

SID MEIER'S
CIVILIZATION[®]

EL JUEGO DE TABLERO



REGLAMENTO

SID MEIER'S CIVILIZATION®

EL JUEGO DE TABLERO

...Y finalmente evolucionó una especie conocida como el hombre.

Y aparecieron los primeros atisbos leves de inteligencia.

Los frutos de la inteligencia fueron muchos:

*Fuego, herramientas y armas,
cazar, cultivar y compartir comida,
la familia, la aldea y la tribu.*

Ahora sólo hacía falta un ingrediente más:

*Un gran líder para unir las tribus en disputa,
para utilizar el poder de la tierra,
para crear un legado que resista el paso del tiempo:
la civilización.*

DESCRIPCIÓN GENERAL

“El futuro pertenece a quienes creen en la belleza de sus sueños.”

—Eleanor Roosevelt

Sid Meier's Civilization: el juego de tablero es un juego para dos a cuatro jugadores, siendo cuatro jugadores el número recomendado. Cada jugador se pone al frente de una civilización diferente e intenta guiar a su pueblo hacia la grandeza.

Empezando con una civilización compuesta por una sola y humilde ciudad que carece de los inventos más rudimentarios, cada jugador intenta hacer avanzar a su pueblo construyendo nuevas ciudades y mejorándolas, investigando nuevas tecnologías, aumentando la cultura de su civilización y recolectando valiosos recursos.

A medida que los jugadores crean ciudades nuevas y exploran el mundo que les rodea, entran en contacto con civilizaciones menores, algunas pacíficas y otras belicosas. Los jugadores pueden absorber estas civilizaciones menores dentro de la suya, obteniendo recompensas al hacerlo.

Sin embargo, el reto más difícil de los jugadores será enfrentarse entre sí, cuando una civilización en ascenso choque con otra. Los jugadores podrán librar guerras en el campo de batalla, realizar arduos tratos en las sombras o competir para ser el primero en construir las majestuosas maravillas y convertirse en la civilización dominante de la Tierra.

OBJETIVO DEL JUEGO

“Tengamos fe en que la razón da la fuerza, y con esa fe, atrevámonos a cumplir con nuestra labor, tal como la entendemos, hasta el fin.”

—Abraham Lincoln

Un jugador puede ganar en *Sid Meier's Civilization: el juego de tablero* de una de las cuatro formas siguientes.

Una **VICTORIA CULTURAL** se obtiene dedicando Ciudades a las Artes y gastando los puntos de Cultura obtenidos con ello para avanzar por el medidor de Cultura hasta el final. El medidor de Cultura se describe más detalladamente en las páginas 17–18.

Una **VICTORIA TECNOLÓGICA** se consigue investigando la Tecnología *Vuelo espacial*. Para hacerlo, es necesario que un jugador haya hecho crecer su pirámide tecnológica hasta el punto que le permita investigar una Tecnología de nivel V. La pirámide tecnológica se describe más detalladamente en las páginas 11 y 21–22.

Una **VICTORIA ECONÓMICA** se alcanza acumulando 15 Monedas. Las Monedas son una medida del poder económico, y obtenerlas hace que una Civilización sea más eficiente. Las Monedas y los medios para obtenerlas se describen más detalladamente en la página 26.

Por último, una **VICTORIA MILITAR** se logra conquistando la Capital de otro jugador. El Combate y la conquista de Ciudades se describen más detalladamente en las páginas 23–26.

Puedes encontrar una explicación más detallada de cómo ganar la partida en “Ganar la partida” en las páginas 22–23.

Los siguientes apartados enumeran y describen los componentes de juego de *Sid Meier's Civilization: el juego de tablero*.

COMPONENTES

- Este reglamento
- Tablero de Mercado
- 6 hojas de Civilización
- 6 diales de Comercio
- 6 diales de Economía
- 6 conectores de plástico (para los diales de Comercio y Economía)
- 6 fichas de mapa de inicio (1 para cada Civilización)
- 14 fichas de mapa neutrales
- 12 indicadores de Ciudad (3 por jugador)
- 24 miniaturas de Ejército (6 por jugador)
- 8 miniaturas de Colono (2 por jugador)
- 1 miniatura rusa blanca de Ejército
- 55 cartas de Combate cuadradas, que incluyen:
 - » 15 cartas de Unidad de Artillería
 - » 15 cartas de Unidad de Infantería
 - » 15 cartas de Unidad Montada
 - » 8 cartas de Unidad Aérea
 - » 2 cartas de Bonificación de Combate
- 224 cartas pequeñas, que incluyen:
 - » 4 cartas de preparación (1 por jugador)
 - » 16 cartas de Gobierno (4 por jugador)
 - » 144 cartas de Tecnología (36 por jugador)
 - » 1 carta de Tecnología de Vuelo espacial
 - » 47 cartas de Acontecimiento cultural
 - » 12 cartas de Maravilla
- 12 indicadores de Maravilla (4 Antiguas, 4 Medievales y 4 Modernas)
- 6 indicadores de Nivel cultural (1 por Civilización)
- 18 indicadores de Gran personaje
- 28 indicadores de Tecnología militar (7 por jugador)
- 49 indicadores de Edificio, que incluyen:
 - » 10 indicadores de Puerto
 - » 6 indicadores de Puesto comercial
 - » 6 indicadores de Taller/Mina de Hierro
 - » 6 indicadores de Biblioteca/Universidad
 - » 6 indicadores de Granero/Acueducto
 - » 5 indicadores de Mercado/Banco
 - » 5 indicadores de Templo/Catedral
 - » 5 indicadores de Cuartel/Academia militar
- 20 indicadores de Choza
- 10 indicadores de Aldea
- 12 indicadores de Desastre
- 1 indicador de jugador inicial
- 16 fichas de Recurso de Mercado
- 90 fichas de Cultura
- 28 fichas de Herida
- 75 fichas de Moneda
- 4 hojas de referencia (1 por jugador)

DESCRIPCIÓN DE LOS COMPONENTES

Esta sección identifica cada uno de los componentes de *Sid Meier's Civilization: el juego de tablero*.

TABLERO DE MERCADO

El tablero de Mercado está formado por dos áreas principales: el **MERCADO** y el **ÁREA DE CULTURA**. El Mercado, en la parte superior, es donde se colocan Maravillas, Edificios y Unidades para que los jugadores puedan comprarlos. El área de Cultura, en la parte inferior, es el lugar donde se colocan las cartas de Acontecimiento cultural durante la partida y donde se encuentra el medidor de Cultura, que mide el progreso de los jugadores hacia una victoria cultural.



HOJAS DE CIVILIZACIÓN

Cada jugador recibe una hoja de Civilización que explica las propiedades especiales de su Civilización. Consulta "Elementos de una hoja de Civilización" en la página 7 para ver más detalles.



DIAL DE COMERCIO, DIAL DE ECONOMÍA Y CONECTORES DE PLÁSTICO

Los diales de Comercio y de Economía se unen a la hoja de Civilización de cada jugador usando los conectores de plástico y sirven para medir el Comercio y el número de Monedas actuales de su Civilización.



FICHAS DE MAPA

Estas fichas incluyen tanto fichas de mapa de inicio como neutrales y se usan para construir el tablero de juego. Cada ficha de mapa está compuesta por 16 casillas de terreno. Consulta “Elementos e iconos de una ficha de mapa” en la página 7 para ver más detalles.

FICHAS DE MAPA DE INICIO

Cada una de estas seis fichas de mapa pertenece a una Civilización concreta, como indica la imagen del líder de esa Civilización en el reverso de su ficha de inicio. Al comienzo de la partida, la ficha de inicio de cada jugador es el lugar del tablero de mapa donde comienza su Civilización.



FICHAS DE MAPA NEUTRALES

Estas 14 fichas de mapa no pertenecen a ninguna Civilización concreta, así que se mezclan y se colocan aleatoriamente boca abajo para construir el resto del tablero de mapa durante la preparación de la partida.



INDICADORES DE CIUDAD

Las Ciudades se muestran en el mapa usando indicadores de Ciudad.



CAPITAL



CIUDAD



CAPITAL AMURALLADA



CIUDAD AMURALLADA

Cada jugador recibe tres indicadores de Ciudad, una Capital y dos Ciudades normales. Los indicadores de Ciudad tienen una versión amurallada en su reverso.

MINIATURAS DE EJÉRCITO Y DE COLONO

Estas miniaturas de plástico representan los Ejércitos y Colonos de los jugadores. Las banderas son EJÉRCITOS y representan las fuerzas militares de los jugadores. Los carromatos son COLONOS y representan las fuerzas no militares de los jugadores.

Nota: La miniatura de Ejército blanca es para uso exclusivo del jugador ruso, como se explica en la sección “Preparación de los jugadores” en las páginas 10–11.



MINIATURAS DE EJÉRCITO Y DE COLONO

CARTAS DE UNIDAD

Cada carta de Unidad representa una Unidad de Artillería, de INFANTERÍA, Montada o Aérea. Cada carta de Unidad (excepto las Aéreas) presenta cuatro versiones distintas de la Unidad, una en cada lateral de la carta. Cada jugador usa la versión más poderosa de la Unidad que le permita la pirámide tecnológica de su Civilización. Las cartas de Unidad se describen con más detalle en la página 23.



CARTAS DE BONIFICACIÓN DE COMBATE

Estas cartas se usan al comienzo del Combate para registrar cualquier ventaja de fuerza que tenga un jugador sobre otro durante la batalla.



CARTAS DE PREPARACIÓN

Las cartas de preparación detallan todos los bienes con los que los jugadores empiezan la partida. En el reverso de la carta se muestran todos los bienes que pueden construirse al comienzo de la partida, así como los valores iniciales de los rasgos de Civilización más importantes, como la velocidad de viaje.



CARTAS DE GOBIERNO

Estas cartas se usan para indicar qué tipo de Gobierno dirige la Civilización de cada jugador. Las cartas tienen dos lados, con un tipo de Gobierno distinto en cada uno. La hoja de Civilización del jugador muestra el tipo de Gobierno con el que su Civilización empieza la partida. Para ver más detalles sobre los Gobiernos, consulta la página 14.



CARTAS E INDICADORES DE MARAVILLA

Las Maravillas son impresionantes monumentos o logros que otorgan a una Civilización un lugar en la Historia de la humanidad. Cada Maravilla tiene sus correspondientes carta e indicador. La carta explica el coste y la capacidad de la Maravilla, mientras que el indicador muestra su posición en el mapa. Para ver más información sobre las Maravillas, consulta la página 17.



CARTAS DE MARAVILLA

INDICADORES DE MARAVILLA

CARTAS DE TECNOLOGÍA

Las cartas de Tecnología representan varias tecnologías o descubrimientos que puede investigar una Civilización para obtener acceso a Edificios, Unidades, Gobiernos u otras capacidades. Cada jugador recibe un mazo de cartas de Tecnología idéntico con el que medir el progreso científico de su Civilización. Para ver una descripción completa de las cartas de Tecnología y de la pirámide tecnológica, consulta las páginas 11 y 21–22.

Nota: *Vuelo espacial* es una carta de Tecnología especial de nivel V; cuando se investiga, la partida termina. Sólo se incluye una copia de la carta con el juego.



INDICADORES DE NIVEL DE CULTURA

Estos indicadores se usan para registrar el progreso del jugador en el medidor de Cultura. Para más información al respecto, consulta “B. Dedicarse a las Artes” en la página 17.



INDICADORES DE GRAN PERSONAJE

Los indicadores de Gran personaje representan personas famosas o importantes que aparecen en una Civilización. Existen las siguientes seis clases de Grandes personajes:



ARTISTA



CONSTRUCTOR



GENERAL



HUMANISTA



INDUSTRIAL



CIENTÍFICO

CARTAS DE ACONTECIMIENTO CULTURAL

Las cartas de Acontecimiento cultural se dividen en tres mazos: Antiguo (una columna), Medieval (dos columnas) y Moderno (tres columnas). Estas cartas se obtienen a medida que los jugadores avanzan por el medidor de Cultura.

Los Acontecimientos culturales tienen una gran variedad de efectos diseñados para ayudar al jugador que los juega o para perjudicar a sus oponentes. Los Acontecimientos culturales se describen con más detalle en la página 18.



Los Grandes personajes proporcionan útiles Recursos a la Ciudad en la que se encuentren y suelen obtenerse cuando una Civilización avanza por el medidor de Cultura. Para más información sobre Grandes personajes, consulta la página 18.

INDICADORES DE TECNOLOGÍA MILITAR

Estos indicadores se usan para medir la Tecnología militar de los jugadores. Para más información, consulta “Mejorar Unidades” en la página 21.



