ejemplo: para declarar una revolución y pasar a la "Monarquía" usas todas tus cuatro acciones civiles (así que posiblemente será la única acción civil que hagas este turno) y pagas 2 puntos de ciencia. Consigues 1 nueva ficha blanca y 1 nueva ficha roja. La ficha roja se deja en la carta de "Monarquía", junto con cualquier otra acción militar sin usar que tuvieras antes de la revolución. La ficha blanca se deja junto a la carta de gobierno; se habrá usado como parte de la revolución.



RESUMEN – TECNOLOGÍAS

- Las tecnologías son cartas. Seis de estas cartas están impresas sobre tu tablero; el resto tienen que desarrollarse.
- Cuando tomes una carta de tecnología de la fila central irá directa a tu mano, donde no tendrá ningún efecto.
- No está permitido tomar una tecnología que tenga el mismo nombre que otra carta que ya tengas en juego o en la mano.
- Con una acción de "desarrollo" podrás poner una tecnología en juego. Esto cuesta una acción civil y un número determinado de puntos científicos.
- La mayoría de cartas de tecnología no hacen nada hasta que tienen trabajadores (ver "Resumen – Trabajadores", p. 14). Puedes tener varios niveles de dichas tecnologías, aunque sean del mismo tipo.
- Las tecnologías especiales (azules) no pueden tener trabajadores. Su efecto se aplica en cuanto entran en juego.
- Cada tecnología especial tiene un icono correspondiente a su tipo en la esquina superior derecha. Nunca podrás tener dos del mismo tipo en juego; el nivel inferior se retiraría automáticamente.
- Un nuevo gobierno siempre sustituye al anterior, independientemente del nivel que tengan.
- Declarar una revolución también es desarrollar una tecnología, aunque las reglas son algo más complejas.

MODERNIZAR UNA GRANJA O UNA MINA

No tendrás ocasión de modernizar ninguna granja o mina en tu segundo turno, aunque teóricamente la acción esté disponible en todos los turnos posteriores al primero. Tal como se ha comentado antes, si tienes una tecnología de granja o mina de nivel superior, puedes construir una granja o mina directamente sobre ella o bien modernizar una que ya tuvieras.

Para modernizar una de tus granjas (o minas) existentes:

- Usa 1 acción civil.
- Elige una granja (o mina) y una carta de tecnología de granja (o de mina) de nivel superior.
- Paga tantos recursos como la diferencia entre los dos costes.
- Mueve el trabajador de la carta de nivel inferior a la carta de nivel superior.

Ejemplo:



Más avanzada la partida, tus tecnologías podrían tener este aspecto. Usando 1 acción civil podrías:

- modernizar una granja de la Época A a una granja de la Época II, a cambio de 4 recursos;
- modernizar tu mina de la Época A a una mina de la Época I, a cambio de 3 recursos;
- modernizar una mina de la Época I a una mina de la Época II, a cambio de 3 recursos;
- o modernizar tu mina de la Época A a una mina de la Época II, a cambio de 6 recursos (puedes saltarte la carta intermedia).

Si tuvieras un trabajador desocupado, también podrías construir una nueva granja o mina de cualquier nivel (excepto una mina de la Época II ya que, como verás, no tienes 8 recursos).

GRANJAS Y MINAS DE NIVELES SUPERIORES

Las cartas de tecnología de granja y mina de niveles superiores siguen las mismas reglas que las de la Época A. La diferencia es que una ficha azul sobre una carta de nivel superior vale más.

Durante la fase de producción cada trabajador sobre la carta genera solamente 1 ficha azul, pero la ficha vale tanto como el valor impreso en la parte inferior de la carta. Por ejemplo, 1 ficha azul sobre "Carbón" cuenta como 3 recursos.

En el ejemplo anterior dispones de 6 recursos. Durante la fase de producción generarás 5 recursos más: 2 fichas azules sobre la carta de la Época I y 1 sobre la carta de la Época A.

PAGAR COMIDA O RECURSOS

Cuando pagues comida o recursos, devolver una ficha azul a la reserva supone pagar la cantidad que aparece en la parte inferior de la carta.

Ejemplo: en el ejemplo anterior, si tuvieras que pagar 2, podrías hacerlo o bien devolviendo 1 ficha azul de la carta de la Época I o bien devolviendo 2 fichas azules de la carta de la Época A.

Al pagar, puedes (y a veces estarás obligado a hacerlo) cambiar una ficha azul de mayor valor por una o más fichas del mismo valor o inferior.

Ejemplo:



Imaginemos que tienes que pagar 1 comida. No tienes ninguna ficha que valga 1, pero tienes fichas que valen 2. Puedes trasladar una de estas a tu reserva azul y luego poner 2 fichas azules de la reserva sobre la carta de la Época A. Ahora ya puedes pagar exactamente 1.

Obviamente, no es necesario que muevas tantas fichas de un lado para otro; bastaría con mover una ficha azul desde "Riego" a la carta de la Época A. La comida almacenada por tu civilización habrá disminuido así de 4 a 3, con lo cual habrás pagado 1.

Atención: es posible tener fichas azules sobre una carta de granja o de mina aun cuando la carta no tenga trabajadores.

Ahora supongamos que tienes que pagar 1 recurso. Podrías retirar 1 ficha azul de "Carbón", dejar 3 sobre "Bronce" y luego pagar con una de estas. En la práctica pagas el coste moviendo 1 ficha azul de "Carbón" a "Bronce" (pagando 2) y luego poniendo 1 ficha azul de la reserva sobre "Bronce" (con lo que recuperas 1 recurso). Sea como sea, 1 ficha de "Carbón" se convierte en 2 sobre "Bronce", con lo cual el pago neto habrá sido de 1.

Para pagar 4 recursos, puedes pagar 3 con una ficha y luego, siguiendo el ejemplo anterior, tomar cambio para pagar 1 más. O bien puedes pasar las 2 fichas de "Carbón" a "Bronce", con lo que pagarás 2 + 2. De uno u otro modo, el resultado es el mismo: no quedarán fichas sobre "Carbón" y habrá 2 fichas sobre "Bronce", representando así un pago total de 4.

El cambio solo funciona en una dirección; de un valor superior a uno inferior.

Nunca puedes intercambiar fichas de un valor inferior por fichas de mayor valor.

Por ejemplo, no podrías trasladar 2 fichas azules de "Agricultura" a tu reserva azul y dejar 1 en "Riego".

MODERNIZAR UN EDIFICIO URBANO

Si tienes dos tecnologías de edificio urbano del mismo tipo (marcado por el icono de la esquina superior derecha), puedes modernizar un edificio de menor nivel a uno de nivel superior pagando la diferencia en costes:

Para modernizar un edificio urbano:

- Usa 1 acción civil.
- Elige un edificio urbano y una carta de tecnología de edificio urbano del mismo tipo y de nivel superior.
- Paga tantos recursos como la diferencia entre los dos costes.
- Mueve el trabajador de la carta de nivel inferior a la carta de nivel superior.
- Actualiza tus índices.

Ejemplo:



Con 1 acción civil podrías:

- modernizar tu laboratorio de la Época A a un laboratorio de la Época I (a cambio de 3 recursos) y aumentar en 1 tu índice científico;
- modernizar tu laboratorio de la Época A a un laboratorio de la Época II (a cambio de 5 recursos) y aumentar en 2 tu índice científico;
- modernizar tu laboratorio de la Época I a un laboratorio de la Época II (a cambio de 2 recursos) y aumentar en 1 tu índice científico;
- o modernizar tu estadio de la Época I a un estadio de la Época II (a cambio de 2 recursos) y aumentar en 1 tus índices de fuerza y de felicidad.

Si tienes un trabajador desocupado y suficientes recursos, también podrías construir un nuevo templo o un estadio de cualquier nivel. Pero recuerda: si todavía tienes "Despotismo" como gobierno, estás limitado a 2 edificios de cada tipo. De ser así, podrías modernizar tus laboratorios, pero no podrías construir de nuevos.

TECNOLOGÍAS DE CONSTRUCCIÓN

Y MODERNIZACIÓN DE EDIFICIOS URBANOS

Las tecnologías especiales (azules) con este icono  modifican el coste de los edificios urbanos al construirlos o modernizarlos. A veces, modernizarlos resultará más económico, pero no siempre. Al calcular la diferencia entre los costes, ten en cuenta los modificadores que se apliquen a ambos costes.



Ejemplo: si tienes en juego la "Albañilería", los edificios de las épocas I y II te cuestan 1 recurso menos. Un laboratorio de la Época I te costaría 5, pero un laboratorio de la Época A seguiría costándote 3. Así pues, sólo pagarías 2 recursos para modernizar uno de la Época A a la Época I. En este caso, la carta te permite modernizarlo a un menor coste. Sin embargo, modernizar de la Época I a la Época II te costaría lo mismo que si no tuvieras la "Albañilería", ya que ambos niveles tienen el mismo descuento.

embargo, modernizar de la Época I a la Época II te costaría lo mismo que si no tuvieras la "Albañilería", ya que ambos niveles tienen el mismo descuento.

MODERNIZAR UNA UNIDAD MILITAR

Es similar a modernizar un edificio urbano, excepto que requiere 1 acción militar en vez de 1 acción civil.

Para modernizar una unidad militar:

- Usa 1 acción militar.
- Elige una unidad militar y una carta de tecnología de unidad militar del mismo tipo y de nivel superior.
- Paga tantos recursos como la diferencia entre los dos costes.
- Mueve el trabajador de la carta de nivel inferior a la carta de nivel superior.
- Actualiza tu índice de fuerza.

Atención: al igual que con las granjas, minas y edificios urbanos, el tipo que aparece en la esquina superior derecha es importante. Puedes modernizar un guerrero para que sea una unidad de infantería de un nivel superior, pero no puedes modernizar una unidad de caballería y convertirla en artillería.

DESTRUIR UNA GRANJA, MINA O EDIFICIO URBANO

Normalmente no acostumbra a ser buena idea, pero en determinadas circunstancias puede que sea la única forma de conseguir un trabajador desocupado.

Para destruir una granja, mina o edificio urbano:

- Usa 1 acción civil.
- Mueve un trabajador de la carta de tecnología gris o marrón elegida a tu reserva de trabajadores.

Eso es todo; no recuperas ningún recurso al hacerlo.

DESMANTELAR UNA UNIDAD MILITAR

Es como destruir una granja, mina o edificio urbano, excepto que usas una acción militar en vez de civil.

Para desmantelar una unidad militar:

- Usa 1 acción militar.
- Mueve un trabajador de la carta de tecnología de unidad militar elegida a tu reserva de trabajadores.