INDICADORES DE EDIFICIO

Los indicadores de Edificio se usan para indicar las mejoras urbanas que un jugador ha construido en las afueras de una Ciudad. Por lo general, estos indicadores aumentan la cantidad de Comercio, Producción o Cultura que produce una Ciudad en cada turno, pero también pueden indicar otras bonificaciones. Para ver una descripción completa de los indicadores de Edificio, consulta las páginas 16–17.



INDICADORES DE CHOZA Y DE ALDEA

A medida que los jugadores exploran el mapa, pueden encontrar civilizaciones menores. Una **CHOZA** indica una civilización pacífica que puede ser absorbida fácilmente, mientras que una **ALDEA** indica una civilización belicosa que debe ser subyugada mediante la fuerza de las armas. Las Chozas y las Aldeas se describen completamente en la página 20.



CHOZA



ALDEA

INDICADORES DE DESASTRE

Los indicadores de Desastre, que muestran una Pradera en un lado y un Desierto en el otro, se usan para indicar los efectos de las cartas de Acontecimiento cultural *Deforestación* y *Sequía*. Los Acontecimientos culturales se explican con más detalle en la página 18.



INDICADOR DE JUGADOR INICIAL

El indicador de jugador inicial señala qué jugador comienza cada fase del turno en curso.



FICHAS DE RECURSO DE MERCADO

En el mapa aparecen algunos Recursos especiales que pueden ser recolectados por los jugadores y usados posteriormente para activar las capacidades de Recursos de sus cartas de Tecnología. Los cuatro Recursos principales disponibles son:



TRIGO



SEDA



INCIENSO



HIERRO

Además, hay dos Recursos que no pueden ser recolectados en el mapa:



ESPÍA



URANIO

Los Espías y el Uranio nunca se encuentran en el mapa para su recolección, pero sí que pueden obtenerse Espías de Chozas o Aldeas. El Uranio, por su parte, se encuentra sólo en Aldeas, y de forma muy infrecuente.

FICHAS DE CULTURA

Estas fichas se usan para que los jugadores lleven la cuenta de la Cultura no gastada hasta que la empleen en avanzar su nivel de Cultura en el medidor de Cultura. La Cultura se obtiene normalmente dedicando una Ciudad a las Artes, como se describe en la página 17.



FICHAS DE HERIDA

Las fichas de Herida se usan para llevar la cuenta del daño infligido a las Unidades durante la batalla. El Combate se describe en detalle en las páginas 23–26.



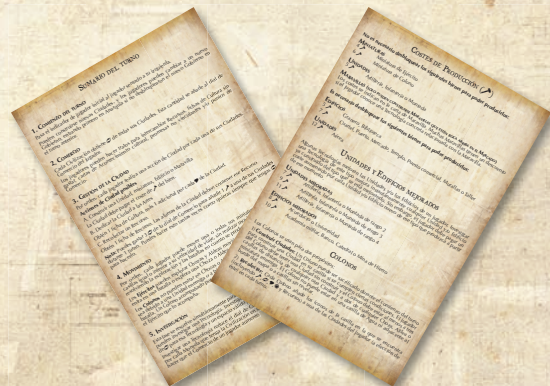
FICHAS DE MONEDA

Las fichas de Moneda se usan para llevar la cuenta de las Monedas obtenidas mediante ciertas cartas de Tecnología, como *Democracia*. Tras obtener una Moneda gracias al uso de una Tecnología, se coloca una ficha de Moneda en dicha Tecnología y el dial de Economía del jugador avanza en uno. Para ver más detalles sobre las Monedas, consulta la página 26.



HOJAS DE REFERENCIA

Las hojas de referencia desglosan la secuencia del turno por un lado y contienen un sumario de los costes de los bienes y otras reglas importantes por el otro.



ELEMENTOS DE UNA HOJA DE CIVILIZACIÓN

Las hojas de Civilización contienen el nombre de la Civilización (A), su líder (B), sus capacidades especiales (C), su Gobierno inicial (D) y su Tecnología inicial (E). Cada hoja de Civilización también tiene dos diales (F). El Comercio actual de una Civilización (↻) se mide en el dial exterior más grande, mientras que la cuenta de la cantidad total de Monedas de la Civilización (☉) se lleva en el pequeño dial interior.



ELEMENTOS E ICONOS DE UNA FICHA DE MAPA

Cada ficha de mapa está compuesta por 16 casillas de terreno. Cada casilla puede contener uno o más iconos y/o Recursos que la casilla proporciona a los jugadores.



En las fichas de mapa pueden encontrarse cinco tipos de terreno:



También hay **MARAVILLAS NATURALES**, que son casillas que proporcionan Cultura (🏰) además de los iconos normales de su tipo de terreno.



Otros símbolos importantes que pueden aparecer en el mapa son:



Los iconos que puede contener una casilla son los siguientes:



Los Recursos que puede contener una casilla son los siguientes:



Choza (Pacífica)

Aldea (Agresiva)

Lado de entrada de la ficha de mapa

Casilla para la Capital recomendada para principiantes

PREPARACIÓN DE LA PRIMERA PARTIDA

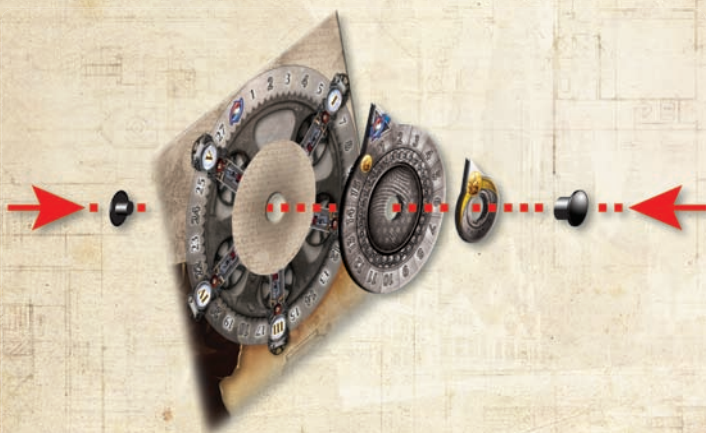
“El pasado es sólo el comienzo de un principio, y todo lo que es o lo que ha sido no es sino el ocaso del amanecer.”

—H.G. Wells

Antes de jugar por primera vez a *Sid Meier's Civilization: el juego de tablero*, destrocela con cuidado los componentes de cartón, asegurándote de mantenerlos alejados del alcance de niños pequeños y animales.

A continuación, coge las hojas de Civilización, los diales de Comercio y de Economía y los conectores de plástico y únelos como se muestra en la imagen.

Para la primera partida es recomendable que los jugadores nuevos jueguen una partida de aprendizaje simplificada. Devuelve a la caja **Egipto**, **Roma** y las **Maravillas (tanto las cartas como los indicadores)** e ignora las reglas de las Maravillas durante esa partida. Por lo demás, el juego transcurre de manera normal hasta que un jugador construye su tercera Ciudad. En ese momento, la partida termina y, si el tiempo lo permite y los jugadores quieren, empieza una nueva partida tras volver a añadir Egipto, Roma y las Maravillas. El objetivo de la partida de aprendizaje es que los jugadores se familiaricen con los distintos elementos del juego, por lo que no tiene ganadores ni perdedores.



LA REGLA DE ORO

Muchas de las capacidades y de las cartas presentes en el juego permiten a los jugadores romper las reglas de distintas formas. En el caso de que una capacidad o carta entre en conflicto con este reglamento, la capacidad o carta siempre tendrá prioridad.

PREPARACIÓN GENERAL

Esta sección explica la preparación general de una partida.

1. ELEGIR CIVILIZACIONES Y COLORES

Cada jugador roba una hoja de Civilización al azar y la coloca boca arriba frente a él. De manera opcional, los jugadores pueden elegir sus Civilizaciones si todos están de acuerdo. Devuelve a la caja las hojas de Civilización que no vayan a usarse. A continuación, cada jugador elige un color.

2. DISTRIBUIR LOS COMPONENTES A LOS JUGADORES

Cada jugador coge los siguientes componentes de su color:

- Ocho miniaturas (6 de Ejército y 2 Colonos)
- Tres indicadores de Ciudad (1 Capital y 2 Ciudades)
- Cuatro indicadores de Tecnología militar
- Un mazo de 36 cartas de Tecnología

Los jugadores también deben recibir:

- Una hoja de referencia
- Una carta de preparación
- Un mazo de cartas de Gobierno (4 cartas)

3. PREPARAR EL TABLERO DE MERCADO

Coloca el tablero de Mercado en un extremo de la mesa, como se muestra en el diagrama de la página 9, y coloca sobre él los siguientes elementos:

A. CARTAS DE UNIDAD

Separa las cartas de Unidad por tipo (Artillería, INFANTERÍA, Montada y Aérea). A continuación, baraja cada mazo y colócalo en el espacio indicado. **Por último, dale a cada jugador una Unidad de Artillería, una de INFANTERÍA y una Montada.** Cada jugador coloca estas Unidades boca abajo en un solo montón. Este montón constituye el **EJÉRCITO REGULAR** del jugador.

B. INDICADORES DE TECNOLOGÍA MILITAR

Cada jugador coge los indicadores de Tecnología militar de menor rango (una barra en un lado, dos barras en el otro) de sus Unidades de Artillería, de INFANTERÍA y Montadas y los coloca en el área inmediatamente inferior al mazo de la Unidad correspondiente, de forma que los lados con una barra estén boca arriba. A continuación, cada uno coge su indicador de Tecnología militar Aérea y lo coloca en el área inferior al mazo de Unidades Aéreas de forma que el lado con la estrella esté boca abajo. El resto de indicadores de Tecnología militar se dejan aparte por el momento.

C. INDICADORES DE EDIFICIO

Separa los indicadores de Edificio por tipo y colócalos en los espacios señalados. Ten en cuenta que un Edificio con una flecha junto a su nombre es un Edificio mejorado y se encuentra en el reverso de la ficha de Edificio.

D. CARTAS DE MARAVILLA (NO SE USAN EN LA PARTIDA DE APRENDIZAJE)

Forma el mazo de Maravillas mezclando por separado las Maravillas Antiguas, Medievales y Modernas. Coloca las Maravillas Modernas boca abajo en el espacio superior del Mercado de las Maravillas. A continuación, coloca las Maravillas Medievales (también boca abajo) sobre ellas. Por último, coloca las Maravillas Antiguas boca arriba en los cuatro espacios del Mercado que se encuentran bajo el mazo de Maravillas.

DIAGRAMA DE PREPARACIÓN

Los números hacen referencia a los pasos de la preparación general.



PREPARACIÓN DEL MAPA SEGÚN EL NÚMERO DE JUGADORES

Las flechas indican la orientación de la ficha.



DOS JUGADORES



TRES JUGADORES



CUATRO JUGADORES

Excepción: Si Egipto está en juego, recibe una de las Maravillas Antiguas al azar antes de colocar el resto en el Mercado. En ese caso se roba una de las Maravillas Medievales y se coloca en el Mercado para sustituir a la Maravilla Antigua que falta.

E. INDICADORES DE MARAVILLA (NO SE USAN EN LA PARTIDA DE APRENDIZAJE)

Mira las cuatro cartas de Maravilla que están boca arriba en los espacios del Mercado de debajo del mazo de Maravillas, busca los indicadores de Maravilla correspondientes a cada una y colócalos en el espacio adyacente a cada carta.

F. CARTAS DE ACONTECIMIENTO CULTURAL

Separa las cartas de Acontecimiento cultural en tres mazos: Antiguo (una columna), Medieval (dos columnas) y Moderno (tres columnas). Baraja cada mazo por separado y colócalos boca abajo en los espacios indicados que hay bajo el medidor de Cultura en la parte inferior del tablero de Mercado.

G. INDICADORES DE NIVEL CULTURAL

Cada jugador coge el indicador de Nivel cultural que tenga la imagen de su líder y lo coloca en la casilla inicial del medidor de Cultura.

4. PREPARAR RECURSOS DE MERCADO

Coloca cerca del tablero de Mercado una ficha de cada tipo de Recurso de Mercado por cada jugador que haya en la partida y devuelve las sobrantes a la caja. Por ejemplo, si hay tres jugadores, se usan tres fichas de cada Recurso de Mercado y se devuelve el resto a la caja.