RESUMEN – TRABAJADORES

- Un trabajador es una ficha amarilla de tu zona de juego, pero no en tu reserva amarilla.
- Un trabajador que no esté sobre una carta es un trabajador desocupado.
- Un trabajador sobre una carta de tecnología representa una granja, una mina, un edificio urbano o una unidad militar. Tiene el mismo nivel y tipo que esa carta.
- Puedes colocar un trabajador desocupado sobre una carta con la acción de "construir" o "crear", pagando el coste de recursos.
- Puedes mover un trabajador de una carta de nivel inferior a otra de nivel superior con la acción de "modernizar", pagando la diferencia entre ambos costes.
- Puedes retirar un trabajador de una carta con una acción de "destruir" o "desmantelar". Al hacerlo se convierte en un trabajador desocupado.
- Las granjas, minas y edificios urbanos se construyen, se modernizan o se destruyen usando 1 acción civil. Las unidades militares mediante 1 acción militar.
- El número de edificios urbanos de un mismo tipo está restringido por el límite de edificios urbanos que determine tu carta de gobierno. Las granjas, minas y unidades militares no están sujetos a dicho límite.

JUGAR UNA CARTA DE ACCIÓN

A diferencia del resto de cartas que hemos visto hasta ahora, las cartas de acción no entran en juego; al jugarlas tienen un efecto único.

No se puede jugar una carta de acción en la misma fase de acciones en la que se adquirió.

Temáticamente las cartas de acción representan los preparativos de tu civilización para las tareas futuras. Desde la perspectiva del juego, este retraso entre la adquisición de la carta y su uso hace que sea más sencillo planificar el turno siguiente. Mientras los otros jugadores estén jugando, ya sabrás de cuánta comida y recursos dispondrás y sabrás qué cartas de acción podrás usar. Además, tu siguiente turno no dependerá tanto de si hay determinada carta de acción disponible en la fila central.

Para jugar una carta de acción:

- Usa 1 acción civil.
- Sigue las instrucciones del texto. Si el efecto señala que realizas una acción, la realizarás sin usar una acción civil adicional.
- Descarta la carta de acción; ya no volverá a entrar en juego.

Veamos qué efectos puede tener una carta.

GANAR CIENCIA Y CULTURA



Avanza tus contadores octogonales tantas casillas como corresponda (estás ganando puntos; esto no afecta a tus índices).

GANAR COMIDA Y RECURSOS



Quando ganes comida, traslada fichas azules de tu reserva a tus cartas de tecnología de granja para representar la cantidad ganada. Por ejemplo, puedes conseguir 2 comidas moviendo 1 ficha a "Riego" o 2 fichas a "Agricultura". Puedes poner fichas azules incluso sobre cartas que no tengan ningún trabajador.

Ganar recursos funciona de igual manera.

Al ganar comida o recursos, no puedes retirar fichas de las cartas. Por ejemplo, si tienes "Bronce" (cuyas fichas valen 1) y "Carbón" (cuyas fichas valen 3), consigues 2 recursos moviendo 2 fichas de tu reserva azul a "Bronce". No podrías mover una ficha de "Bronce" a "Carbón", ni tampoco podrías poner una nueva ficha sobre "Carbón" y luego retirar otra de "Bronce".

REALIZAR UNA ACCIÓN CON DESCUENTO



Si la carta específica que realizas una de las acciones que normalmente tienes disponible en tu fase de acciones, la realizarás siguiendo las reglas habituales, pero sin pagar su coste con acciones civiles; ya has pagado este coste en el momento de jugar la carta de acción.



Aun así, tendrás que pagar el coste de recursos, pero estas cartas tienen un descuento que es acumulativo con otros descuentos que puedas tener de otras cartas en juego. Si este descuento redujera el coste por debajo de 0, el coste sería de 0.

Atención: "Genio de la ingeniería" sólo te permite construir una etapa de una maravilla, incluso aunque tuvieras una tecnología que te permitiera construir más de una con una sola acción civil.

Si por cualquier motivo no puedes realizar la acción señalada, no podrás jugar la carta de acción.

REALIZAR UNA ACCIÓN Y LUEGO CONSEGUIR UN BENEFICIO



Estas cartas también especifican que realizas una acción. Realizarás dicha acción según las reglas habituales, pero sin pagar el coste de acciones civiles. La carta no ofrece ningún descuento, así que tendrás que pagar el coste completo de comida o de puntos científicos. Cuando hayas completado la acción, conseguirás la recompensa.

Si no puedes realizar la acción, no podrás jugar la carta.

Caso especial: "Logro científico" también puede usarse para declarar una revolución. En ese caso, usarías todas tus acciones civiles para la revolución en vez de usar 1 para "Logro científico". Sólo podrás hacerlo si dispones de todas tus acciones civiles.

RECURSOS PARA UNIDADES MILITARES Y UNA ACCIÓN MILITAR ADICIONAL



Los efectos de esta carta se mantienen hasta el final de tu turno. No obtienes estos recursos físicamente; tendrás que recordar cuántos tienes. Al pagar los recursos para crear o modernizar una unidad militar, usa primero estos recursos temporales. Si son más de los que necesitas para cubrir el coste, puedes guardar el resto para crear o modernizar otras unidades durante este mismo turno. Los recursos temporales que sigan sin utilizarse al final del turno, se perderán.

Del mismo modo, la acción militar adicional no viene representada por una ficha roja. Simplemente recuerda que la tienes. Se utilizará en vez de una ficha roja la primera vez que realices una acción militar. Si no la utilizas durante la fase de acciones, podrás usarla para robar una carta militar al final de tu turno (tal como se explica más adelante). En cualquier caso, no puede guardarse para turnos posteriores.

DISPOSICIÓN RECOMENDADA DE LA ZONA DE JUEGO



DESHACER ACCIONES

Through the Ages es un juego complejo. No es fácil planificar mentalmente las acciones a la perfección. Puedes que necesites probar unas cuantas acciones antes de poder ver si tu fase de acciones acabará bien. Si crees que tu fase de acciones no pinta bien, deberías poder deshacer tus acciones y optar por una vía distinta. Obviamente, tampoco hay que abusar. Si te pasas el rato deshaciendo acciones, ralentizarás mucho la partida, y a veces puede ser difícil deshacer lo andado cuando has movido muchas fichas de un lado para otro.

HACER UN SEGUIMIENTO DE LAS ACCIONES

En vez de dejar las fichas de acción usadas junto a tu carta de gobierno, puedes ponerlas en el lugar en el que realizaste la acción. Si aumentas tu población, puedes marcarlo dejando la ficha blanca en tu reserva de trabajadores. Si construyes o modernizas algo, pon la ficha junto al trabajador que acabes de mover para acordarte de cuál fue. Cuando tomes una carta de la fila central, puedes dejar las fichas usadas sobre ese espacio. Y si pones en juego una tecnología, puedes poner una ficha blanca sobre ella (a menos que sea un gobierno, claro).

Este sistema de señalización hace que resulte sencillo ver lo que has realizado en un turno, con lo cual será más sencillo retroceder si fuera necesario.

Al recuperar las acciones al final del turno, toma todas las fichas blancas y rojas y vuévelas a poner sobre tu carta de gobierno.

SECUENCIA DE FINAL DE TURNO

El final de tu turno en la segunda ronda posiblemente será muy parecido al de tu primer turno, excepto que ahora tendrás ocasión de robar cartas militares. Sigue los pasos en el orden que aparece indicado en tu tablero.

No descartarás cartas militares ni tendrás una revuelta. Es poco probable que tengas corrupción o consumo, así que los explicaremos en el siguiente capítulo.

Ganarás 1 punto científico por tu laboratorio, o tal vez 2 si construiste un segundo laboratorio. Si construiste un templo, ganarás 1 punto de cultura.

Producirás comida y recursos. Si has construido una granja o una mina, serán más que en el turno anterior.

ROBAR CARTAS MILITARES

Después de la fase de producción, roba 1 carta del mazo militar actual por cada acción militar que te quedara disponible.

Tenías 2 acciones militares. Si no has gastado ninguna creando o desmantelando unidades, robarás 2 cartas militares del mazo militar de la Época I. Consérvalas en la mano y no se las enseñes a nadie; las cartas militares deben mantenerse en secreto.

RONDAS POSTERIORES

Empezaste tu segundo turno sin cartas militares, pero posiblemente robaste alguna al finalizarlo. Ha llegado el momento de ver qué puedes hacer con ellas.

CARTAS MILITARES

En tu primera partida las cartas militares que robes pueden ser de tres categorías distintas.



Las cartas marcadas con una corona  en la esquina superior izquierda se juegan como una acción política, que te permitirá influir en los asuntos internacionales. En tu primera partida sólo tendrás eventos y territorios. En la partida completa, también podrás usar tu acción política para jugar agresiones, guerras o pactos.



Las cartas rojas que muestran un conjunto de iconos militares son las cartas de tácticas. Se pueden jugar durante la fase de acciones.



Las cartas de bonificación militar te pueden ayudar cuando vayas a colonizar un nuevo territorio. En la partida completa, la parte superior de la carta puede usarse para defenderse contra las agresiones.

UN TURNO COMPLETO

Un turno completo seguirá estos pasos en el orden indicado:

- Reponer la fila de cartas.
- Compartir tu anterior táctica exclusiva, si la tuvieras.
- Fase política: realizar como máximo una acción política.
- Fase de acciones: usar tus acciones civiles y militares.
- Secuencia de final de turno: seguir los pasos indicados en tu tablero. Esto incluye la fase de producción.

FASE POLÍTICA

Tu acción política se hará después de reponer la fila de cartas, pero antes de realizar la fase de acciones. No es obligatorio que realices ninguna una acción política.

En tu fase política, puedes hacer como máximo una acción política.

Las acciones políticas incluyen jugar agresiones, pactos y guerras. En tu primera partida no hay ninguna de estas cartas en los mazos, con lo que tu única acción política posible será preparar un evento, que sólo podrás hacer si tienes una carta de evento o de territorio.

PREPARAR UN EVENTO

Las cartas de territorio y de evento no se juegan directamente de la mano. En vez de ello se colocan boca abajo en el mazo de eventos futuros. Sólo el jugador que lo preparó sabrá de qué evento se trata.

Según avance la partida, el mazo de eventos futuros se convertirá en el mazo de eventos actuales. Un evento actual se aplicará en el momento de revelarse.

Para preparar un evento:

- Elige una carta militar verde que tengas en la mano con el símbolo de  en la esquina superior derecha.
- Pon esa carta en el espacio para eventos futuros, boca abajo, sin mostrarla a nadie.
- Gana tantos puntos de cultura como el nivel de la carta.
- Descubre la carta superior del mazo de eventos actuales y evalúala.