5. CONSTRUIR EL MAPA

Cada jugador coge su ficha de mapa de inicio (la ficha de mapa con el líder de su Civilización en el reverso) y la coloca boca arriba frente a él, orientada como se indica en el diagrama de preparación correspondiente al número de jugadores de la partida. Las fichas de inicio restantes se devuelven a la caja. A continuación, un jugador mezcla las fichas de mapa neutrales y las coloca boca abajo para formar el resto del mapa como indica el diagrama de la página 9. Devuelve el resto de fichas de mapa a la caja sin mirarlas.

6. MEZCLAR INDICADORES

Coloca los indicadores de Gran personaje boca abajo junto al tablero de Mercado y mézclalos sin darles la vuelta. Repite este proceso con los indicadores de Choza y con los de Aldea.

7. FORMAR RESERVAS DE FICHAS

Coloca las fichas de Cultura, Herida y Moneda junto al tablero de Mercado en tres montones distintos.

8. COLOCAR CARTAS E INDICADORES ESPECIALES

Coloca boca arriba, junto al tablero de Mercado, las cartas de Bonificación de Combate, la carta de Tecnología *Vuelo espacial* y los indicadores de Desastre.

9. ELEGIR JUGADOR INICIAL

Se debe determinar qué jugador empieza la partida. Se puede elegir al jugador que pueda remontarse más lejos en su genealogía o hacerlo al azar. Dale al jugador elegido el indicador de jugador inicial. Por último, cada jugador prepara su Civilización de forma individual siguiendo los pasos de la siguiente sección.

PREPARACIÓN DE LOS JUGADORES

Tras completar la preparación general, cada jugador realiza los siguientes pasos:

1. COLOCAR LA CAPITAL

Cada jugador elige una de las cuatro casillas centrales de su ficha de mapa de inicio y coloca en ella su Capital. Para la primera partida de un jugador se recomienda que use la casilla que contiene la flecha de inicio (la marcada con un borde rojo en la imagen siguiente).



El jugador coloca el indicador de Ciudad de su Capital en la casilla elegida, con el lado no amurallado hacia arriba. Esa casilla pasa a ser el **CENTRO DE LA CIUDAD**, mientras que las ocho casillas adyacentes a ella (aquellas señaladas con flechas en el diagrama siguiente) pasan a ser las **AFUERAS DE LA CIUDAD**.



2. OBTENER BONIFICACIONES DE CIVILIZACIÓN

Cada jugador consulta su hoja de Civilización para ver si recibe alguna bonificación al comienzo de la partida y de cuál se trata. Las bonificaciones se detallan a continuación:

ESTADOS UNIDOS DE AMÉRICA

Estados Unidos de América obtiene un Gran personaje aleatorio y lo coloca en las afueras de su Capital al final de la preparación. En la primera partida de un jugador, se recomienda que coloque su Gran personaje en la casilla de Pradera que hay junto a su Capital.

CHINA

China comienza con Murallas en su Capital, por lo que debe dar la vuelta al indicador de Ciudad de ésta de forma que el lado amurallado quede boca arriba.

EGIPTO

Egipto recibe una Maravilla Antigua aleatoria que ya tendrá que haber sido apartada del tablero de Mercado durante la preparación general. El indicador de Maravilla debe colocarse en las afueras de la Capital del jugador. En la primera partida de un jugador, se recomienda que coloque su indicador de Maravilla en la casilla de Pradera que hay junto a su Capital.

ALEMANIA

Alemania empieza con dos Unidades de INFANTERÍA adicionales del tablero de Mercado y las añade a su ejército regular.

ROMA

Roma comienza la partida gobernada por una República en lugar de por el Despotismo, como se describe más adelante en el paso 5 de la preparación de los jugadores.

RUSIA

Rusia coge la miniatura de Ejército blanca y la añade a sus miniaturas. Al colocar las miniaturas en el mapa durante el paso 3 (ver más adelante), Rusia también coloca la miniatura de Ejército blanca. Además, Rusia comienza la partida gobernada por el *Comunismo* en lugar de por el *Despotismo*, como se describe más adelante en el paso 5 de la preparación de los jugadores.

3. COLOCAR MINIATURAS

Cada jugador coge una de sus miniaturas de Ejército y una de sus miniaturas de Colono y las coloca (juntas o separadas) en una (o dos) de las casillas de las afueras de su Capital. Al comienzo de la partida no pueden colocarse miniaturas en casillas de Agua.

4. APRENDER LA TECNOLOGÍA DE INICIO

Cada jugador consulta la parte inferior de su hoja de Civilización para ver con qué carta de Tecnología empieza, la busca en su mazo de Tecnologías y la coloca boca arriba frente a él, dejando mucho espacio a su alrededor.

Nota: Durante la preparación, el nivel de la Tecnología de inicio de un jugador es irrelevante. Siempre se coloca en la fila inferior de la pirámide tecnológica del jugador. Si otro jugador aprende esa misma Tecnología por cualquier medio, se considerará como de su nivel normal. Consulta el cuadro de “La pirámide tecnológica” en esta página e “Investigación” en la página 20 para obtener más información sobre las cartas de Tecnología.

LA PIRÁMIDE TECNOLÓGICA

A lo largo de la partida, cada Civilización debe avanzar social y tecnológicamente si no quiere verse en desventaja frente a Civilizaciones más sofisticadas. Estos avances se representan con cartas de Tecnología.

Las cartas de Tecnología investigadas por un jugador se colocan formando una pirámide a medida que se adquieren. Las Tecnologías de nivel I forman la fila inferior de la pirámide (junto a la Tecnología

de inicio del jugador), las Tecnologías de nivel II forman la segunda fila y así sucesivamente hasta el nivel V. Si bien un jugador puede aprender cualquier cantidad de Tecnologías de nivel I, cada Tecnología de nivel II que investigue deberá ser colocada sobre dos Tecnologías de nivel I, como se muestra en la imagen. Del mismo modo, cada Tecnología de nivel III que aprenda un jugador deberá colocarse sobre dos Tecnologías de nivel II, etc. Para más información, consulta “Investigación” en la página 20.



5. FIJAR GOBIERNOS DE INICIO

Cada jugador forma un montón con sus cartas de Gobierno de forma que la carta *Despotismo/República* esté en la parte superior, con el lado del *Despotismo* hacia arriba. A continuación coloca el montón en el espacio indicado en su hoja de Civilización.

Excepciones: Roma comienza como una *República*, mientras que Rusia lo hace gobernada por el *Comunismo*. En lugar de hacerlo con la del *Despotismo*, los jugadores de estos países deben colocar la carta de Gobierno adecuada en la parte superior de sus cartas de Gobierno, con el lado apropiado boca arriba.

Nota: Las cartas de Gobierno tienen distintos Gobiernos en cada lado. Si un jugador tiene problemas para encontrar su Gobierno quizá deba mirar en el reverso de sus cartas de Gobierno.

6. PREPARAR DIAL DE COMERCIO

Cada jugador cuenta todos los símbolos de Comercio (☞) en las ocho casillas de las afueras de su Capital y a continuación marca ese total en el dial de Comercio (el dial exterior más grande) de su hoja de Civilización. Por ejemplo, si en las afueras de la Capital de un jugador hay tres símbolos de Comercio, ese jugador marcará “3” en su dial de Comercio.

Nota: Los jugadores vuelven a obtener Comercio en el primer turno de la partida.

7. PREPARAR DIAL DE ECONOMÍA

Cada jugador marca “0” en el dial de Economía (el dial interior más pequeño) de su hoja de Civilización.

Nota: Es posible que algunos jugadores reciban una Moneda de una casilla del mapa o de un Gran personaje durante la preparación. Si se da el caso, el jugador marcará en su dial de Economía el número de Monedas que tenga.

8. COLOCAR MINIATURAS SIN CONSTRUIR

Por último, cada jugador coloca un indicador de Ciudad, sus cinco miniaturas de Ejército restantes y su miniatura de Colono restante junto a su hoja de Civilización para indicar que están listos para ser construidos. El otro indicador de Ciudad se deja aparte hasta que el jugador aprenda la Tecnología de *Irrigación*, momento en el que también lo añadirá a los bienes disponibles.

RESUMEN DEL TURNO DE JUEGO

Civilization se juega a lo largo de varios TURNOS de juego y cada uno de éstos se divide en cinco FASES. Estas fases se realizan en el orden que se indica a continuación. Durante cada fase, empezando por el jugador inicial y continuando en sentido horario, cada jugador tiene la oportunidad de llevar a cabo las acciones asociadas a la misma. Las fases de un turno son las siguientes:

1. **Comienzo del turno**
2. **Comercio**
3. **Gestión de la Ciudad**
4. **Movimiento**
5. **Investigación**

1. COMIENZO DEL TURNO

Durante esta fase, el indicador de jugador inicial se pasa al siguiente jugador sentado a la izquierda (excepto en el primer turno). A continuación, el nuevo jugador inicial realiza sus acciones de comienzo del turno (generalmente aparecen en Maravillas y en cartas de Acontecimiento cultural), construye Ciudades nuevas (ver página 13) y cambia el Gobierno si lo desea (ver página 14). Después de que el jugador inicial haya completado su fase de Comienzo del turno, el jugador de su izquierda empieza esta misma fase. Este proceso continúa hasta que todos los jugadores hayan completado su fase de Comienzo del turno.

2. COMERCIO

Durante esta fase, los jugadores obtienen Comercio de todas sus Ciudades y después pueden negociar entre sí, intercambiando distintos Recursos del juego que pueden incluir promesas (ver páginas 14–15). **Esta fase pueden realizarla simultáneamente todos los jugadores para ahorrar tiempo.**

3. GESTIÓN DE LA CIUDAD

En la fase de Gestión de la Ciudad, el jugador inicial realiza una acción con cada una de sus Ciudades. Como posibles acciones, una Ciudad puede producir un bien (como una carta de Edificio o de Unidad), dedicarse a las Artes para obtener Cultura o recolectar un Recurso (ver páginas 15–18). Después de que el jugador inicial haya completado su fase de Gestión de la Ciudad, el turno continúa con el jugador de su izquierda y éste realiza su fase de Gestión de la Ciudad. Este proceso continúa hasta que todos los jugadores hayan completado esta fase.

4. MOVIMIENTO

Durante la fase de Movimiento, el jugador inicial mueve todas sus miniaturas (Ejército y Colonos) un número de casillas igual o inferior a su velocidad de viaje. La velocidad de viaje de una Civilización empieza siendo dos y aumenta gracias a ciertas cartas de Tecnología como *Navegación*. El movimiento puede hacer que tengan lugar batallas y que se revelen fichas de mapa que estaban boca abajo (ver página 19). Después de que el jugador inicial haya completado toda su fase de Movimiento, el turno continúa con el jugador de su izquierda y éste realiza su fase de Movimiento. Este proceso continúa hasta que todos los jugadores hayan completado esta fase.

5. INVESTIGACIÓN

Durante la fase de Investigación, los jugadores pueden aprender una Tecnología gastando Comercio. A continuación, añaden la Tecnología que acaban de aprender a su pirámide tecnológica (ver página 20). **Al contrario que la mayoría de las fases, esta fase siempre la realizan todos los jugadores simultáneamente.**



EL TURNO DE JUEGO EN DETALLE

Esta sección explica en detalle cada fase del turno de juego.

1. COMIENZO DEL TURNO

Durante esta fase, los jugadores pueden expandir su Civilización y cambiar la forma de Gobierno de ésta. El jugador inicial es el primero que puede realizar estas acciones durante la fase de Comienzo del turno. Después de que el jugador inicial haya realizado todas las acciones de Comienzo del turno que desee, el turno continúa con el jugador de su izquierda y éste puede realizar todas las acciones de Comienzo del turno que quiera. Este proceso continúa hasta que todos los jugadores hayan completado esta fase.

CONSTRUIR NUEVAS CIUDADES

“Una gran ciudad no debe ser confundida con una muy poblada.”
—Aristóteles

Para convertirse en dominante, la Civilización de un jugador debe expandirse geográficamente más allá de sus orígenes provincianos y aislados. Una Civilización puede hacer esto mediante la acción de Construir nuevas Ciudades. Esta acción permite a un jugador construir una nueva Ciudad, lo que a su vez le permitirá realizar más acciones de Ciudad cada turno.