El primer jugador que prepare un evento dejará la carta en el espacio vacío de los eventos futuros. De este modo se convertirá en el mazo de eventos futuros. El jugador ganará 1 punto de cultura (suponiendo que sea una carta de la Época I). Después el jugador mostrará el evento actual superior, que será uno de los eventos de la Época A que se colocó allí durante la preparación de la partida.

El segundo jugador que prepare un evento lo pondrá sobre la carta que haya en el espacio de eventos futuros, ganará puntos culturales y mostrará el siguiente evento actual.

Cuando se haya revelado y aplicado la última carta del mazo de eventos actuales, el mazo de eventos futuros se barajará y se dejará sobre el espacio de eventos actuales, convirtiéndose así en el nuevo mazo de eventos actuales.

Después de esto, el siguiente jugador que prepare un evento lo dejará en el espacio que ahora ha quedado vacío y mostrará el evento actual superior. Esta vez será uno de los eventos que uno de los jugadores preparó en algún turno anterior. Al preparar eventos, podrás planificar tu estrategia para aprovecharte de ellos, aunque no podrás saber con certeza cuándo aparecerán.

A medida que avance la partida, en el mazo de eventos futuros puede haber eventos de distintas épocas.

Cuando el mazo de eventos futuros se convierta en el mazo de eventos actuales, también deberá ordenarse de tal modo que las cartas de épocas anteriores aparezcan antes que los de épocas posteriores. Baraja el mazo de forma normal y luego separa las cartas boca abajo.

DESVELAR UN EVENTO ACTUAL

Un evento actual se desvela cuando un jugador utiliza su acción política para preparar un evento futuro. El evento actual se evalúa de inmediato, antes de que ese jugador prosiga su turno.

Los eventos que incluyan la palabra "territorio" en el título son territorios que pueden colonizarse, tal como se explica en la página siguiente. Si no lo son, sigue las instrucciones de la carta.

Para aplicar un evento que no sea un territorio:

- Sigue las instrucciones de la carta.
- Después, deja la carta boca arriba en el espacio de eventos pasados.

Las cartas que estén en la pila de eventos pasados no volverán a entrar en juego.

EVENTOS DE LA ÉPOCA A



Los primeros eventos se dispusieron durante la preparación de la partida. Todos son positivos y todos los jugadores pueden beneficiarse de ellos. Si algún evento requiere que los jugadores toméis una decisión, deberéis hacerlo en orden de juego, empezando por el jugador que esté realizando su turno en ese momento.

Si el evento señala una acción que normalmente realizarías durante tu fase de acciones, realizarás esa acción siguiendo las reglas habituales, pero sin tener que usar ninguna acción para ello. Si te permite construir algo de forma gratuita, no tendrás que pagar tampoco ningún recurso.

Consejo: algunos eventos sólo te serán útiles si tienes algún trabajador desocupado. Al principio de la tercera ronda no es mala idea tener un trabajador desocupado por si acaso.

Si un evento indica que puedes "aumentar" tu población, significa que tienes que seguir las reglas para

dicha acción y pagar el coste en comida. Si un evento dice que "obienes 1 población", entonces simplemente mueves una ficha de tu reserva amarilla a tu reserva de trabajadores sin pagar nada.

EVENTOS DE LAS ÉPOCAS I Y II

Quando se hayan aplicado todos los eventos de la Época A, empezarán a aparecer los eventos preparados por los jugadores. Estos pueden ser positivos, negativos o ambas cosas. Puede que algunos de estos eventos sólo afecten a determinados jugadores.

COMPARAR VALORES

Si un evento habla de la civilización más fuerte, las dos más fuertes, la más débil o las dos más débiles, tendrás que comparar su índice de fuerza.

En caso de empate se considera que tendrá más el jugador que esté realizando su turno o aquél se encuentre más cerca de él siguiendo el orden de juego.

Para que recuerdes esta regla, ten esto presente: el jugador que esté realizando su turno en ese momento está en disposición de aumentar su fuerza primero. Así que ese jugador ocupa la posición de mayor poder. En cambio, el jugador cuyo turno acaba de concluir podría haber aumentado su fuerza y no lo hizo, de modo que es el más débil.

Consejo: hay muchos eventos que ayudan a los jugadores más fuertes, castigan a los más débiles o hacen ambas cosas. No es mala idea terminar el turno con una fuerza superior a las de los demás jugadores. Esto puede desembocar en una cierta "carrera armamentística", incluso en las partidas que no tengan ataques directos.

El mismo método de desempate es el que se aplica a la hora de decidir quién tiene más puntos culturales. Sin embargo, a veces tener más puntos culturales que el resto puede ser una desventaja.

Además, en las partidas con dos jugadores hay una regla especial:

En las partidas con dos jugadores, si una carta hace referencia a los dos jugadores más fuertes o más débiles, deberá leerse como "el jugador más fuerte" o "el jugador más débil".

No todas las comparativas requieren de desempates:

Si un efecto se aplica a todas las civilizaciones que más tengan de algo, entonces todas las civilizaciones empatadas en el primer puesto se verán afectadas; en este caso no hay que desempatar.

OTROS EFECTOS

Al igual que los eventos de la Época A, no hay que usar ninguna acción al resolver el efecto de una carta, a menos que la carta indique lo contrario.

Algunos efectos se explican en la hoja de referencia. Algunas cartas se explican en el apéndice que hay en la contraportada del Código de Leyes.

COLONIZACIÓN



Cuando el evento actual que se descubre es un territorio, todos los jugadores podrán competir para ver quién lo coloniza. Los jugadores pujarán para ver quién está dispuesto a enviar el mayor grupo de colonización. El jugador que gane la subasta enviará a sus colonos y se quedará con la colonia.

LA SUBASTA

La puja empieza con el jugador que esté resolviendo en ese momento su fase política y sigue en sentido horario con el resto de jugadores. En su turno, un jugador puede pujar o abandonar la subasta.

Para hacer una puja tendrás que decir un número superior a 0 y mayor que cualquier puja previa. No puedes pujar más que el valor máximo de colonización que pudieras enviar (tal como se explicará más adelante).

Si no pujas, tendrás que pasar y quedarte fuera de la subasta.

Los posibles resultados de la subasta son:

- Si nadie puja, la carta de territorio se deja en la pila de eventos pasados. El evento actual se considerará igualmente resuelto.
- Si no, la puja continuará por turnos tantas veces como sea necesario hasta que sólo quede un jugador participante. Ese jugador ganará la subasta y tendrá que formar un grupo de colonización con un valor igual o superior al de su última oferta (la puja más alta).

ENVIAR UN GRUPO DE COLONIZACIÓN

Si ganas la subasta tendrás que colonizar el territorio; ya no podrás cambiar de opinión.

Para colonizar un territorio, tendrás que enviar una o más unidades militares.

La fuerza de esas unidades constituye la base de tu grupo de colonización. También puedes tener cartas en juego que te aporten algún modificador al colonizar, representado por el símbolo . Podrás aumentar el valor de tu grupo jugando cartas de bonificación militar, sumando al total el modificador a la colonización que aparece en la mitad inferior de la carta.



Para calcular tu valor de colonización:

- Cuenta la fuerza de todas las unidades que has enviado.
- Si algunas de estas unidades pueden constituir ejércitos, suma el valor táctico que corresponda (como se explica más adelante).
- Suma cualquier modificador que te aporten tus cartas en juego.
- Puedes jugar tantas cartas de bonificación militar como quieras para sumar su valor de colonización al total.

GANAR Y PERDER FICHAS AZULES Y AMARILLAS

Al empezar la partida tienes 16 fichas azules y 25 fichas amarillas. Al poner en juego una carta que tenga símbolos o , conseguirás la cantidad indicada de fichas azules o amarillas. Tómalas de la caja y ponlas en la reserva correspondiente de tu tablero individual. Si la carta deja el juego, tendrás que devolver las fichas indicadas de tu reserva a la caja.

El símbolo funciona al revés. Al poner la carta en juego trasladas una ficha azul de tu reserva a la caja. Si la carta abandona el juego, recibes una ficha azul de la caja.

También hay algunos efectos y reglas que te obligan a ganar o perder fichas azules o amarillas. A diferencia de las fichas blancas o rojas, el número de fichas

Los efectos que modifiquen tu índice de fuerza no se aplicarán a tu valor de colonización. Por ejemplo, "Alejandro Magno", la "Gran Muralla" y la tecnología de "Técnicas militares" no se tienen en cuenta al colonizar.

Tendrás que enviar al menos una unidad militar, aun cuando los modificadores y bonificaciones te bastaran para satisfacer tu oferta.

Atención: los estadios (o arenas) son edificios urbanos y no unidades militares. Aunque son trabajadores que contribuyen a tu índice de fuerza, no se pueden enviar con el grupo de colonización.

Las unidades enviadas como parte de un grupo de colonización son sacrificadas; es decir, sus fichas amarillas se retiran de las cartas y se devuelven a la reserva amarilla.

Cualquier carta de bonificación militar que juegues se descarta.

Ejemplo:



Has ganado la subasta con una puja de 4, así que tendrás que enviar un grupo de colonización de 4, o más. "Cartografía" le da a tu civilización un modificador de +2 al colonizar, con lo que sólo necesitas 2 puntos más. Las dos cartas de bonificación te darían 2 más, pero estás obligado a enviar al menos una unidad.

Podrías conservar las dos cartas de bonificación y llegar a 4 enviando o bien dos guerreros o bien un caballero medieval. Pero las unidades militares cuestan de conseguir.

Decides que la mejor opción es enviar un guerrero y jugar una carta de bonificación +1. Con el modificador de +2 de "Cartografía" ya tienes un grupo que alcanza el valor de tu puja. Retiras una ficha amarilla de tu carta de "Guerreros" y la devuelves a tu reserva amarilla. Muestras y descartas una carta de bonificación. El territorio se convierte en tu nueva colonia.

CONSEGUIR UNA COLONIA

Las cartas de territorio que consigas se pondrán en tu zona de juego: a partir de ahora se considerarán tus colonias. Cada colonia tiene dos efectos.

Los símbolos impresos en la parte inferior de la carta son los efectos permanentes de la colonia. Pueden afectar a tus valores, tal como se explica en "Actualizar tus valores", p. 11. Si aparecen fichas azules o amarillas, lee el recuadro "Ganar y perder fichas azules o amarillas" en esta misma página.

El efecto que aparece debajo del título de la carta es un beneficio inmediato para el jugador que coloniza el nuevo territorio. Al adquirir el territorio aplica primero el efecto permanente y luego recibe su beneficio inmediato. Puede que te aporte comida, recursos, ciencia, cultura o cartas militares. Puede incluso que te aporte población gratis.

En circunstancias muy especiales puede que pierdas una colonia. De ser así, perderá su efecto permanente, pero no devolverías el beneficio inmediato que recibiste. Esta parte de la carta se aplica sólo al colonizar el territorio por primera vez.

Ejemplo: al conseguir este territorio añades tres fichas amarillas de la caja a tu reserva amarilla. Después mueves de inmediato dos de estas fichas a tu reserva de trabajadores. Hacerlo no te cuesta ni comida ni acciones.



Posteriormente, un evento indica que tu colonia ha declarado la independencia y la pierdes. Retiras la carta del juego y trasladas tres fichas de tu reserva amarilla a la caja, pero no pierdes población.



CARTAS DE TÁCTICA

Las cartas de táctica te permiten agrupar tus unidades en ejércitos, que le confieren más fuerza a tu civilización.

TÁCTICA ACTUAL

Cada jugador sólo puede tener una táctica actual. Si ya tienes una, estará señalada por tu estandarte. Al principio de la partida, los estandartes de táctica de todos los jugadores estarán en la zona de tácticas compartidas del tablero militar y nadie tendrá una táctica actual.

Elegirás tu táctica actual poniendo en juego una táctica o bien copiando una táctica durante tu fase de acciones. En cada fase de acciones puedes realizar como mucho una de estas dos acciones.

En cuanto hayas elegido tu táctica actual, seguirá siéndolo hasta que elijas otra distinta.

PONER EN JUEGO UNA TÁCTICA

Durante la fase de acciones puedes poner en juego una carta de táctica de tu mano.

Para poner en juego una carta de táctica:

- Usa 1 acción militar (tal como se indica en la esquina superior izquierda de la carta).
- Pon la carta en tu zona de juego.
- Pon tu estandarte de táctica sobre ella para señalar que es tu táctica actual.
- Actualiza tu índice de fuerza.

Si ya tenías una táctica actual, dejará de aplicarse para ti. Tus ejércitos se reorganizarán siguiendo tu nueva táctica.

COMPARTIR UNA TÁCTICA

Mientras la carta de táctica esté en tu zona de juego, nadie más podrá usarla. Pero cualquier civilización tiene generales astutos, y no pasará mucho tiempo antes de que todo el mundo conozca tus nuevas estrategias.

Después de reponer la fila de cartas y antes de tu fase política, tendrás que desplazar la carta de táctica que tuvieras en tu zona de juego a la zona de tácticas compartidas del tablero militar.

En otras palabras; tendrás la táctica en exclusiva sólo durante una ronda.

Tu estandarte de táctica permanecerá sobre la carta, así que seguirá siendo tu táctica actual y su aportación a tu fuerza no cambiará. La única diferencia es que ahora cualquiera podrá copiarla.

No hay límite al número de cartas de táctica que puede haber en la zona de tácticas compartidas. Organízalas del modo que mejor te parezca.

COPIAR UNA TÁCTICA

En cuanto una táctica está en la zona de tácticas compartidas, será posible copiarla durante la fase de acciones.

Para copiar una táctica:

- Elige cualquier táctica que esté en la zona de tácticas compartidas.
- Usa 2 acciones militares (tal como se indica en el tablero militar).
- Coloca tu estandarte de táctica sobre la carta elegida. A partir de ahora será tu táctica actual.
- Actualiza tu índice de fuerza.

No importa de qué forma una táctica se convirtió en tu táctica actual; las tácticas copiadas tienen el mismo efecto que las tácticas que tú pusieras en juego.

En la zona de tácticas compartidas varios jugadores pueden tener su estandarte sobre la misma carta de táctica. Todos ellos la utilizarán sin limitación alguna.

Puede que algunas cartas de táctica en la zona de tácticas compartidas no tengan ningún estandarte encima porque todos los jugadores la han abandonado. De todos modos, se deja en el tablero para que cualquiera pueda copiarla.

Atención: copiar una táctica requiere 2 acciones militares, aun cuando sea una que originariamente hubieras jugado tú.

EFEECTO DE TU TÁCTICA ACTUAL

EJÉRCITOS



Si tienes una táctica actual, tus unidades militares se organizan en ejércitos. Cada set de unidades constituye un ejército. Si puedes hacer varios sets, tendrás varios ejércitos. La carta de táctica indica cuántas unidades de cada tipo son necesarias para crear un set.

Cada ejército consiste en un set de unidades que aparecen en tu carta de táctica actual. Una unidad sólo puede formar parte de un ejército.

Cada ejército tiene un valor táctico que se suma a tu índice de fuerza. Éste se suma a las aportaciones individuales de cada unidad.

Ejemplo: estas cinco unidades le dan a tu civilización una fuerza de 6. Si no tienes ninguna táctica actual, ese será tu índice de fuerza.



Si tu táctica actual es "Grupo armado" tus 4 guerreros formarán 2 ejércitos. Tu caballero medieval no estará en ningún ejército. Los dos ejércitos tendrán cada uno un valor táctico de +1, con lo que tu índice de fuerza total será de 8.

Si tu táctica actual fuera "Falange", formarías sólo un ejército, pero tendría un valor táctico de +3, con lo que tu índice de fuerza sería 9.

No hay que usar acciones ni mover las fichas físicamente para agrupar las unidades en ejércitos; se agrupan automáticamente. Simplemente haz los cálculos y actualiza tu índice de fuerza.

EJÉRCITOS OBSOLETOS



Las cartas de táctica de las épocas II y III muestran dos valores tácticos. El valor superior es para los ejércitos normales y el valor inferior es para los ejércitos obsoletos.

Un ejército está obsoleto si cualquier unidad del ejército es dos niveles o más inferior a la carta de táctica.

Por ejemplo, si usas una táctica de la Época II, cualquier ejército que tenga una unidad de la Época A estará obsoleto.

Un ejército obsoleto tiene el valor táctico menor de los que aparecen en la carta.

Tus ejércitos se forman automáticamente de manera que los sets aporten el máximo valor táctico.

Atención: al determinar si un ejército está obsoleto o no, hay que considerar la época impresa en la carta de táctica, y no la época actual.

Ejemplo:



Si tu táctica actual es "Ejército defensivo", sólo podrás formar un ejército. No podrás formarlo sin incluir una unidad de infantería de la Época A, así que estará obsoleto. Aportará +3 a tu índice de fuerza.

Si tu táctica actual es "Artillería móvil", podrás formar dos ejércitos. Las unidades de caballería de la Época I no quedan obsoletas al usar una táctica de la Época II, de modo que cada ejército contribuirá con la cifra mayor que aparece en la carta. La aportación total será de +10.

Si tu táctica actual es "Ejército de conquista", podrás formar dos ejércitos. Uno de estos tendrá una unidad de infantería de la Época A, así que estará obsoleto. El otro no lo estará. El ejército obsoleto tendrá un valor táctico de +3, mientras que el otro tendrá un valor de +5. La aportación total será de +8.

En cualquier caso, la aportación de los ejércitos se añadirá a la fuerza original de 18 que te aportan estas unidades.

LOS EJÉRCITOS DURANTE UNA COLONIZACIÓN

Las unidades enviadas a colonizar un territorio también pueden formar ejércitos. El valor táctico de estos ejércitos contribuirá al valor de colonización.

Ejemplo:



Tu táctica actual es "Ejército de conquista" y dispones de estas unidades. Si envías suficientes unidades, podrás formar un ejército y aumentar así tu grupo de colonización.

Si envías a los dos caballeros medievales y al infante, tu valor de colonización será de 11: las unidades aportarán 6 y el ejército tendrá un valor táctico de +5.

Si envías a los dos caballeros y al guerrero, el grupo de colonización constituirá un ejército obsoleto. El total sería de 8: 5 por las unidades +3 por el valor táctico del ejército. Ten en cuenta que la unidad del guerrero se une automáticamente al ejército, aun cuando no formara parte de un ejército en el momento de calcular el índice de fuerza de tu civilización.

Enviar a todas tus unidades te daría un valor de colonización de 12.

FELICIDAD Y TRABAJADORES DESCONTENTOS

Si quieres que tus ciudadanos trabajen satisfechos para ti, también tendrás que pensar en ellos.

Durante la partida podrás aumentar el índice de felicidad de distintas maneras, normalmente construyendo determinados edificios urbanos o completando ciertas maravillas. A medida que lo hagas, tu índice de felicidad situado sobre la reserva amarilla avanzará. Debajo de cada círculo de la escala de felicidad hay un subapartado de la reserva amarilla. Cuando un subapartado queda vacío, significa que necesitas más felicidad para que todos estén contentos.

Si no tienes suficientes caras sonrientes, tendrás trabajadores descontentos.

Tu número de trabajadores descontentos equivale al número de subapartados vacíos situados a la izquierda de tu indicador de felicidad.

Si los trabajadores descontentos superan a los trabajadores desocupados, tienes un problema. A menos que lo arregles, te enfrentarás a una revuelta que hará que te saltes tu fase de producción. He aquí algunos ejemplos:

NECESIDAD DE CARAS SONRIENTES



Después de aumentar tu población por segunda vez, el subapartado 1 de tu reserva amarilla está vacío. Necesitas al menos 1 cara sonriente para que tu gente contenta. Puedes aumentar tu índice de felicidad (normalmente construyendo algo) o bien aceptar que uno de tus trabajadores estará descontento.

SUFICIENTES CARAS SONRIENTES



Si logras aumentar tu felicidad un punto más, no sucederá nada malo. Tu indicador de felicidad estará sobre el subapartado vacío y todos estarán contentos.

UN TRABAJADOR DESCONTENTO

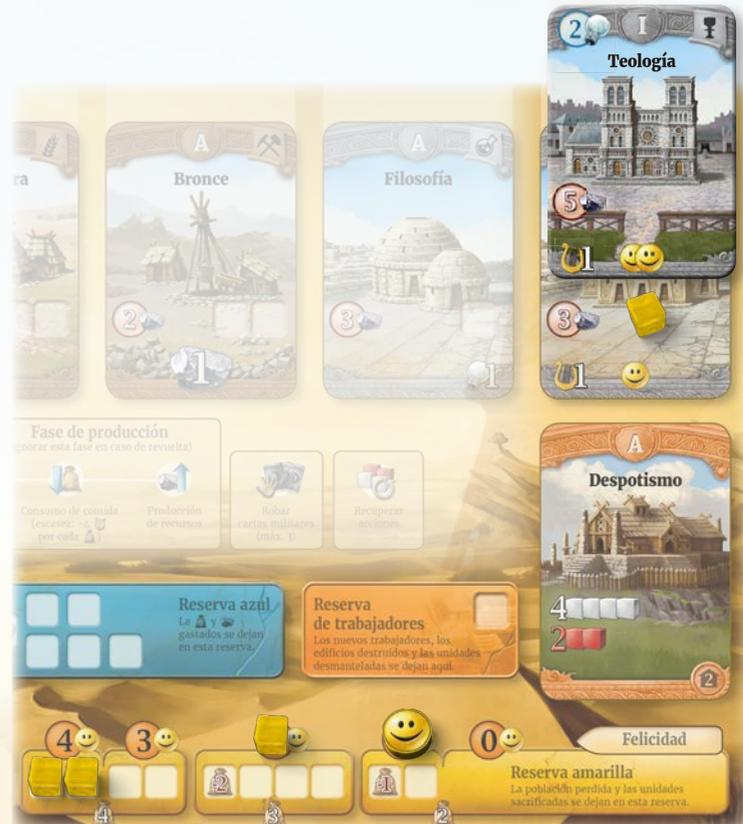
Por otro lado, si no ofreces suficientes caras sonrientes a tu gente, tendrás un trabajador descontento. Puedes representarlo tomando uno de tus trabajadores desocupados y poniéndolo sobre el círculo vacío que hay encima del subapartado vacío.