Durante la fase de Comienzo del turno, si el número de Ciudades construidas de un jugador es menor que su número máximo de Ciudades (dos normalmente, tres si el jugador ha investigado la Tecnología de *Irrigación*), podrá construir una o más Ciudades nuevas en el mapa, siempre y cuando al hacerlo no supere su número máximo de Ciudades. Para construir una nueva Ciudad, el jugador primero debe tener una miniatura de Colono en cada casilla en la que quiera colocar un indicador de Ciudad. Además, esa casilla debe cumplir los siguientes requisitos:

- La casilla no puede ser una casilla de Agua.
- La casilla debe tener adyacentes ocho casillas reveladas. Es decir, no pueden colocarse Ciudades en el borde del mapa ni junto a una ficha de mapa que esté boca abajo.
- La casilla no puede estar adyacente a una ficha de Choza o de Aldea. Sin embargo, una vez que esas fichas se eliminen del mapa, las casillas en las que se encontraban y aquellas a las que estaban adyacentes podrán usarse normalmente.
- La casilla no puede estar adyacente a una miniatura enemiga, ni de Ejército ni de Colono. Sí que puede haber miniaturas aliadas adyacentes o incluso en la misma casilla que el Colono.
- La casilla debe estar a tres o más casillas de distancia de cualquier otro indicador de Ciudad, incluso en diagonal. Es decir, las afueras de la Ciudad no deben solaparse con las afueras de cualquier otra Ciudad.

Si se cumplen estos requisitos, el jugador sacrifica el Colono, lo retira del tablero y lo devuelve a su hoja de Civilización. A continuación coloca un indicador de Ciudad en la casilla, con el lado no amurallado hacia arriba. Como se mencionó anteriormente, esa casilla pasa a ser el **CENTRO DE LA CIUDAD** de la nueva Ciudad, y las ocho casillas adyacentes a ella son las **AFUERAS DE LA CIUDAD**.

Nota: El centro de la Ciudad nunca genera nada. Sus iconos quedan borrados a efectos prácticos mientras el indicador de Ciudad permanezca allí. Sólo las casillas de las afueras de la Ciudad proporcionan iconos y Recursos.

Si hay cualquier miniatura aliada en la casilla donde se construye una Ciudad además del Colono que va a sacrificarse, el jugador la mueve inmediatamente a una casilla adyacente en la que puedan terminar su movimiento de forma válida.

Una Ciudad empieza a generar Comercio y Producción de inmediato, así que la Ciudad recién construida produce Comercio durante la fase

de Comercio de ese turno (ver página 14) y recibe una acción durante la fase de Gestión de la Ciudad (ver páginas 15–18).

Ejemplo de colocación de una Ciudad: En el diagrama de más abajo, las casillas verdes son las únicas casillas válidas para poder construir una Ciudad. Todas las casillas rojas indican ejemplos de casillas no válidas para colocar una Ciudad. Los motivos por los que cada casilla roja no puede albergar una Ciudad se indican a continuación.

- En **A** no puede construirse una Ciudad porque es una casilla de Agua.
- **B** no es una casilla válida porque tiene adyacente, a su derecha, una ficha de Aldea. Pero sería válida cuando se elimine la ficha de Aldea de esa casilla.
- **C** está adyacente a una ficha de mapa boca abajo.
- **D** está adyacente al Ejército enemigo verde que se encuentra más abajo.
- **E** está a menos de tres casillas de distancia de la Ciudad que se encuentra más arriba.



CAMBIAR GOBIERNOS

“Está soplando un gran viento, y eso despierta tu imaginación o te da dolor de cabeza.”

—Catalina la Grande

El Gobierno de una Civilización refleja su carácter y sus objetivos generales; por eso, según pasa el tiempo, una Civilización puede pasar por varios tipos de Gobierno a medida que cambia su carácter. En este juego, las cartas de Gobierno indican qué tipo de autoridad rige la Civilización de un jugador. Los **GOBIERNOS** son cartas especiales que se **DESBLOQUEAN** (ver página 21) mediante cartas de Tecnología que permiten a un jugador centrarse en ciertas estrategias, por lo general en detrimento de otras. Al comienzo de la partida, los jugadores sólo tienen desbloqueado el Gobierno del *Despotismo* y comienzan con él en juego. **Excepción:** Roma y Rusia también tienen otro Gobierno desbloqueado, con el que empiezan la partida.

Cuando un jugador desbloquea una nueva forma de Gobierno durante la fase de Investigación como resultado de aprender una Tecnología nueva, podrá cambiar a ese Gobierno durante la fase de Comienzo del turno del siguiente turno. Para hacerlo, simplemente buscan la carta de Gobierno correspondiente en su mazo de Gobiernos y la colocan en la parte superior de dicho mazo con el lado apropiado hacia arriba. Este cambio representa el hecho de que su Civilización ha realizado la transición a una nueva forma de Gobierno.

Sin embargo, un jugador sólo tiene una oportunidad de cambiar directamente a un Gobierno nuevo. Si el jugador desea cambiar a un Gobierno distinto en cualquier turno que no sea el inmediatamente posterior al turno en el que desbloqueó ese Gobierno, primero deberá cambiar al Gobierno de transición de *Anarquía*. Este Gobierno especial de transición representa la agitación suscitada en la Civilización e impide que el jugador realice una acción con su Capital durante ese turno. Si la Civilización de un jugador está en *Anarquía*, podrá cambiar a cualquier otro Gobierno que conozca durante la fase de Comienzo del turno del turno posterior a haber entrado en *Anarquía*.

Nota: Cualquier beneficio duradero de un Gobierno, como las capacidades de la *República* o la Moneda del *Feudalismo*, sólo duran mientras la Civilización del jugador continúe estando regida por ese tipo de Gobierno.

2. COMERCIO

Durante la fase de Comercio, los jugadores pueden realizar las siguientes actividades: obtener Comercio, y negociar y comerciar. Para ahorrar tiempo, todos los jugadores pueden realizar estas acciones simultáneamente.

OBTENER COMERCIO

Durante la fase de Comercio, cada jugador suma todos los símbolos de Comercio (☞) de las afueras de todas sus Ciudades y a continuación aumenta el dial de Comercio de su hoja de Civilización en esa cantidad, hasta un máximo de 27 puntos de Comercio. Por ejemplo, si un jugador tiene dos Ciudades, una con cuatro símbolos de Comercio en sus afueras y la otra con ocho símbolos de Comercio en sus afueras, aumentará el dial de Comercio de su hoja de Civilización en 12. A diferencia de la Producción (ver página 15), el Comercio puede guardarse turno tras turno si no se gasta.

Nota: Al aumentar o disminuir el dial de Comercio, asegúrate de contar las casillas marcadas como “I”, “II”, “III”, “IV” y “V”. Aunque estén indicadas de forma distinta al resto, estas casillas deben contarse de forma normal. Así que si un jugador obtiene, por ejemplo, tres de Comercio cuando su dial de Comercio está en “3”, tendría que avanzar su dial a la casilla “I” en lugar de a la “7”.

COLONOS Y BLOQUEOS

Las miniaturas de Colono tienen la capacidad de extraer Comercio de los símbolos de Comercio de la casilla en la que se encuentran en cada turno. Para más detalles al respecto, consulta “Extraer con Colonos” en la página 26.

Una casilla de las afueras de la Ciudad que contenga una o más miniaturas enemigas de Ejército o de Colono no produce Comercio para el propietario de la Ciudad. Para más detalles al respecto, consulta “Bloqueos” en la página 27.

COMERCIO (☞) Y PRODUCCIÓN (☛)

El Comercio (☞) representa el progreso científico y comercial de una Civilización. Se gasta principalmente para investigar nuevas Tecnologías.

La Producción (☛) representa la industria de una Ciudad. Se usa para producir miniaturas, Unidades, Edificios o Maravillas.

A continuación se comparan el Comercio y la Producción.

| COMERCIO | PRODUCCIÓN |
|--|--|
| Se obtiene de todas las Ciudades de una Civilización. | Se gasta de una sola Ciudad cada vez. |
| Puede guardarse turno tras turno en el dial de Comercio de la Civilización. | No puede guardarse. Cualquier cantidad de Producción no gastada se pierde. |
| Puede convertirse en Producción (ver “Acelerar la Producción con Comercio” en la página 15). | No puede convertirse en Comercio. |

NEGOCIAR Y COMERCIAR

“La política es una guerra sin derramamiento de sangre, y la guerra, una política con derramamiento de sangre.”

—Mao Zedong

A menudo resulta ventajoso para una Civilización comerciar con otras y crear alianzas. Estos intercambios pueden proporcionar a una Civilización la ayuda necesaria en un momento crítico o el suministro constante de un Recurso del que carece. Después de obtener el Comercio durante la fase de Comercio, los jugadores pueden negociar y/o comerciar entre sí. Los tratos son bastante abiertos y pueden incluir intercambios de algunas o de todas las siguientes cosas:

- Promesas no vinculantes
- Puntos de Comercio
- Fichas de Cultura no gastadas (ver página 17)
- Fichas de Recurso adquiridas del tablero de Mercado o de fichas de Choza o Aldea
- Cartas de Acontecimiento cultural (ver página 18)

Nota: Si un jugador supera el tamaño de su mano de Cultura como resultado de un trato, deben descartarse de inmediato hasta tener el número de cartas máximo de su mano.

Cualquier cosa que no esté en la lista anterior **no** puede darse ni usarse en un trato con otro jugador a menos que una carta o capacidad lo permita de forma específica.

3. GESTIÓN DE LA CIUDAD

“No despilfarres ni tiempo ni dinero, sino emplea ambos juiciosamente. Sin diligencia y frugalidad, nada harás; con las dos, todo.”

—Benjamin Franklin

Gestionar la capacidad industrial de una Civilización es una tarea formidable de la que se encargan los jugadores durante la fase de Gestión de la Ciudad. En esta fase, los jugadores deben buscar el equilibrio entre la Producción, el desarrollo de su Cultura y la extracción de Recursos o centrarse en ellos en detrimento del resto. Primero, el jugador inicial completa su fase de Gestión de la Ciudad y a continuación el turno pasa al jugador de su izquierda, y así sucesivamente hasta que todos los jugadores hayan completado su fase de Gestión de la Ciudad. Durante esta fase, los jugadores pueden realizar las siguientes acciones.

ACCIONES DE CIUDAD

Durante la fase de Gestión de la Ciudad, cada jugador realiza una acción con cada una de sus Ciudades. Esta acción puede usarse **únicamente para uno** de los tres propósitos siguientes en cada turno:

A. Producir una miniatura, Unidad, Edificio o Maravilla

B. Dedicarse a las Artes

C. Recolectar Recursos

A. PRODUCIR UNA MINIATURA, UNIDAD, EDIFICIO O MARAVILLA

Las Ciudades a menudo dedican su industria a crear cosas para el bien común. Cuando una Ciudad se usa para la Producción, puede producir **una** unidad de cualquier cosa que tenga un coste de Producción **igual o menor** que el número total de símbolos de Producción (🔨) que contienen las afueras de la Ciudad. **Todo** el coste de Producción debe provenir de la Ciudad que está produciendo el bien. No se puede combinar la Producción de varias Ciudades diferentes para producir algo. Cualquier exceso de Producción que haya en la Ciudad se echa a perder y no puede guardarse para un turno posterior. Por ejemplo, la Ciudad de la imagen siguiente tiene 5 símbolos de 🔨 en sus afueras, así que en cada turno puede usar su acción para producir algo que cueste 5 🔨 o menos.



COLONOS Y BLOQUEOS

Las miniaturas de Colono tienen la capacidad de extraer Producción de los símbolos de Producción de la casilla en la que se encuentran en cada turno. Para más detalles al respecto, consulta “Extraer con Colonos” en la página 26.

Una casilla de las afueras de la Ciudad que contenga una o más miniaturas enemigas de Ejército o de Colono no genera Producción para el propietario de la Ciudad. Para más detalles al respecto, consulta “Bloqueos” en la página 27.

ACELERAR LA PRODUCCIÓN CON COMERCIO

Si una Ciudad no tiene suficiente Producción para producir el bien deseado, el jugador puede elegir gastar parte de su Comercio para cubrir la diferencia. **Por cada 3 puntos en los que reduzca su dial de Comercio un jugador, éste podrá aumentar la Producción de una de sus Ciudades en 1 durante un solo turno.** Un jugador puede hacer esto tantas veces como desee, siempre y cuando pueda permitirse pagar el Comercio necesario.

PRODUCIR MINIATURAS

En algún momento de su historia, la mayoría de las Civilizaciones se ven obligadas a crear tropas o, al menos, a enviar exploradores y diplomáticos más allá de sus fronteras. Un jugador puede producir una miniatura de Ejército o de Colono con una acción de Ciudad, suponiendo que tenga al menos una miniatura sin construir de ese tipo y que pueda cubrir el coste de Producción de la miniatura. Cuando se produce una miniatura, el jugador coge una de las miniaturas que tiene junto a su hoja de Civilización y la coloca en las afueras de la Ciudad que la produjo. Las miniaturas no pueden colocarse en una casilla de Agua a menos que el jugador haya aprendido una Tecnología que permita a sus miniaturas acabar su movimiento en el Agua como *Navegación*, *Máquina de vapor* o *Vuelo*. Las miniaturas pueden colocarse en la misma casilla que otras miniaturas aliadas, pero el número total de miniaturas en una casilla no puede superar el **LÍMITE DE APILAMIENTO** de su Civilización (consulta “Mover grupos y límite de apilamiento” en la página 19).

Ejércitos

Las miniaturas de Ejército representan las fuerzas militares de una Civilización y cuestan 4 🔨 cada una. Estas miniaturas son las únicas que pueden combatir en batalla y explorar Chozas y Aldeas.

Colonos

Las miniaturas de Colono representan las fuerzas no militares de una Civilización y cuestan 6 🔨 cada una. Los Colonos pueden usarse para construir nuevas Ciudades (ver página 13) o para extraer Comercio, Producción u otros Recursos adicionales para una Ciudad (ver “Extraer con Colonos” en la página 26).

Los Colonos no pueden entrar en casillas que contengan Chozas o Aldeas, y mueren inmediatamente en el momento que sean atacados por una miniatura de Ejército a menos que tengan una miniatura de Ejército aliada que los escolte.

PRODUCIR UNIDADES

La guerra es y siempre ha sido una de las preocupaciones principales de una Civilización. Para ir a la guerra, una Civilización necesita Ejércitos, que a su vez están compuestos de fuerzas menores llamadas Unidades. Las cartas de Unidad representan a Unidades concretas dentro de un Ejército. Para producir una Unidad, un jugador debe asegurarse de que la Producción de la Ciudad es lo suficientemente alta para producir el tipo de Unidad elegido. A continuación, el jugador debe robar una carta de Unidad al azar del mazo apropiado y añadirla a su montón de ejército regular.

Las Unidades de Artillería, de INFANTERÍA y Montadas están desbloqueadas y pueden producirse con una acción de Ciudad desde el comienzo de la partida. Sin embargo, las Unidades Aéreas requieren que el jugador conozca la Tecnología de *Vuelo* para poder producir las. Si un mazo de Unidades está vacío, las Unidades de ese tipo no estarán disponibles para poder producir las hasta que mueran algunas y se devuelvan al mazo. Si los jugadores terminan todo el mazo de un tipo de Unidad y llegan a Unidades que se han devuelto boca arriba a la parte inferior del mazo, deben darle la vuelta y barajarlo.

Para determinar el coste de Producción de una Unidad, el jugador mira el tablero de Mercado para ver lo avanzadas que son las Unidades de ese tipo. Cuanto más avanzada sea la Unidad, más cara será.

- Las Unidades de Artillería, de INFANTERÍA o Montadas de rango 1 cuestan 5 cada una.
- Las Unidades de Artillería, de INFANTERÍA o Montadas de rango 2 cuestan 7 cada una.
- Las Unidades de Artillería, de INFANTERÍA o Montadas de rango 3 cuestan 9 cada una.
- Las Unidades de Artillería, de INFANTERÍA o Montadas de rango 4 cuestan 11 cada una.
- Las Unidades Aéreas siempre cuestan 12 cada una cuando se han desbloqueado.

Nota: Puesto que las Unidades avanzadas son más caras, es más efectivo desde el punto de vista de los costes producir Unidades cuando son más baratas y luego mejorarlas (ver página 21).

PRODUCIR EDIFICIOS

Los Edificios de una Civilización tienen más funciones que simplemente albergar a sus ciudadanos. Son las sedes de la industria, el comercio y el aprendizaje de una Civilización, actividades imprescindibles para el éxito de ésta. Para producir un Edificio, el jugador debe conocer en primer lugar una Tecnología que lo **DESBLOQUEE**. El coste de de un Edificio viene indicado en la Tecnología que lo desbloquea y en el tablero de Mercado. Por ejemplo, la Tecnología de *Alfarería* desbloquea el Granero e indica que el coste de del Granero es 5.



COMENTARIO SOBRE LAS UNIDADES

No todas las Unidades son creadas iguales. Algunas Unidades son un poco más fuertes, mientras que otras son un poco más débiles. Las Unidades de rango 1 pueden tener entre 1 y 3 de Fuerza, y ésta aumenta en 1 por cada rango superior a partir de ahí, hasta llegar a su máximo en el rango 4. La Fuerza media de las Unidades de rango 1 es 2.

Al igual que las Unidades, los Edificios están limitados por el número de componentes disponibles. Una vez que se hayan producido todos los Edificios de un tipo concreto, no podrán producirse más de ese tipo hasta que se haya destruido uno de los Edificios ya existentes.

Después de producir un Edificio, debe ser colocado en las afueras de la Ciudad que lo produjo. Sin embargo, los Edificios tienen restricciones en cuanto al tipo de terreno sobre el que pueden ser construidos. Los tipos de terreno a los que está restringida la construcción de un Edificio se indican en el tablero de Mercado y en la tabla que aparece más adelante. Por lo general, puede construirse cualquier número de Edificios de un mismo tipo en una Ciudad mientras exista el terreno apropiado para hacerlo.

Excepción: Los Edificios limitados, que están marcados con una estrella en sus indicadores, están restringidos a uno por Ciudad. Consulta la página 17 para más detalles al respecto.

| EDIFICIOS | TERRENOS VÁLIDOS |
|---|--|
| Puerto | Agua |
| Puesto comercial | Desierto |
| Taller/Mina de hierro | Montaña |
| Biblioteca/Universidad Granero/Acueducto | Pradera |
| Mercado/Banco Templo/ Catedral Cuartel/Academia militar | Cualquier terreno excepto Agua (uno por Ciudad) |

Nota: Los Edificios separados por una barra (“/”) en el nombre representan las formas básica y mejorada del mismo tipo de Edificio y están impresas en el anverso y reverso del mismo indicador. Para más información sobre cómo mejorar Edificios, consulta la página 22.

Cuando se coloca un indicador de Edificio en una casilla, los iconos del Edificio reemplazan por completo a todos los iconos que tuviera la casilla.

Nota importante: Una casilla de Agua con un Puerto en ella se sigue considerando como Agua a efectos de movimiento.

De esta forma, si un jugador construye un Templo en una casilla de Bosque, esa casilla ahora contendrá dos iconos de Cultura () y ningún icono de Producción () a pesar de que la casilla de Bosque antes contenía dos iconos de Producción ().



Edificios limitados



Algunos edificios, marcados con estrellas en su esquina superior derecha, son **LIMITADOS**. Aunque tienen menos restricciones en cuanto a los tipos de terreno en los que pueden ser construidos, están más restringidos de otra forma: **una Ciudad sólo puede tener un Edificio limitado en sus afueras**. Por ejemplo, si un jugador ya ha colocado un Mercado en una Ciudad, no podrá colocar también un Templo en ella, ya que ambos son Edificios limitados.

Murallas

Usando la Tecnología de *Mampostería*, un jugador puede construir Murallas alrededor de una o varias de sus Ciudades. **Las Murallas se tratan como cualquier otro Edificio, excepto porque se consideran ubicadas en el centro de la Ciudad**. Para indicar que una Ciudad tiene Murallas sólo tienes que darle la vuelta al indicador de Ciudad de forma que su lado amurallado quede boca arriba. Sólo pueden construirse unas Murallas por Ciudad.

Las Murallas son una excelente medida defensiva que un jugador puede construir cuando parezca que una de sus Ciudades está en peligro de ser atacada. Una Muralla proporciona una Bonificación de Combate de +4 al jugador al defender esa Ciudad y obliga al atacante a ser el primero en jugar una Unidad en la batalla.

Producir Maravillas

Algunas Civilizaciones construyen magníficas Maravillas cuyo mito y leyenda perduran mucho tiempo después de la muerte de sus creadores. Los Jardines Colgantes son una de estas Maravillas, que proporcionan poderosas ventajas a los jugadores que las construyen. Cualquier jugador puede usar una acción de Ciudad para producir una de las Maravillas que estén boca arriba en el Mercado. La carta de Maravilla correspondiente indica el coste de Producción de la Maravilla, así como el coste rebajado disponible si el jugador conoce la Tecnología concreta que indica la Maravilla. Por ejemplo, El Coloso normalmente cuesta 15 , pero sólo 10  si el jugador que lo produce conoce la Tecnología de *Forja del metal*.

Nota: Recuerda que diferentes Ciudades no pueden combinar su Producción para producir un bien. Todo el coste de la Maravilla debe cubrirlo una sola Ciudad. Convertir Comercio en Producción, usar capacidades de Recursos y ciertas cartas de Acontecimiento cultural pueden ayudar a un jugador a aumentar la cantidad de Producción que genera una Ciudad.

Tras producir la Maravilla, el jugador coloca la carta de Maravilla boca arriba frente a él y coloca el indicador de Maravilla correspondiente en las afueras de la Ciudad que ha producido la Maravilla. Después de construir una Maravilla, roba una nueva Maravilla del mazo de Maravillas y añádela al Mercado, colocando el indicador de Maravilla correspondiente junto a la carta. Las Maravillas, al igual que los Edificios limitados, pueden colocarse en cualquier tipo de terreno excepto en casillas de Agua y están restringidas a una por Ciudad. Una Ciudad puede contener una Maravilla y un Edificio limitado.

Nota importante: Las Maravillas no son Edificios, y las capacidades que afectan a los Edificios no afectan a las Maravillas a menos que se especifique explícitamente.

Maravillas obsoletas

Algunas cartas de Tecnología permiten a un jugador dejar obsoleta una Maravilla, negando su capacidad especial durante el resto de la partida. Este proceso se explica con detalle en la página 27.

REEMPLAZAR EDIFICIOS Y MARAVILLAS

Un jugador puede elegir reemplazar uno de sus Edificios o Maravillas existentes al colocar un nuevo Edificio o Maravilla; es posible reemplazar un Edificio con una Maravilla y viceversa. El nuevo Edificio o Maravilla debe poder colocarse de forma válida en la casilla después de eliminar el antiguo Edificio o Maravilla. Los jugadores no pueden reemplazar un Edificio o Maravilla que pertenezca a otro jugador.

Para reemplazar un Edificio o Maravilla, primero hay que eliminar del tablero el antiguo Edificio o Maravilla. Si es un Edificio, se devuelve al Mercado. Si es una Maravilla, se devuelven a la caja el indicador y la carta de Maravilla y ya no puede volverse a construir en lo que queda de partida.

Después de eliminar un Edificio o Maravilla antiguos, el nuevo Edificio o Maravilla se coloca en la casilla que ha quedado vacía.

B. DEDICARSE A LAS ARTES

“El grito por la paz será un grito en el desierto mientras el espíritu de la no violencia no domine a millones de hombre y mujeres.”

—Mahatma Gandhi

Muchas grandes Civilizaciones dejan su huella en la Historia mediante el arte, la música y la literatura en lugar de mediante la industria o la conquista. Así pues, el segundo tipo de acción que puede realizar un jugador con una Ciudad es dedicarla a las Artes. Cuando un jugador hace esto, obtiene una ficha de Cultura de la reserva, más una ficha de Cultura adicional por cada icono de Cultura (&) que aparezca en las afueras de la Ciudad que se dedica a las Artes.

COLONOS Y BLOQUEOS

Las miniaturas de Colono tienen la capacidad de extraer Cultura de los símbolos de Cultura de la casilla en la que se encuentran en cada turno. Para más detalles al respecto, consulta “Extraer con Colonos” en la página 26.

Una casilla de las afueras de la Ciudad que contenga una o más miniaturas enemigas de Ejército o de Colono no produce Cultura para el propietario de la Ciudad. Para más detalles al respecto, consulta “Bloqueos” en la página 27.

GASTAR CULTURA

Cuando una Civilización crea obras de arte cada vez mejores y más maravillosas, se vuelve famosa en todo el mundo. La cantidad de fama e influencia cultural de una Civilización se mide con la posición del indicador de Nivel cultural en el medidor de Cultura. Este indicador avanza cuando gastas fichas de Cultura.

En cualquier momento de la fase de Gestión de la Ciudad, un jugador puede elegir gastar todas o parte de sus fichas de Cultura para hacer avanzar su indicador de Nivel cultural por el medidor de Cultura del tablero de Mercado.

El coste para entrar en cada casilla del medidor de Cultura se indica en el tablero de Mercado y varía dependiendo de cuánto haya avanzado ya por el medidor de Cultura el indicador del jugador. El jugador cubre el coste indicado para la casilla a la que va a entrar su indicador de Nivel cultural (y no el de la que deja), lo mueve una casilla hacia delante por el medidor de Cultura y después reclama la recompensa mostrada en la casilla en la que acaba de entrar su indicador de Nivel cultural, como se describe en la página siguiente.