El trabajador seguirá contando como un trabajador desocupado, y podrás seguir disponiendo de él como si lo tuvieras en tu reserva de trabajadores. Sin embargo, no está en tu reserva de trabajadores por un buen motivo; para que te acuerdes que tienes un trabajador descontento. Si no tuvieras suficientes trabajadores desocupados para cubrir cada cara sonriente que te faltara, te enfrentarías a una revuelta al final del turno, lo cual implica que tu civilización no produciría nada.

UNA POSIBLE REVUELTA

Avanzada la partida te encuentras con una situación como esta:



Tienes dos trabajadores descontentos, pero sólo tienes un trabajador desocupado. Esto significa que uno de tus trabajadores descontentos tendrá que trabajar. Esto desembocará en una revuelta a menos que corrijas la situación.

¿Qué opciones tienes?

- Puedes modernizar el templo. Esto aumentaría tu índice de felicidad a 2 y sólo tendrías un trabajador descontento. Tu trabajador desocupado bastaría para cubrir la cara sonriente que falta, así que no padecerías ninguna revuelta.
- Puedes construir un nuevo templo de la Época I. El trabajador que hay en la escala de felicidad es un trabajador desocupado, así que puedes usarlo para esto. Esto aumentaría tu índice de felicidad a 3, que bastaría para que todo el mundo estuviera contento. No tendrías trabajadores descontentos.
- Puedes aumentar tu población. Esto te daría un trabajador más sin vaciar el subapartado 4. Todavía tendrías dos trabajadores descontentos, pero ahora tendrías un segundo trabajador desocupado. Lo pondrías sobre la segunda cara sonriente para indicar que los trabajadores descontentos no superan a los trabajadores desocupados. No habría revuelta en este turno, pero deberías encontrar una solución más permanente. Si aumentaras de nuevo tu población, vaciarías otro subapartado y el nuevo trabajador iría directamente a la casilla de la cara sonriente que te falta.
- También podrías conseguir un trabajador desocupado destruyendo una granja, una mina o un edificio urbano o desmantelando una unidad militar, pero no acostumbra a ser muy buena opción.
- Dejarlo sin más y aceptar la revuelta es la peor de las opciones, y rara vez te verás obligado a hacerlo.



SECUENCIA DE FINAL DE TURNO

A medida que avance la partida, todos los pasos de tu secuencia de final de turno serán más pertinentes.

DESCARTAR LAS CARTAS MILITARES SOBANTES



Tu cantidad de fichas rojas indica el número máximo de cartas militares que puedes conservar después de este paso.

Si fuera necesario, tendrás que descartarte de cartas militares para que el total no sea mayor que el número de fichas rojas que tienes. Las cartas se descartan boca abajo.

AGILIZAR LA PARTIDA

Cuando hayas decidido las cartas militares que quieres descartarte, el resto de tu turno se realiza de forma automática. Es decir, no tendrás que tomar ninguna otra decisión. El siguiente jugador podrá empezar su turno en cuanto acabes de descartarte.

Obviamente, si durante el turno de ese jugador sucede algo que afecta a tu civilización, ese turno tendrá que esperar hasta que tú completes la secuencia de final de turno.

FASE DE PRODUCCIÓN

REVUELTA

Fase de producción
(ignorar esta fase en caso de revuelta)

Si tienes más trabajadores descontentos que trabajadores desocupados, padecerás una revuelta y te saltarás la fase de producción.

Las revueltas se explican en la página anterior. Básicamente, si tu civilización obliga a aquellos que están descontentos a trabajar, se enfadan tanto que dejan de producir para ti. Saltarte la fase de producción es la única consecuencia de una revuelta, pero sin duda es una consecuencia que hay que evitar: en tu fase de producción suceden muchas cosas buenas...

GANAR CIENCIA Y CULTURA



Como siempre, avanza tus contadores de puntos en función de tus índices cultural y científico.

Si has jugado espléndidamente y tus puntos superan la cantidad que puede aparecer en el marcador de puntos, voltea el contador para representar que tienes esa cantidad de puntos y sigue contando desde cero. Por ejemplo, un contador de puntos culturales volteado que esté en la casilla 10 representa 160 puntos de cultura.

CORRUPCIÓN



La corrupción sucede si intentas acaparar demasiada comida o recursos.

Una maravilla sin completar también puede contribuir a la corrupción. Cuando hay comida y recursos en exceso, siempre sale alguien que los hace desaparecer.

Si tienes una o más cifras negativas descubiertas en tu reserva azul, la cifra descubierta situada más a la izquierda es la cantidad de corrupción que padecerás. Si todas están cubiertas, no habrá corrupción.

Si tienes 11 o más fichas azules en tu reserva, no tendrás corrupción.

Ejemplo:



En este caso padecerías una corrupción de -4.

Durante este paso perderás tantos recursos como tu valor de corrupción. Si no tienes esos recursos, perderás todos los recursos y cubrirás la diferencia perdiendo comida.

En otras palabras, trasladarás fichas azules por valor de esos recursos de tus cartas de tecnología de minas a la reserva azul. Y si no tuvieras bastantes, tendrás que trasladar fichas azules desde las cartas de tecnología de granja. Recuerda que una ficha azul puede representar más de 1 si está en una carta de tecnología de nivel más avanzado.

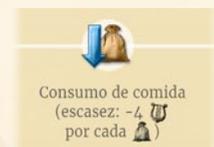
Consejo: si lo planificas bien, puedes evitar la corrupción, ya sea consiguiendo cartas que te den más fichas azules o, sobre todo, desarrollando tecnologías más avanzadas de granjas y minas. Las cartas de tecnologías más avanzadas pueden almacenar más comida y recursos usando menos fichas azules.

PRODUCCIÓN DE COMIDA



Como siempre, por cada trabajador que tengas en una tecnología de granja, coloca una ficha azul de tu reserva sobre esa carta. Un trabajador sobre una carta de nivel superior sigue produciendo sólo una ficha, pero la ficha valdrá más comida.

CONSUMO



El consumo aumenta a medida que tu reserva amarilla se va vaciando.

Si una o más cifras de tu reserva amarilla quedan descubiertas, la cifra descubierta situada más a la izquierda será la cantidad de comida almacenada que tu civilización consumirá. Si todas están cubiertas, no tienes consumo.

Ejemplo:



En este caso, consumirías 3 comidas durante la fase de producción.

Tendrás que pagar esa cantidad de comida. Si no tienes suficiente, pagarás tanta como puedas y perderás 4 puntos culturales por cada que no pagues.

Atención: es poco probable que tengas escasez de comida en los primeros turnos de la partida. El consumo tiene lugar después de la producción de comida, así que deberías tener suficiente, a menos que hayas hecho algo tan cuestionable como destruir todas tus granjas. Sin embargo, más adelante el consumo aumentará. Si supera tu producción de comida, tendrías que intentar solventar el problema.

PRODUCCIÓN DE RECURSOS



Como siempre, por cada trabajador situado sobre una tecnología de mina, coloca una ficha azul de tu reserva sobre esa carta. Un trabajador situado sobre una carta de nivel superior seguirá produciendo sólo una ficha, pero la ficha valdrá más recursos.

RESUMEN – RESERVA AZUL

- Tu reserva azul contiene las fichas azules.
- Algunas cartas y efectos pueden modificar tu cantidad de fichas azules. En estos casos especiales, tendrás que tomar fichas azules de la caja o bien devolverlas a ella.
- Durante la fase de producción, trasladarás fichas de tu reserva azul a tus cartas de tecnología de

granja y de mina, colocando una ficha azul por cada ficha amarilla que hubiera sobre la carta.

- Una ficha azul sobre una carta de tecnología de granja o de mina representa la cantidad de comida o recursos señalados en la parte inferior de la carta.
- Las fichas azules pueden representar comida o recursos aunque no haya trabajadores sobre la carta.
- Al pagar puedes disponer de cambio moviendo una ficha a otra carta de valor inferior o intercambiando la ficha de una carta de valor superior por varias fichas de valores inferiores.
- Nunca puedes conseguir cambio moviendo fichas de cartas de valor inferior a cartas de mayor valor.
- Las fichas azules también se colocan sobre las maravillas sin completar para representar la finalización de cada etapa.
- La reserva azul siempre se llena de izquierda a derecha. Si una cifra roja queda descubierta, está indicando la corrupción que padecerá tu civilización.
- La corrupción no te afectará hasta la fase de producción. Durante el paso de corrupción, tendrás que pagar ese número de recursos. Si no tuvieras suficientes, tendrás que pagar la diferencia con comida.

ROBAR CARTAS MILITARES



Por cada acción militar sin usar que tengas, roba 1 carta militar del mazo militar actual. Roba cartas aunque el total supere el límite de cartas en mano.

Nunca podrás robar más de 3 cartas de este modo.

Si tienes más de 3 acciones militares sin usar, roba sólo 3 cartas militares.

Si el actual mazo militar se acaba, mezcla las cartas militares descartadas de la edad correspondiente y crea un nuevo mazo militar.

En tu primera partida no se usarán cartas de la Época III. Así pues, en la Época III no se roban cartas militares.

RESUMEN – CARTAS EN MANO

- El límite de cartas civiles en mano equivale a tu número de fichas blancas.
- No puedes añadir una carta civil a tu mano si ya has alcanzado tu límite.
- Sin embargo, aunque hayas alcanzado el límite de cartas, podrás tomar una maravilla. Las maravillas entran directamente en juego sin pasar por tu mano.
- Tu límite de cartas militares en mano equivale a tu número de fichas rojas.
- A diferencia del límite para cartas civiles, tu límite de cartas militares no te impide robar cartas militares.
- Solamente comprobarás tu límite de cartas militares durante el primer paso de la secuencia de final de turno. Si en ese momento superas el límite, tendrás que descartarte hasta que no lo superes.
- Posteriormente en la misma secuencia, al robar cartas militares, puedes volver a superar el límite.