En casillas más avanzadas del medidor, hacer avanzar el indicador de Nivel cultural cuesta Comercio además de Cultura. Ambos costes deben cubrirse por completo en cada casilla que se avance, gastando Comercio del dial de Comercio del jugador para cubrir ese coste.

En cada turno, un jugador puede avanzar por el medidor de Cultura tantas casillas como pueda permitirse, y varios indicadores de Nivel cultural pueden ocupar la misma casilla del medidor de Cultura.

El medidor de Cultura está formado por tres tipos de casillas distintas, que se describen a continuación.

Casillas de Acontecimiento cultural

Cuando un jugador mueve su indicador de Nivel cultural a una de estas casillas, roba una carta de Acontecimiento cultural del mazo de Acontecimientos culturales que se muestra en la casilla y la añade a su mano en secreto. Si el jugador supera el máximo de cartas de su mano de Cultura (normalmente dos, pero aunque aumentar con algunas Tecnologías), debe descartarse de inmediato hasta tener el máximo de cartas permitido. Hasta no hacerlo no podrá jugar ninguna carta de Acontecimiento cultural.



Casillas de Gran personaje

Cuando un jugador mueve su indicador de Nivel cultural a una de estas casillas, roba un indicador de Gran personaje al azar de los que están boca abajo en el montón. A continuación puede colocar de inmediato el Gran personaje en una Ciudad o reservarlo para después, como se describirá más adelante.



Casilla de victoria cultural

Cuando un jugador mueve su indicador de Nivel cultural a esta casilla, gana la partida de inmediato con una victoria cultural.

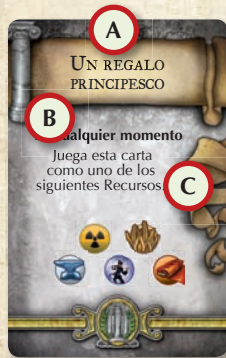


CARTAS DE ACONTECIMIENTO CULTURAL

“La Fortuna, que tiene un gran poder en otros asuntos, pero especialmente en la guerra, puede causar grandes cambios en una situación mediante fuerzas mínimas.”

—Julio César

Las cartas de Acontecimiento cultural son cartas de acción especiales que se obtienen avanzando por el medidor de Cultura. Cada carta de Acontecimiento cultural tiene un título (A), un orden de juego (B) y un efecto (C).



Las cartas de Acontecimiento cultural se mantienen en secreto en la mano del jugador, si bien un jugador puede mirar sus propias cartas de Acontecimiento cultural. Al comienzo de la partida, el tamaño máximo de la mano de Cultura de un jugador es dos, lo que significa que sólo puede tener dos cartas de Acontecimiento cultural a la vez en la mano. Sin embargo, este número puede aumentar mediante Tecnologías como *Alfarería*. Ya se ha mencionado anteriormente que si un jugador supera el máximo de cartas de su mano de Cultura, debe descartarse de inmediato hasta tener el máximo de cartas permitidas. Hasta no hacerlo no podrá jugar ninguna carta de Acontecimiento cultural. Aunque el tamaño máximo de la mano de Cultura con el que empiezan los jugadores es dos, al comienzo de la partida no tienen ninguna carta de Acontecimiento cultural en la mano; estas cartas se obtienen avanzando por el medidor de Cultura.

Las cartas de Acontecimiento cultural sólo pueden jugarse durante la fase que se indique en el orden de juego de la carta (B en la imagen

anterior). Al jugar una carta de Acontecimiento cultural, el jugador lee el título y el efecto de la misma y a continuación ejecuta el efecto antes de descartar la carta.

Las cartas de Acontecimiento cultural descartadas se colocan boca arriba en la parte inferior del mazo apropiado. Cuando se acaba un mazo, se da la vuelta y se baraja, creando así un nuevo mazo de Acontecimientos culturales.

GRANDES PERSONAJES

“La verdadera prueba de la civilización no es el censo, ni el tamaño de las ciudades, ni los cultivos. No, es la clase de hombre que produce el país.”
—Ralph Waldo Emerson

Algunas personas se elevan a lo más alto de sus Civilizaciones. Estos Grandes personajes dirigen el rumbo de las naciones y pueden cambiar la Historia. En cuanto a la mecánica del juego, los indicadores de Gran personaje funcionan de forma similar a los indicadores de Edificio. Una vez obtenidos, pueden colocarse inmediatamente en las afueras de cualquier Ciudad que pertenezca al jugador. Los Grandes personajes pueden colocarse en cualquier terreno excepto en casillas de Agua, y si se colocan sobre un Edificio o Maravilla, este Edificio o Maravilla es reemplazado como se describe en la página 17.

Sin embargo, los Grandes personajes tienen una ventaja significativa frente a los Edificios. Si son reemplazados al colocar en su casilla un Edificio, Maravilla u otro Gran personaje, se quedan en reserva y vuelven a la hoja de Civilización del jugador en lugar de ser descartados. Durante la fase de Comienzo de turno de cualquier turno, un jugador puede volver a colocar cualquier Gran personaje de su hoja de Civilización en el mapa, en las afueras de cualquiera de sus Ciudades. Los Grandes personajes no tienen ningún efecto cuando no se encuentran en el mapa.

C. RECOLECTAR RECURSOS

Los Recursos valiosos son importantes para el crecimiento de una Civilización. Sin unos Recursos adecuados, una Civilización va perdiendo gradualmente su capacidad de funcionar de forma efectiva y se ve barrida por aquellos vecinos que estén mejor provistos. Por tanto, el tercer tipo de acción que puede realizar una Ciudad es recolectar un Recurso del mapa. Para realizar esta acción, la Ciudad debe tener una casilla con el icono de ese Recurso en sus afueras. Si se cumple esa condición, el jugador coge una ficha de Recurso del tipo elegido del tablero de Mercado y la coloca en su hoja de Civilización. Ten en cuenta que un jugador no puede recolectar un Recurso concreto si el Mercado no tiene más fichas de ese Recurso y, además, que **una Ciudad sólo puede recolectar un Recurso por acción.**

Por ejemplo, si las afueras de una Ciudad contienen los iconos de dos Recursos distintos (Hierro y Seda), entonces su acción de Ciudad puede usarse para recolectar una ficha de Seda o una de Hierro, suponiendo que queden de ambas. De igual manera, si hay dos iconos de Seda en las afueras de la Ciudad, el jugador sigue recolectando sólo uno de ellos.

Los Recursos se usan para activar las capacidades de Recursos que se encuentran en las cartas de Tecnología. Cada vez que un jugador quiere usar una capacidad de Recurso, debe cubrir su coste gastando el número de Recursos indicados junto a la capacidad. Para más detalles, consulta la página 22.

COLONOS Y BLOQUEOS

Las miniaturas de Colono tienen la capacidad de permitir la recolección de Recursos en la casilla en la que se encuentran en cada turno. Para más detalles al respecto, consulta “Extraer con Colonos” en la página 26.

Una casilla de las afueras de la Ciudad que contenga una o más miniaturas enemigas de Ejército o de Colono no puede ser recolectada por el propietario de la Ciudad. Para más detalles al respecto, consulta “Bloqueos” en la página 27.

4. MOVIMIENTO

*“No cesamos la exploración
Y el fin de todo nuestro explorar
Será arribar donde partimos
Y conocer por primera vez el lugar.”*

—T.S. Eliot

Guerreros y exploradores siempre han estudiado su entorno, desde las primeras tribus hasta el viajero moderno de hoy. Los Ejércitos y Colonos de los jugadores tienen la oportunidad de viajar por el mundo durante la fase de Movimiento. En esta fase, cada jugador puede mover todas sus miniaturas en su turno, de una en una. Cada miniatura puede moverse un número de casillas igual o inferior a la **VELOCIDAD DE VIAJE** de su Civilización. La velocidad de viaje de una Civilización comienza siendo dos, pero puede aumentar aprendiendo Tecnologías como *Equitación*. **Las miniaturas no pueden moverse en diagonal.** Cuando una miniatura ha comenzado su movimiento, debe completarlo antes de que pueda moverse cualquier otra miniatura.

MOVER GRUPOS Y LÍMITE DE APILAMIENTO

Un jugador puede mover varias de sus miniaturas como grupo si todas comienzan su fase de Movimiento en la misma casilla. Hacer esto puede proporcionar fuerzas adicionales en una batalla (ver página 23) o permitir a los Ejércitos proteger a los Colonos (ver página 20). Las miniaturas que comienzan en la misma casilla no están obligadas a moverse juntas.

Sin embargo, una Civilización nunca podrá tener más miniaturas en una misma casilla, sumando las de Ejército y las de Colono, que el número indicado en su **LÍMITE DE APILAMIENTO**. Al igual que la velocidad de viaje, el límite de apilamiento de una Civilización empieza siendo dos, pero puede aumentar aprendiendo Tecnologías como *Mampostería*.

CRUZAR CASILLAS DE AGUA

Al comienzo de la partida, las miniaturas no pueden entrar en casillas de Agua. Sin embargo, adquirir ciertas Tecnologías puede hacerlo posible para las miniaturas de una Civilización. La Tecnología de *Navegación* permite que las miniaturas de un jugador atraviesen casillas de Agua, pero no que terminen su movimiento en ellas. Esto significa que el jugador no puede realizar ningún movimiento que signifique que una miniatura terminaría su movimiento en una casilla de Agua.

Algunas Tecnologías de mayor nivel, como *Navegación a vela*, permiten a las miniaturas de un jugador tanto atravesar casillas de Agua como terminar su movimiento en ellas. Cuando un jugador conoce una de estas Tecnologías, puede ignorar las casillas de Agua al moverse y colocar miniaturas en casillas de Agua al producirlas.

FICHAS DE MAPA SIN EXPLORAR

Mientras una ficha de mapa esté boca abajo, las miniaturas no pueden moverse a ella ni atravesarlas por ningún motivo. Los efectos de una carta de Tecnología o de Acontecimiento cultural tampoco pueden atravesar ni afectar ninguna ficha de mapa sin explorar. A todos los efectos, las casillas de una ficha de mapa sin explorar no existen.

DESCUBRIR FICHAS DE MAPA SIN EXPLORAR

Un jugador puede **DESCUBRIR** una ficha de mapa que esté boca abajo gastando una casilla de movimiento cuando una de sus miniaturas esté adyacente a cualquiera de los lados de esa ficha de mapa, menos en diagonal. **En lugar de mover la miniatura esa casilla de movimiento, se pone la ficha de mapa boca arriba.** A continuación se gira de tal forma que la flecha de la parte inferior de la ficha apunte desde la ficha de mapa en la que se encuentra la miniatura.

Después, el jugador mira si la ficha de mapa tiene iconos de Choza o de Aldea. Se roba un indicador de Choza al azar por cada casilla que tenga un icono de Choza y se colocan boca abajo, sin mirarlos, en esas casillas. Además, se roba un indicador de Aldea al azar por cada casilla que tenga un icono de Aldea y se colocan boca abajo, sin mirarlos, en esas casillas.

Por ejemplo, la miniatura de Ejército roja de la siguiente imagen gasta una casilla de movimiento para descubrir la ficha de mapa boca abajo que tiene a su derecha.



Se pone boca arriba la ficha de mapa que estaba boca abajo y se gira de tal forma que la flecha blanca de su borde apunte desde la ficha de mapa donde está la miniatura roja de Ejército.



Después de darle la vuelta a la ficha de mapa, el jugador roba una ficha de Choza y otra de Aldea y, **sin mirar sus reversos**, las coloca boca abajo en las casillas indicadas de la ficha de mapa.



El siguiente diagrama muestra cómo debería aparecer la flecha blanca al explorar hacia cada una de las cuatro direcciones de la ficha de mapa del centro.



EXPLORAR CHOZAS Y ALDEAS

Las miniaturas de Colono no pueden entrar en casillas que contengan un indicador de Choza o de Aldea. Una miniatura de Ejército que entre en una casilla que contenga un indicador de Choza o de Aldea **debe terminar su movimiento de inmediato** y se considerará que está explorando la Choza o Aldea.

Si el indicador es una Choza, ésta es absorbida pacíficamente por la Civilización invasora. El jugador coge el indicador de Choza, mira su reverso y lo coloca boca abajo en su hoja de Civilización. Los indicadores de Choza tienen Recursos en sus reversos y pueden gastarse como si fueran fichas de Recurso cogidas del Mercado, con la excepción de que tras gastarlos se devuelven a la caja en lugar de añadirse al Mercado.