RECUPERAR LAS ACCIONES



El último paso del turno es volver a poner todas tus acciones usadas sobre tu carta de gobierno.

FIN DE UNA ÉPOCA

La época anterior finaliza y empieza una nueva, brindando nuevas oportunidades a tu gloriosa civilización.

FIN DE LA ÉPOCA A

La Época A concluye de inmediato cuando el jugador inicial haya repuesto la fila central de cartas por primera vez, tal como se describe en la página 8.

NUEVOS MAZOS ACTUALES

Has colocado el mazo civil de la Época I y el mazo militar de la Época I sobre el tablero de época actual. Ahora ya son los nuevos mazos actuales. Al final de la Época A no sucede nada más.

FIN DE LA ÉPOCA I

Cuando el mazo civil de la Época I se termina, concluye la Época I. Esto puede suceder en el turno de cualquier jugador, mientras esté reponiendo la fila de cartas.



Cuando el mazo civil se termine, se verá la ilustración que hay en el tablero. Ésta te recuerda los pasos a seguir cuando finaliza una época. Estos pasos se aplican a todos los jugadores.



Esto significa que, al terminar el mazo de la Época I, las cartas de la Época A quedan anticuadas.

DESCARTAR CARTAS ANTICUADAS



Cada jugador descarta las cartas anticuadas que tenga en su mano.

RETIRAR LÍDERES Y MARAVILLAS

SIN COMPLETAR ANTICUADAS



Cualquier jugador que todavía tenga un líder de la Época A tendrá que retirarlo del juego. Cualquiera que tenga una maravilla sin completar de la Época A tendrá que retirarla del juego (las fichas azules que hubiera encima se devolverán a la reserva azul del jugador).

La ilustración también te recuerda que tendrás que retirar los pactos anticuados, aunque en tu primera partida no habrá pactos.

El resto de cartas, incluidas las maravillas completadas, permanecerán en juego, sea cual sea su época.

PERDER FICHAS AMARILLAS



Finalmente, cada jugador devuelve 2 fichas de su reserva amarilla a la caja. Esto representa el hecho de que tu población se vuelve más exigente según avanza. Las civilizaciones más avanzadas quieren más pan y circo.

Consejo: planifica por adelantado el final de una época. Las civilizaciones que ignoren la producción de comida o las caras sonrientes van a tener serios problemas.

NUEVOS MAZOS ACTUALES

La Época I ha terminado y ahora empieza la Época II. Baraja el mazo civil de la Época II y ponlo sobre el tablero de época actual. A partir de ahora será el mazo civil actual. Si no se ha podido reponer por completo la fila central cuando se terminó el mazo anterior, rellena los espacios vacíos con cartas de la Época II.

Retira el mazo militar de la Época I del tablero de época actual. Baraja el mazo militar de la Época II y ponlo en su sitio. A partir de ahora será el mazo militar de la época actual.

Atención: las cartas de los mazos de eventos actuales y futuros no se ven afectados por el fin de una época.

FIN DE LA ÉPOCA II



La Época II concluye cuando el mazo civil de la Época II se termina. Funciona igual que el final de la Época I, excepto que ahora son las cartas de la Época I las que quedan anticuadas:

- Cada jugador se descarta de todas las cartas de la Época I que tuviera en la mano.
- Retira todos los líderes de la Época I y todas las maravillas de la Época I sin completar.
- Cada jugador pierde 2 fichas amarillas.

SIN MAZOS ACTUALES

La Época II finaliza y empieza la Época III. En tu primera partida no habrá cartas de la Época III, así que retirarás el mazo militar de la Época II y dejarás el tablero de la época actual vacío.

A partir de ahora no se dispondrán nuevas cartas en la fila central. Los jugadores seguirán retirando cartas y desplazando las que hubiera hacia la izquierda, pero los espacios de la derecha quedarán vacíos. Nadie podrá robar cartas militares.

LA ÚLTIMA RONDA

Después que la Época II finalice, cada jugador dispondrá al menos de un turno más, en función de quien fuera el primer jugador al empezar la partida.

- Si la Época II termina durante el turno del primer jugador, esta será la última ronda de la partida.
- Si no, se terminará esta ronda y la siguiente ronda será la última.

En cualquier caso, el jugador situado a la derecha del jugador inicial será quien juegue el último turno de la partida, de tal modo que todos hayan realizado el mismo número de turnos.

RESUMEN — RESERVA AMARILLA

- Tu reserva amarilla contiene las fichas amarillas.
- Algunas cartas y efectos pueden modificar la cantidad de fichas amarillas que tengas. En estos casos, las fichas amarillas se toman de la caja o se devuelven a ella.
- Al terminar las épocas I y II también tendrás que devolver 2 fichas amarillas a la caja (y en la Época III también, cuando juegues una partida completa).
- Una ficha amarilla fuera de la reserva amarilla es un trabajador (ver “Resumen – Trabajadores”, p. 14).
- Para convertir una ficha de tu reserva amarilla en un trabajador, tendrás que hacer la acción “Aumentar la población”. El coste de comida viene indicado por la cifra en blanco que hay debajo del apartado del cual retiras al trabajador. Éste irá a tu reserva de trabajadores.
- Los trabajadores regresan a la reserva amarilla sólo si sacrificas unidades al colonizar o si algún efecto te obliga a reducir la población.
- Las fichas amarillas de tu reserva amarilla no son trabajadores; son parte de un sistema que sirve para contabilizar. La reserva amarilla se va vaciando desde la derecha. Al vaciar un apartado por completo, se descubrirá una cifra en rojo; ésta indica el consumo de tu civilización.
- El consumo no te afecta hasta la fase de producción. Durante el paso de consumo, tendrás que pagar esa cantidad de comida. Si no tienes bastante, tendrás que pagar 4 por cada que te falte.
- Encima de cada subapartado hay un número con una cara sonriente. Si un subapartado está vacío, tu civilización requerirá ese número de caras sonrientes. Si tuvieras menos, el número de subapartados vacíos a la izquierda del indicador de felicidad será tu número de trabajadores descontentos (ver “Felicidad y trabajadores descontentos”, p. 19).

RESUMEN — DESCARTAR CARTAS

- Las cartas civiles se descartan boca arriba.
- Las cartas civiles que se descarten o se retiren del juego no volverán a entrar en la partida. Puedes devolverlas a la caja.
- Las cartas militares se descartan boca abajo.
- Las cartas militares jugadas o descartadas se ordenan según su dorso. Si el mazo militar de la época actual se agotara, las cartas descartadas de esa época se barajarán para formar un nuevo mazo.
- Los eventos que no sean territorios se dejan en la pila de eventos pasados una vez se hayan aplicado. No volverán a entrar en juego.

FIN DE LA PRIMERA PARTIDA

La partida termina cuando el último jugador (el jugador sentado a la derecha del jugador inicial) concluye su turno. Después se hace el recuento final.

RECuento FINAL

Al final de tu primera partida cada jugador ganará puntos de cultura adicionales según los logros de su civilización:

- Gana 1 punto de cultura por cada tecnología de la Época I y 2 puntos por cada tecnología de la Época II. Los gobiernos valen el doble.
- Gana tanta cultura como tu índice científico.
- Gana tanta cultura como tu índice de fuerza.
- Gana tanta cultura como tu índice de felicidad.
- Gana tanta cultura como tu producción de recursos y comida (cuenta cuántos recursos y comida producen tus trabajadores durante la fase de producción, ignorando la corrupción y el consumo).
- Gana 3 puntos de cultura por cada colonia que tengas.
- Gana 6 puntos de cultura por cada maravilla de la Época II que tengas.

Repasa esta lista de puntuación paso a paso, de modo que cada jugador tenga ocasión de sumar el número de puntos correspondiente.

Atención: esta lista es sólo para tu primera partida. La partida completa tiene un sistema de puntuación final distinto.

EL GANADOR

El jugador que tenga más puntos de cultura gana la partida.

En caso de empate, los jugadores empatados comparten la victoria.

Pero lo más importante es que has terminado tu primera partida de *Through the Ages*. La próxima vez ya podrás jugar a la partida completa.

LA VERSIÓN COMPLETA

La partida completa será como tu primera partida, pero con cartas nuevas de la Época III que podrás descubrir y con más oportunidades para interactuar con las demás civilizaciones.

ÉPOCA III

En la versión completa, la Época III es una época completa, como las épocas I y II.

Tras resolver el final de la Época II, baraja los mazos civil y militar de la Época III y déjalos sobre el tablero de época actual como nuevos mazos actuales. La partida prosigue una época más.

La Época IV es la que concluye la partida. Funciona como la época que marcaba el fin del juego en tu primera partida.

- Cuando el mazo civil de la Época III se termine, las cartas en mano de la Época II, los líderes de la Época II, las maravillas sin completar de la Época II y los pactos de la Época II se retirarán del juego. Cada jugador perderá 2 fichas amarillas. Empezará la Época IV, que no tiene ningún mazo.
- Si la Época IV empieza durante el turno del jugador inicial, esta será la última ronda. Si no, la siguiente ronda será la última.

MARAVILLAS DE LA ÉPOCA III



Las maravillas de la Época III tienen un efecto único que se resuelve en cuanto se completan. Ganarás un determinado número de puntos culturales en función de las otras cartas y trabajadores que tengas. Algunas de estas están explicadas con mayor detalle en el apéndice que hay al final del Código de Leyes.

FUERZAS AÉREAS

Las fuerzas aéreas son un nuevo tipo de unidad militar que sólo aparece en la Época III.

Una unidad de fuerza aérea aporta su valor al índice de fuerza, como cualquier otra unidad militar. No hay ninguna táctica que requiera fuerzas aéreas, pero una unidad de fuerza aérea puede unirse a cualquier ejército para duplicar su valor táctico. Cada unidad de fuerza aérea se puede asignar a un solo ejército.

Ejemplo:



Todas estas unidades contribuyen a tu índice de fuerza. Además, tu táctica te permite formar 3 ejércitos. Normalmente el valor táctico de un ejército sería +2, pero dos de ellos también tienen unidades aéreas, lo cual duplica su valor hasta +4. En total, los ejércitos aportan un valor táctico de +10.



La táctica "Ejército de conquista" es aún mejor. Formas 2 ejércitos, pero uno de ellos tiene una unidad de guerreros con lo que está obsoleto. Cada ejército recibe una unidad aérea, que duplica su valor táctico. El ejército obsoleto te da +6, mientras que el otro te da +10. En total te aportan +16 a tu índice de fuerza, aparte de la fuerza total de las unidades.



Si tuvieras "Tropas de asalto", no sería mejor que "Ejército de conquista". Ahora sólo tendrías un ejército, con una unidad de la Época I, de modo que estaría obsoleto. Aunque tuvieras una unidad aérea que duplicara su valor, el valor táctico sólo sería de +12. La otra unidad aérea no estaría en ningún ejército (aunque seguiría aportando 5 al índice de fuerza, al igual que la otra unidad asignada a un ejército). Por otro lado, si modernizaras una de esas caballerías medievales, el ejército ya no estaría obsoleto. ¡De ser así, un solo ejército te daría +22!

FASE POLÍTICA

En la partida completa se juega con todas las cartas militares. Ahora los mazos incluirán agresiones, guerras y pactos, que te ofrecerán nuevas opciones durante la fase política. También tendrás la posibilidad de abandonar si te van muy mal las cosas.

En la página 4 del Código de Leyes se detallan todas las reglas para jugar estas cartas. Las guerras se resuelven una ronda después de haberse jugado, tal como se explica en la página 3 del Código. Ahora que ya sabes cómo funciona el juego, no deberías tener problemas para entender esas reglas. En este manual sólo te ofreceremos un breve resumen de cómo funcionan.

PARTE MILITAR DEL JUEGO

Lo militar es una parte importante del juego. Es difícil ganar una partida únicamente a través del poder militar, pero es muy posible que la pierdas si no le prestas suficiente atención.

EVENTOS



Aunque los jugadores no sean muy agresivos, las civilizaciones más fuertes se beneficiarán de los eventos relativos a la fuerza del mismo modo que las más débiles los padecerán. Para avanzar sin preocupaciones, basta con que tu civilización sea algo más fuerte que las demás en cada turno.

AGRESIONES



Si otro jugador se vuelve considerablemente más fuerte que tú, puede que juegue una agresión contra ti. Las agresiones se juegan como acciones políticas. El atacante también tendrá que usar algunas acciones militares.

Para defenderte, tendrás que igualar o superar la fuerza del atacante jugando bonificaciones temporales de la mano. Una carta de bonificación militar añadirá su valor defensivo (que aparece en la



parte superior de la carta) a tu fuerza. También puedes descartarte de cualquier carta militar boca abajo para conseguir una bonificación adicional de +1. El número de cartas que juegues o te descartes así no podrá superar el número total de fichas rojas que tengas.

Si no logras igualar o superar la fuerza del atacante (o si decides no hacerlo), la agresión habrá tenido éxito. Normalmente, el atacante robará o destruirá algo que pertenezca a tu civilización.

Intenta no quedarte muy rezagado en fuerza, sobre todo si no tienes cartas de bonificación defensiva para protegerte contra las agresiones. Y, del mismo modo, si estás muy por delante de un rival, tal vez sea buena idea atacarle.

Consejo: las civilizaciones son especialmente vulnerables después de colonizar un territorio, ya que habrán sacrificado unidades militares y, posiblemente, gastado cartas de bonificación.

GUERRAS



Tal vez estés harto de continuar la carrera armamentística. Puede que estés tan rezagado que ni siquiera las cartas de bonificación podrían salvarte y decides que ser vulnerable ante las agresiones es el precio que prefieres pagar para poderte centrar en tareas más civilizadas. Tal vez sea una buena estrategia... o tal vez sólo estés invitando a que te declaren una guerra.

Un jugador podrá declarar una guerra durante su fase política, pero no se resolverá de inmediato. Los dos jugadores dispondrán de un turno para aumentar su fuerza, aunque el jugador que haya declarado la guerra ya habrá usado acciones militares con la declaración y puede que no le quede ninguna. La guerra se resolverá al principio del siguiente turno del atacante. A diferencia de las agresiones:

- Ningún jugador consigue una bonificación a su fuerza al jugar cartas de bonificación o descartar cartas militares; sólo cuentan las cartas que ya estén sobre la mesa.

- En una guerra cualquier bando puede ser el vencedor e infligir pérdidas a la civilización derrotada (en una agresión, si el atacante no gana, la carta no tiene efecto).
- La gravedad del castigo dependerá de la diferencia de fuerza entre las dos partes (en una agresión da lo mismo si pierdes por 5 o por 20; en una guerra sí que importa).

Así pues, ignorar por completo el apartado militar puede que no compense, ya que el resto de jugadores pueden declararte la guerra.

De igual manera, si ves que los otros jugadores se están quedando atrás en fuerza, tal vez valga la pena declararles la guerra. Pero cuidado: una civilización que tenga una economía sólida puede llegar a mejorar su índice de fuerza considerablemente en un solo turno. Y no querrás perder una guerra que tú mismo iniciaste...

PACTOS

Los pactos sólo se usan en las partidas con 3 o 4 jugadores. En las partidas con 2 jugadores, retíralos de los mazos militares antes de que empiece la partida.

Los pactos añaden algo de diplomacia y cooperación al juego. Como acción política, puedes ofrecer un pacto a otro jugador. El jugador puede aceptarlo o rechazarlo. Si el jugador lo acepta, el pacto tendrá efecto y permanecerá en juego. Si el jugador lo rechaza, el pacto regresará a tu mano. Con ello concluirá tu fase política, aunque puedes volver a intentarlo más adelante.

Atención: no puedes saltarte esta regla negociando el pacto antes de ofrecerlo.

Puedes participar en más de un pacto, pero en tu zona de juego sólo puedes tener un pacto. Si ofreces un nuevo pacto y el jugador lo acepta, cualquier pacto que tuvieras en tu zona de juego se anula automáticamente. También puedes usar tu acción política para anular cualquier pacto en el que participes. Los pactos también se retiran del juego automáticamente si quedan anticuados al finalizar una época (del mismo modo que los líderes y las maravillas sin completar).



Algunos pactos son simétricos y benefician a ambos jugadores. Pero este beneficio puede ser un arma de doble filo. Está muy bien tener las fronteras abiertas con otra civilización... hasta que deciden atacarte. Está muy bien cooperar en investigación científica... hasta que el otro se gasta todos tus puntos de ciencia.



Algunos pactos pueden ser ligeramente asimétricos pero complementarios. Sólo tienes que encontrar un socio a quien le falte lo que tú ofreces.



Otros pactos son decididamente asimétricos, en el que un jugador ofrece algo a otro jugador a cambio de paz o de protección. Si eres débil, tal vez puedas ofrecer un pacto así para animar a una civilización más fuerte a que

te deje tranquilo. Por otro lado, si eres fuerte, tal vez puedas usar un pacto así para extorsionar a una civilización más débil. Al ofrecer un pacto asimétrico, tú declaras cuál será cada bando. El otro jugador puede aceptar la oferta o rechazarla.

Atención: a menos que el pacto lo especifique, no evitará que las partes se ataquen entre sí. Y a menos que diga lo contrario, el pacto permanecerá en vigor incluso después de un ataque.

RECORDAR LA PRODUCCIÓN ADICIONAL

Puedes señalar la producción adicional que generan ciertos pactos colocando una ficha roja de la caja sobre una granja o mina de la Época A. También puedes usar este truco para señalar la producción adicional de otras cartas, como el "Ferrocarril transcontinental".

ABANDONAR

Esperemos que no te suceda, pero a veces las cosas se tuercen. Si todo el mundo es más fuerte que tú y tu economía no basta para alcanzarles, puede que te vayas

quedando más rezagado a cada turno, siendo un blanco fácil para todas las agresiones, guerras o eventos negativos que puedan suceder hasta el final de la partida. Obviamente, el juego puede seguir siendo divertido aunque pierdas. Nadie te obligará a dejarlo. Pero es posible abandonar con honor, admitir que has perdido y dejar que los demás jugadores midan sus fuerzas, más que verles competir para ver quién saca mayor rédito de tu debilidad.

Abandonar es una acción política. Cualquier guerra que hubieran declarado contra ti se anula (aunque aportaría puntos de cultura al jugador que te la hubiera declarado, ya que la historia se acordará de quién te obligó a abandonar). Tu civilización y todas sus cartas se retirarán de la partida. Si quedan dos o tres jugadores en juego, la partida proseguirá convertida en una partida con dos o tres jugadores. Si sólo queda un jugador, ese jugador habrá ganado.

La mayoría de veces, no obstante, la partida debería terminar con todos los jugadores presentes, listos para el recuento final.

FIN DE LA PARTIDA COMPLETA

Al igual que en tu primera partida, la partida completa termina cuando el jugador sentado a la derecha del jugador inicial termina su último turno.

Aquí no se aplica el recuento que explicamos para la primera partida. En vez de ello, sólo se puntúan determinados aspectos de una civilización. Los jugadores decidirán la puntuación final mientras juegan al preparar los eventos de la Época III.

RECUESTO FINAL

Al final de la partida, toma todos los eventos de la Época III que queden en los mazos de eventos actuales y futuros y aplícalos uno tras otro. El orden no importa.

Atención: los eventos de épocas anteriores no afectan al recuento final.

EVENTOS DE LA ÉPOCA III

Cada evento de la Época III describe una forma en que las civilizaciones pueden ganar puntos de cultura. Los eventos de la Época III pueden descubrirse

y resolverse mientras se juega. Cualquier evento que quede en los mazos de eventos actuales o futuros se valorará al finalizar la partida. Al preparar un evento de la Época III, sabes seguro que se aplicará.



La mayoría de eventos de la Época III conceden a cada civilización un determinado número de puntos de cultura en función de las cartas y trabajadores que tenga en juego.



Algunos eventos de la Época III conceden puntos a los jugadores en función del orden relativo en determinados valores. Por ejemplo, con "Efecto de la ciencia", la indicación "14/7/0" significa que el jugador con el mayor índice científico ganará 14 U y el jugador con el segundo mayor índice, 7 U. El tercer jugador no ganará nada. Se aplicará el método de desempate

habitual: el jugador que esté realizando su turno o el jugador más cercano a éste en orden de juego será quien gane el empate.

Durante el recuento final, los empates se deshacen como si se estuviera en el turno del jugador inicial.

Esto es una ventaja para el jugador inicial, pero el jugador que haya tenido su turno después tendrá la ventaja de conocer los valores finales de los jugadores que ya han terminado la partida.

EL GANADOR

Después de evaluar todos los eventos de la Época III que se hubieran preparado, la puntuación ya será definitiva.

El jugador con más puntos culturales será el vencedor. En caso de empate, los jugadores empatados comparten la victoria.

Pero lo más importante es que cada jugador habrá tenido ocasión de contar una historia única sobre su civilización.

CÓMO ALMACENAR LOS COMPONENTES



Las cartas, contadores y fichas pueden almacenarse en la caja de la forma indicada. Puedes separar las cartas por mazos militares y civiles de cada época. Si tienes previsto hacer principalmente partidas con 2 o 3 jugadores, puedes dejar separadas las cartas que apartes de cada mazo, para que así te resulte más sencillo preparar la próxima partida.