Si el indicador es una Aldea, ésta intenta repeler a la Civilización invasora. El jugador que esté a la izquierda del jugador invasor se convierte en el “jugador bárbaro” y roba una Unidad de Artillería, una de INFANTERÍA y una Montada de sus mazos respectivos. Si alguno de los mazos se ha agotado, el jugador bárbaro elige de cuál de los otros robar para cubrir la diferencia. Estas tres Unidades son BÁRBAROS y deben mantenerse aparte de las propias Unidades del jugador bárbaro. A continuación tiene lugar una batalla entre el jugador invasor y el jugador bárbaro, que usará sólo las Unidades de bárbaros. El jugador bárbaro es el defensor y las Unidades de bárbaros siempre son de rango 1 (Arquero, Lancero o Jinete). Para más detalles sobre cómo resolver batallas, consulta la sección de “Combate” en la página 23.

Después de la batalla, si ganó el jugador invasor, éste coge el indicador de Aldea y mira su reverso. Si tiene un icono de Gran personaje, el jugador descarta el indicador de Aldea y obtiene un Gran personaje al azar. Si no es así, el indicador de Aldea tendrá un Recurso y se colocará boca abajo en la hoja de Civilización del jugador, donde actuará igual que un indicador de Choza, como se ha explicado anteriormente.



ALDEA DE GRAN PERSONAJE

Si el jugador invasor pierde la batalla, la miniatura de Ejército que entró en la casilla (o todo el grupo de miniaturas si entró un grupo) muere y es devuelta a la hoja de Civilización del jugador. Sin embargo, a diferencia de perder una batalla contra otro jugador, no hay penalizaciones adicionales por la derrota.

Consejo: Atacar a los bárbaros sin algún tipo de ventaja más allá de las Unidades de inicio de un jugador es un propósito arriesgado. Es aconsejable que los jugadores construyan Unidades adicionales, que las mejoren, que ataquen con un grupo de miniaturas de Ejército o que tengan un as en la manga, como la Tecnología de *Forja del metal* y una ficha de Hierro.

MINIATURAS ENEMIGAS

Los Colonos no pueden entrar en una casilla que contenga miniaturas enemigas. Si una miniatura de Ejército entra en una casilla que contenga cualquier miniatura enemiga, su movimiento termina inmediatamente. Si la casilla contiene sólo Colonos enemigos, éstos mueren inmediatamente y el jugador atacante obtiene un botín como si hubiera ganado una batalla (ver página 25). Si la casilla contiene al menos una miniatura de Ejército enemiga, tiene lugar una batalla (ver página 23). Si la casilla contiene tanto miniaturas de Ejército como Colonos enemigos, tiene lugar una batalla, pero si el bando perdedor tiene Colonos en la casilla, éstos mueren junto con los Ejércitos y se obtiene el botín de la manera normal.

Ejemplo: Una miniatura de Ejército entra en una casilla que contiene dos miniaturas de Ejército y un Colono. Tiene lugar una batalla y el jugador atacante sale victorioso. Las dos miniaturas de Ejército y el Colono mueren y el atacante recibe un botín por matar miniaturas.

CIUDADES ALIADAS Y ENEMIGAS

Un jugador puede atravesar con sus miniaturas el centro de cualquier Ciudad que le pertenezca, pero no puede terminar el movimiento de una miniatura en el centro de la Ciudad. Los **Colonos** pueden entrar en las afueras de una Ciudad enemiga, pero no en sus centros. Los **Ejércitos** pueden entrar tanto en las afueras como en el centro de una Ciudad enemiga, pero hacer esto último supone un ataque inmediato contra la Ciudad (ver página 23).

5. INVESTIGACIÓN

“Todas las religiones, artes y ciencias son ramas del mismo árbol. Todas estas aspiraciones están dirigidas a ennoblecer la vida humana, alzándola desde la esfera de la mera existencia física y guiando al individuo hacia la libertad.”

—Albert Einstein

A medida que una Civilización descubre nuevas Tecnologías, se abren nuevas posibilidades y oportunidades. Desde la *Alfarería* al *Vuelo espacial*, estos avances tienen el potencial de causar un cambio profundo en las Civilizaciones. Durante la fase de Investigación, los jugadores pueden adquirir estas Tecnologías, representadas por cartas de Tecnología. En esta fase, cada jugador puede elegir investigar una carta de Tecnología.

Cada carta de Tecnología tiene un nombre (A), un icono (B), un nivel (C) y de una a tres capacidades (D).



Para investigar una Tecnología, un jugador debe cubrir el coste de Comercio mínimo para la Tecnología y tener un espacio válido en la pirámide tecnológica de su Civilización (ver página siguiente). Si cumple ambos requisitos, el jugador colocará la carta de Tecnología elegida boca abajo en su pirámide tecnológica. Cuando todos los jugadores han elegido sus cartas de Tecnología de ese turno, todas las cartas de Tecnología investigadas se revelan simultáneamente.

La Tecnología que ha aprendido un jugador sólo se aplica a éste. El hecho de que Roma aprenda *Ingeniería* no quiere decir que Egipto también lo haga. Cada jugador debe investigar las cartas de Tecnología de su pirámide tecnológica de forma individual.

COSTE DE COMERCIO

Un jugador debe tener una cantidad de Comercio mínima en su dial de Comercio para poder investigar una Tecnología, dependiendo del nivel de ésta. Un jugador necesitará al menos 6 puntos de Comercio para investigar una Tecnología de nivel I. Este mínimo se indica en los diales de Comercio de los jugadores con un "I" que reemplaza al número 6 para representar el nivel de Tecnología I. Cada nivel superior cuesta 5 puntos de Comercio adicionales: 11 para el nivel II, 16 para el nivel III, 21 para el nivel IV y 26 para el nivel V. Todos estos niveles aparecen indicados de la misma forma en el dial de Comercio.

Investigar una Tecnología gasta todo el Comercio restante del jugador, independientemente de cuánto Comercio tuviera antes de investigar. La única excepción a esta regla son los jugadores que posean Monedas. Las Monedas permiten a un jugador quedarse con 1 punto de Comercio por cada Moneda que posea después de haber investigado. Tener Monedas nunca aumenta el Comercio actual de un jugador; sólo le permite quedarse con parte del Comercio que ya tiene. Para una explicación completa de las Monedas, consulta la página 26.

Ejemplo 1: Un jugador quiere investigar *Navegación*, una Tecnología de nivel II. Tras mirar el dial de Comercio, comprueba que las Tecnologías de nivel II precisan al menos 11 puntos de Comercio. Por suerte, el jugador tiene 18 puntos de Comercio y un espacio válido en su pirámide tecnológica, así que reduce su Comercio a 0 y aprende *Navegación*.

Ejemplo 2: Si el jugador del ejemplo 1 tuviera cuatro Monedas, se quedaría con 4 puntos de Comercio después de aprender *Navegación*.

LA PIRÁMIDE TECNOLÓGICA

El segundo requisito que debe cumplir un jugador para aprender una nueva Tecnología es tener un espacio válido en su pirámide tecnológica para colocar una Tecnología nueva. Las cartas de Tecnología de nivel I siempre pueden colocarse de forma válida en la pirámide tecnológica del jugador, ya que forman la fila inferior de la pirámide. Sin embargo, cuando un jugador aprende una Tecnología de nivel II, ésta debe colocarse sobre dos cartas de Tecnología de nivel I que ya haya en la pirámide. De igual modo, las cartas de Tecnología de nivel III deben colocarse en la pirámide sobre dos cartas de Tecnología de nivel II, y así sucesivamente. Las cartas de Tecnología de niveles inferiores representan las bases de las Tecnologías de niveles superiores. A medida que crece la pirámide tecnológica de un jugador, se parecerá cada vez más a una pirámide real, como se muestra en la siguiente imagen y en el cuadro "Pirámide tecnológica" de la página 11.



La Tecnología de mayor nivel es *Vuelo espacial*, de nivel V. Si un jugador aprende esta Tecnología, gana la partida inmediatamente con una victoria tecnológica. Como referencia útil, el menor número de cartas de Tecnología de nivel I que debe conocer un jugador para alcanzar el nivel V es de cinco. De igual modo, para alcanzar una victoria tecnológica se necesita un mínimo de 15 Tecnologías. Puedes encontrar más información en la página 22.

Excepción: La Tecnología de inicio de una Civilización se coloca siempre en la fila inferior de su pirámide tecnológica, independientemente de su nivel real.

CAPACIDADES DE LAS CARTAS DE TECNOLOGÍA

Cada Tecnología aprendida por un jugador le otorga ciertos beneficios como desbloquear la producción de ciertos bienes, mejorar bienes o capacidades ya existentes o proporcionar nuevas capacidades. Estos beneficios de las cartas de Tecnología se explican con más detalle en las próximas secciones.

DESBLOQUEAR UNIDADES, EDIFICIOS Y GOBIERNOS

Cuando un jugador aprende una Tecnología que muestra un nuevo tipo de Unidad, Edificio o Gobierno, obtiene de inmediato la capacidad de producir esa Unidad o Edificio o de cambiar a ese Gobierno. A esto se le llama **DESBLOQUEAR** el bien. Al comienzo de la partida están desbloqueadas todas las miniaturas, los tres tipos de Unidad básicos (Artillería, INFANTERÍA y Montada) y el Gobierno del *Despotismo*. Todo lo demás debe ser desbloqueado mediante la investigación de Tecnologías.

Ejemplo: La Tecnología *Código de leyes*, mostrada en la imagen de más abajo, desbloquea el Edificio del Puesto comercial (parte inferior derecha de la carta) y el Gobierno de la *República* (parte superior derecha), permitiendo así al jugador producir Puestos comerciales y cambiar a un Gobierno de *República*.



MEJORAR UNIDADES

Cuando un jugador aprende una Tecnología que tiene una mejora de Unidad, comprueba si ya conoce una mejora superior para ese tipo de Unidad. Si no es así, busca el indicador de Tecnología militar del tipo de Unidad mejorado y lo coloca bajo el mazo de Unidades apropiado del tablero de Mercado o da la vuelta al indicador existente si el nuevo rango está en su reverso. De esta forma muestra que sus Unidades de ese tipo han sido mejoradas.

Nota: El rango 2 está en el reverso de los indicadores de Tecnología militar de rango 1, y los rangos 3 y 4 (indicado con una estrella) se encuentran en el anverso y el reverso de un segundo indicador de Tecnología militar.

Cuando un jugador aprende *Caballería*, por ejemplo, comprueba si el indicador de Tecnología militar de sus Unidades Montadas es superior al rango 2 (indicado por dos barras). Si no es así, da la vuelta al indicador de Tecnología militar de sus Unidades Montadas de forma que muestre el lado del rango 2.



Todas las Unidades de ese tipo que ya haya producido el jugador son mejoradas automáticamente y de inmediato. Sin embargo, después de haber mejorado un tipo de Unidad, el jugador deberá pagar el nuevo coste superior para producir Unidades nuevas de ese tipo.

Siguiendo con el ejemplo anterior, ahora que las Unidades Montadas del jugador son Caballeros, producir nuevas Unidades Montadas costará 7 en lugar de 5, pero todas las Unidades Montadas que tuviera el jugador son mejoradas automáticamente a Caballeros.

MEJORAR EDIFICIOS

Algunos Edificios tienen una forma básica y otra mejorada, como por ejemplo el Granero (básica) y el Acueducto (mejorada). Estos Edificios están impresos en el anverso y reverso del mismo indicador. Si se mira el tablero de Mercado, los Edificios mejorados tienen una flecha junto a su nombre. Cuando un jugador aprende una Tecnología y desbloquea un Edificio mejorado, inmediatamente da la vuelta a los Edificios básicos correspondientes que ya haya producido en sus Ciudades. Así pues, si por ejemplo un jugador aprende *Ingeniería*, que desbloquea los Acueductos, debe dar la vuelta a todos los Graneros que ya haya producido, mejorándolos inmediatamente a Acueductos.



Sin embargo, del mismo modo que al mejorar Unidades, cuando un jugador ha desbloqueado la versión mejorada de un Edificio, ya no podrá producir la versión básica del mismo y tendrá que producir el nuevo Edificio de mayor coste.

Siguiendo con el ejemplo anterior, cuando un jugador aprende *Ingeniería*, ya no podrá producir Graneros por 5 [icono de herramienta], sino que deberá producir Acueductos por 8 [icono de herramienta].