Los tableros pueden ponerse encima tal como se muestra, empezando por el tablero de época actual y terminando por los tableros de ciencia y cultura, que encajan el uno al lado del otro. Encima de estos quedará espacio para los tableros individuales, los reglamentos y las hojas de ayuda.

Durante la partida, las fichas blancas, rojas, azules y amarillas que no se usen durante la preparación pueden dejarse en la caja para acceder fácilmente a ellas cuando sea necesario.

Si prefieres tener las cartas enfundadas, te recomendamos que las guardes a través, tal como se muestra abajo.



QUÉ HAY DE NUEVO EN LA NUEVA HISTORIA

Through the Ages se editó por primera vez en 2006. *Una nueva historia de la civilización* es una nueva edición, con unos ajustes realizados a partir de nueve años de información aportada por los jugadores más apasionados con el juego original. Hemos realizado muchas mejoras, pero la esencia del juego sigue siendo la misma. Los jugadores que ya conozcan *Through the Ages - Historia de las civilizaciones* podrán jugar con esta nueva versión después de leer este resumen de los cambios. Las páginas referidas en este apartado se encuentran en el Código de Leyes, que tiene el reglamento completo del juego. Está pensado para que resulte sencillo consultar rápidamente los detalles de una regla concreta.

CAMBIOS EN LAS CARTAS

Muchas cartas han cambiado, y no sólo en las ilustraciones. Léelas atentamente al jugar tu primera partida con esta nueva edición. Encontrarás una explicación más detallada de algunas de ellas en el apéndice del Código de Leyes (p. 12).



SECUENCIA DE FINAL DE TURNO

La nueva secuencia de final de turno incluye varios cambios. La secuencia completa está impresa en tu tablero individual, así que la aprenderás fácilmente sin tener que consultar el reglamento.

CORRUPCIÓN

Ahora la corrupción se determina antes de la producción de comida y recursos. Así resulta más sencillo ver si corres el peligro de padecer corrupción y es más fácil planificar la fase de acciones para que te resulte más eficiente. Ya no tendrás que visualizar cómo quedará tu reserva azul después de producir y consumir.

Hay tres casillas en tu reserva azul que tienen una cifra negativa en rojo. Si una o más de estas cifras están descubiertas durante el paso de corrupción, la cifra negativa situada más a la izquierda será tu corrupción. Perderás tantos recursos como señale dicha cifra. Si no tuvieras bastantes, perderás todos los que tuvieras y tendrás que cubrir la diferencia con comida ("Fase de producción", p. 6).

Para mantener la tensión adecuada entre producción y corrupción, la cantidad de fichas azules se ha rebajado a 16 ("Tablero individual", p. 2).

DESCARTAR LAS CARTAS MILITARES SOBANTES

Las cartas militares sobrantes se descartan después de la fase de acciones y no antes. Así podrás jugar una carta de táctica antes de que llegue el momento de descartarse. Además, si aumentas tu número de acciones militares, te aprovecharás de inmediato de aumentar tu límite de cartas.

Sin embargo, el principal motivo de este cambio ha sido para simplificar el juego: es más fácil decidir con qué cartas quedarse tras haber jugado el turno ("Descartar las cartas militares sobrantes", p. 6).

ROBAR CARTAS MILITARES

Robar cartas militares ya no forma parte de la producción, de modo que no te saltarías este paso en caso de sufrir una revuelta ("Robar cartas militares", p. 6).

RECUPERAR LAS ACCIONES

Ahora recuperar las acciones forma parte oficialmente de la secuencia de final de turno ("Recuperar las acciones", p. 6).

LÍDERES

SUSTITUIR UN LÍDER

Al igual que antes, si tuvieras un líder en juego en el momento de jugar otro, el antiguo líder deberá abandonar el juego. Pero ahora también recuperas 1 acción civil. Esto sólo se aplica si ya tuvieras un líder previamente en juego ("Poner un líder en juego", p. 5).

ÍNDICES DE LA CIVILIZACIÓN

NO HAY LÍMITE

Tus índices de ciencia, cultura y fuerza no tienen límite. Tampoco hay límite a la cantidad de puntos científicos o culturales que puedas tener. Puedes anotar el superávit del modo que mejor te parezca. Los contadores e indicadores están pensados para voltearse y así señalar si estás realizando la segunda vuelta de un determinado marcador.

Tus índices y puntos siguen sin poder descender por debajo de 0. Y tu índice de felicidad (el número de caras sonrientes) seguirá estando siempre entre 0 y 8 ("Índices", p. 10).

TÁCTICAS

ESTANDARTE DE TÁCTICA

Cada jugador tiene un estandarte que le sirve para señalar su táctica actual ("Componentes de juego", p. 2).

PONER EN JUEGO UNA TÁCTICA

Las tácticas pueden jugarse como en la versión original: usando 1 acción militar durante tu fase de acciones. La carta

se deja en tu zona de juego y se marca con tu estandarte. Esta carta se conoce como una "táctica exclusiva" ("Poner en juego una táctica", p. 6).

COMPARTIR TÁCTICAS

Tu táctica no será exclusiva durante mucho tiempo. Al principio del turno, antes de tu fase política, mueve cualquier carta de táctica exclusiva que tengas en tu zona de juego a la zona de tácticas compartidas que hay en el centro del tablero militar. Durante el resto de la partida, cualquier jugador podrá copiarla ("Compartir tácticas", p. 3).

COPIAR TÁCTICAS

Durante tu fase de acciones puedes usar 2 acciones militares para copiar cualquier táctica que haya en la zona de tácticas compartidas. Pon tu estandarte de táctica sobre ella para señalar que ahora es tu táctica actual. Una carta puede tener varios estandartes. Sólo puedes poner en juego o copiar una táctica una vez por turno ("Copiar tácticas", p. 6).

AGRESIONES

SIN SACRIFICIOS

Ni el atacante ni el defensor pueden sacrificar unidades durante una agresión. En vez de ello hemos creado una nueva forma de defenderse que no perjudica tanto la situación del defensor.

DEFENSA

El defensor puede jugar cartas de bonificación defensiva, como antes. Además, también puede descartarse de cualquier carta militar boca abajo para obtener una bonificación temporal de +1 a su fuerza. El número total de cartas que se pueden jugar o descartar al defenderse no puede superar el total de acciones militares del defensor ("Jugar una agresión", p. 4).

GUERRAS

SIN SACRIFICIOS

Ningún bando puede sacrificar unidades en una guerra. En el juego original, ambos bandos podían desencadenar unos conflictos enormes sacrificando casi por entero su poder militar cuando la partida se acercaba a su fin, lo cual les dejaba vulnerables ante los ataques indiscriminados de los otros jugadores ("Resolver una guerra", p. 3).

VARIANTES

Si una partida completa resulta demasiado larga o demasiado agresiva para tu grupo de juego, tal vez quieras probar una de estas variantes. Están pensadas para que la experiencia de juego siga siendo atractiva. Sin embargo, dado que las cartas están pensadas para una partida completa, puede que algunas cartas o combinaciones sean más fuertes o más débiles de lo habitual.

PARTIDA MÁS CORTA

Para disfrutar de la experiencia completa pero con una duración menor, prueba esta variante. Sólo jugarás dos épocas, pero usarás las reglas completas, incluyendo agresiones, guerras y pactos.

PREPARACIÓN

Haz los preparativos como si fuera una partida completa. Además:

- Toma todos los eventos del mazo militar de la Época III para formar un mazo de eventos de final de partida. Baraja el mazo y reparte dos eventos a cada jugador. Los jugadores conservan estos eventos frente a ellos boca abajo; no podrán mirarlos hasta el final de la Época I.
- Descubre tres eventos más de la Época III boca arriba y déjalos donde todos puedan leerlos.
- Toma una carta de "Guerra por la cultura" del mazo de la Época III y ponlo boca arriba sobre la mesa junto a los tres eventos anteriores.
- Las cartas militares restantes de la Época III y las cartas civiles de la Época III no se usarán.

GUERRAS

Cuando declares una guerra, tendrás que jugar una carta de guerra de la mano, como es habitual, pero en vez de utilizar la

guerra que tengas en la mano puedes usar la carta de "Guerra por la cultura". Si declaras la guerra de la Época III, tendrás que pagar su coste en acciones militares. Al resolver la guerra, tu carta se descartará. La opción de sustituir una guerra por la guerra de la Época III siempre está disponible, aun cuando se esté usando para otra guerra que todavía no se haya resuelto.

FIN DE LA ÉPOCA I

Al finalizar la Época I todos los jugadores mirarán sus cartas de evento de la Época III. Cada jugador se descartará entonces de una de ellas y conservará la otra. Nadie puede mirar las cartas que han descartado o que se han quedado los demás jugadores.

RECuento FINAL

Al final de la partida:

- Cada jugador gana 6  por cada maravilla de la Época II que haya completado.
- Puntúa los tres eventos de la Época III que se hayan desvelado.
- Mezcla los eventos de la Época III que los jugadores hayan conservado y evalúalos uno tras otro.

VERSIÓN PACÍFICA

Si quieres disfrutar de una partida sin guerras ni agresiones, prueba con esta variante más pacífica.

Para esta versión, basta con retirar todas las guerras, agresiones y pactos de los mazos militares (aunque si te gustan los pactos, puedes conservar aquellos que no hacen referencia a ataques).

La parte militar del juego seguirá siendo importante al colonizar y con los eventos que dependen de la fuerza. Pero si quieres que sea más importante todavía, prueba lo siguiente:

VARIANTE CON CONFLICTOS INTERNACIONALES

Al terminar la Época I, II y III tiene lugar un conflicto a escala global. Cada civilización gana tanta cultura como la diferencia entre su fuerza y la fuerza de la civilización más débil. Así pues, la civilización más débil no ganará nada.

MÁS VARIANTES

En el reglamento del juego original había más variantes, y los jugadores han ido desarrollando otras con el tiempo. Sin embargo, pocas veces se usaban. En esta edición nos hemos centrado en ajustar y equilibrar la versión completa sin modificaciones.

Obviamente, si había una variante que te gustaba, puedes seguir usándola con esta versión del juego.

Los cambios que hemos aplicado a esta nueva versión se basan en lo que nos gustaba más a nosotros y a nuestros probadores. Pero si prefieres algunos aspectos de la edición anterior (por ejemplo, que se puedan sacrificar unidades en las guerras), puedes incluirlos como reglas domésticas: es más importante disfrutar del juego que no que esté perfectamente ajustado.

Si quieres, también puedes visitar la página www.throughtheages.com. Si aparece una buena variante que los jugadores aprueban, la haremos oficial y la publicaremos allí.



www.throughtheages.com