Nota: Un jugador **no** tiene que conocer la Tecnología que desbloquea la forma básica de un Edificio para poder aprender la Tecnología que desbloquea la forma mejorada de ese Edificio.

CAPACIDADES DE RECURSOS

Muchas cartas de Tecnología, como *Sistema monetario*, tienen capacidades que un jugador puede usar tras pagar fichas de Recursos. Estas capacidades se llaman **CAPACIDADES DE RECURSOS**. Cada capacidad de Recursos tiene (A) una imagen del Recurso o Recursos necesarios para usarla o una interrogación en caso de que el jugador pueda elegir el Recurso que va a gastar, (B) la fase en la que puede usarse la capacidad y (C) el texto de la capacidad.



Por ejemplo, la Tecnología *Sistema monetario* (mostrada en la imagen anterior) permite a un jugador gastar una ficha de Recurso de Incienso para obtener tres fichas de Cultura durante la fase de Gestión de la Ciudad del jugador.

Cada capacidad de Recursos individual puede usarse sólo una vez por turno, independientemente de cuántas fichas de Recurso tenga el jugador. Sin embargo, si un jugador conoce varias Tecnologías con capacidades de Recursos parecidas (como *Sistema monetario* y *Caballería*), entonces podrá usar cada una de ellas una vez por turno.

OTRAS CAPACIDADES

Otras capacidades que pueden otorgar las cartas de Tecnología incluyen mejoras a rasgos como la velocidad de viaje (*Equitación*) o el límite de apilamiento (*Mampostería*) y capacidades permanentes como la capacidad de dividir la Producción de una Ciudad para producir dos bienes (*Ingeniería*). En la contracubierta de este reglamento puede encontrarse una leyenda de todos los iconos que aparecen en las cartas de Tecnología.

GANAR LA PARTIDA

Como se ha mencionado ya brevemente, existen cuatro formas de ganar en *Sid Meier's Civilization: el juego de tablero*. Cada método requiere que la Civilización se centre en un aspecto diferente del juego para alcanzar la grandeza.

VICTORIA CULTURAL

Una victoria cultural se obtiene gastando suficiente Cultura y Comercio para avanzar hasta el final del medidor de Cultura del tablero de Mercado (ver página 17–18). En cuanto un jugador avanza a la casilla de "Victoria cultural", ese jugador gana la partida.

Si un jugador desea ganar la partida con una victoria cultural, tendrá que concentrarse en añadir iconos de Cultura a sus Ciudades y dedicar éstas a las Artes. Más adelante, el jugador también deberá asegurarse de que sus Ciudades están produciendo suficiente Comercio. Las Tecnologías que desbloquean Edificios que producen Cultura (como *Teología*) o que tienen capacidades activadas por Incienso (como *Sistema monetario*) son las más útiles para este tipo de victoria. Algunas Maravillas que producen Cultura, como Stonehenge, también resultan útiles.

VICTORIA TECNOLÓGICA

Una victoria tecnológica se consigue tras investigar la Tecnología *Vuelo espacial*, que es la única Tecnología de nivel V del juego. Para investigar *Vuelo espacial* se necesitan como mínimo cinco Tecnologías de nivel I, cuatro Tecnologías de nivel II, tres Tecnologías de nivel III y dos Tecnologías de nivel IV, por lo que una victoria tecnológica requiere un mínimo de 15 Tecnologías.

Un jugador que desee ganar con una victoria tecnológica debería concentrarse en añadir iconos de Comercio a sus Ciudades y encontrar formas de investigar más de una vez por turno (por ejemplo usando cartas de Acontecimiento cultural). Las Tecnologías que desbloquean Edificios que producen Comercio (como *Código de leyes*) o que tienen capacidades que producen Comercio (como *Equitación*) son las más útiles para este tipo de victoria. Algunas Maravillas que ayudan a la investigación, como la Estatua de la Libertad, también resultan útiles.

VICTORIA ECONÓMICA

Una victoria económica se alcanza acumulando 15 Monedas en el dial de Economía del jugador. Las Monedas se obtienen de casillas y Edificios del mapa (ver "Monedas en el mapa" en la página 26) o mediante Tecnologías (ver "Fichas de Moneda" en la página 26).

Un jugador que quiera ganar con una victoria económica debería dedicarse a varios aspectos del juego, incluyendo el Comercio, los Recursos, el Combate y la Cultura. Si bien algunas Monedas pueden obtenerse mediante Edificios como Bancos, un buen número de las Monedas de un jugador tendrá que proceder de la realización de varias tareas, como se explica en algunas Tecnologías. *Alfarería*, *Código de leyes*, *Imprenta* y *Democracia* permiten que un jugador obtenga Monedas al completar ciertas tareas. Además, algunas Maravillas, como el Canal de Panamá, son útiles para acumular Monedas.

VICTORIA MILITAR

Una victoria militar se logra conquistando la Capital de otro jugador (ver “Combate” más adelante). Esto obliga al jugador a aumentar su Tecnología y sus fuerzas militares.

Un jugador que quiera ganar con una victoria militar debería aumentar su poder militar. Esto incluye construir una cierta cantidad de Unidades y mejorarlas con Tecnologías como *Pólvora*; aumentar su límite de apilamiento con Tecnologías como *Biología* y acumular otras bonificaciones de Combate como las otorgadas por las Academias militares. Los jugadores militares deberían tener cuidado con los Acontecimientos culturales y pueden encontrar útiles algunas Maravillas como el Castillo Himeji.

OTRAS REGLAS

Esta sección contiene reglas adicionales del juego.

COMBATE

“Los grandes problemas de la época no se resolverán con discursos y decisiones tomadas por mayoría... sino con el hierro y la sangre.”

—Otto von Bismarck

Una batalla es una lucha por la supremacía de una Civilización contra otra. Cuando una miniatura de Ejército se mueve a una casilla que contiene un indicador de Aldea, una miniatura de Ejército enemiga o una Ciudad enemiga, tiene lugar una batalla. El jugador cuya miniatura de Ejército entra en la casilla es el **ATACANTE**, mientras que el jugador cuya miniatura o Ciudad está siendo atacada es el **DEFENSOR**. Si el atacante está atacando una Aldea, el jugador que está a la izquierda del atacante se convierte en el defensor. Por lo general, el defensor tiene una ligera desventaja en la batalla, ya que el atacante tiene el elemento de sorpresa de su parte. Cuando comienza una batalla, atacante y defensor siguen los siguientes pasos:

1. REUNIR LAS FUERZAS DE BATALLA

Tanto el atacante como el defensor barajan su ejército regular y roban **al azar** un número de cartas de Unidad igual al **TAMAÑO DE SU MANO DE BATALLA**. El tamaño de la mano de batalla de un jugador empieza siendo tres y puede aumentar de las siguientes maneras:

- +2 al tamaño de la mano de batalla por cada miniatura de Ejército aliada que haya en la casilla además de la primera. Recuerda, eso sí, que los jugadores no pueden superar el límite de apilamiento de su Civilización.
- +1 al tamaño de la mano de batalla si el Gobierno del jugador es el *Fundamentalismo*.
- +3 al tamaño de la mano de batalla si se está defendiendo una Ciudad (sea o no Capital).

Una carta de Unidad tiene cuatro bordes distintos, como se muestra en la siguiente imagen. Cada lado tiene el nombre de la Unidad (A), su rango militar (B), su valor de Fuerza (C), su símbolo de ventaja (D) y el tipo de la Unidad (E).



Al usar una carta de Unidad en batalla, el jugador sólo usa el borde correspondiente al rango de su indicador de Tecnología militar correspondiente. Por ejemplo, si el indicador de Tecnología militar Montada del jugador muestra el rango 2 (el lado con dos barras), ese jugador sólo se referirá al borde del rango 2 de sus Unidades Montadas. En la siguiente ilustración de ejemplo sería el lado del “Caballero” y tendría una Fuerza de 2:



Nota: Los tres primeros rangos de Tecnología militar están representados con una, dos o tres barras, mientras que el cuarto rango está representado con una estrella.

Después de robar sus fuerzas de batalla, el jugador quizá quiera girar sus cartas de forma que el borde superior de éstas sea el que va a usar, según el rango de cada Unidad. Las cartas de las fuerzas de batalla de un jugador se guardan en la mano y se mantienen en secreto frente a su oponente hasta que vaya a jugarlas durante la batalla.

Consejo 1: El tamaño de la mano de batalla de un jugador es uno de los mejores indicadores de su fuerza para la batalla, pero sólo si el jugador realmente tiene suficientes Unidades en su ejército regular para poder usar su mano. Los jugadores siempre deberían tener un ejército regular formado por un número de Unidades igual o mayor que el tamaño de la mano de batalla que esperan tener.

Consejo 2: Del mismo modo que tener pocas Unidades puede resultar peligroso, también puede ser malo tener demasiadas. Puesto que las fuerzas de batalla de un jugador se seleccionan al azar de entre su ejército regular, tener demasiadas Unidades reduce las probabilidades de que un jugador robe las Unidades que quería enviar a la batalla.

2. CALCULAR BONIFICACIONES DE COMBATE

El siguiente paso que deben dar los jugadores es comprobar si los bandos tienen alguna Bonificación de Combate. Si es así, el jugador con la mayor Bonificación de Combate coge la carta de Bonificación de Combate y la coloca frente a él, girada de tal modo que refleje el valor resultante de restar la Bonificación de Combate de su oponente a la suya propia. Por ejemplo, si un jugador tiene una Bonificación de +12 y la del otro jugador es +8, el primer jugador recibe una carta de Bonificación de Combate colocada en su borde de +4. Las Bonificaciones de Combate son las siguientes:

- +2 por cada Cuartel construido por el jugador
- +4 por cada Academia militar construida por el jugador
- +4 por cada General que tenga el jugador en el mapa
- +6 si se está defendiendo una Ciudad que no sea la Capital
- +12 si se está defendiendo una Ciudad que sea la Capital
- +4 si se está defendiendo una Ciudad amurallada, tanto si es Capital como si no. Esta Bonificación se suma a una de las otras dos Bonificaciones aplicables por defender una Ciudad

Consejo: Cada +4 en Bonificaciones de Combate que tenga un jugador equivale aproximadamente a una Unidad. Aunque la Fuerza de una Unidad varía a lo largo de la partida, ésta es una regla práctica sencilla y razonablemente precisa que los jugadores deberían recordar.

3. ENFRENTARSE EN UNA BATALLA

En este paso, empezando por el defensor y alternándose, cada jugador debe jugar una Unidad de sus fuerzas de batalla, colocándola boca arriba en la mesa en un espacio entre ambos jugadores. Este proceso continúa hasta que ambos jugadores hayan jugado todas las Unidades de sus fuerzas de batalla.

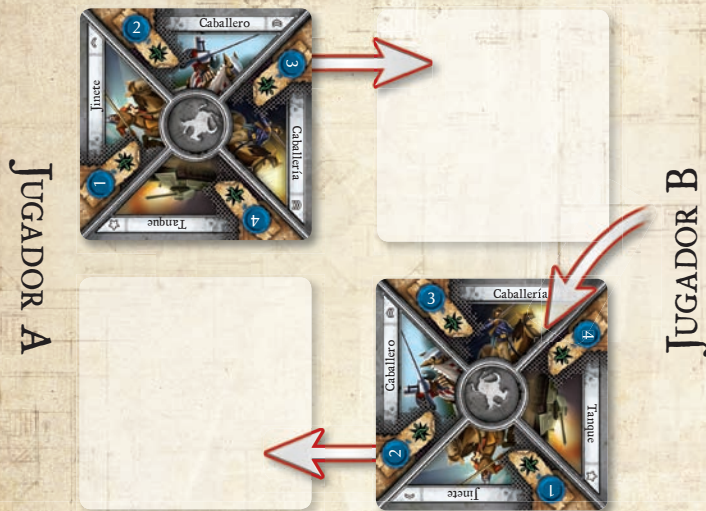
Excepción: Si el atacante está atacando una Ciudad amurallada, deberá ser el primero en jugar una Unidad, en lugar de hacerlo el defensor.

Cuando un jugador juega la primera Unidad en la batalla, se crea lo que se conoce como el primer FRENTE. Después de eso, cada vez que un jugador juega una Unidad, deben empezar un nuevo frente o bien atacar un frente enemigo ya existente si existe alguno que atacar.

EMPEZAR UN NUEVO FRENTE

Empezar un nuevo frente simplemente consiste en jugar una Unidad sin atacar a otra. La Unidad recién jugada permanece en juego hasta que muera o hasta el final de la batalla. En un frente nunca puede haber más de una Unidad de la misma Civilización.

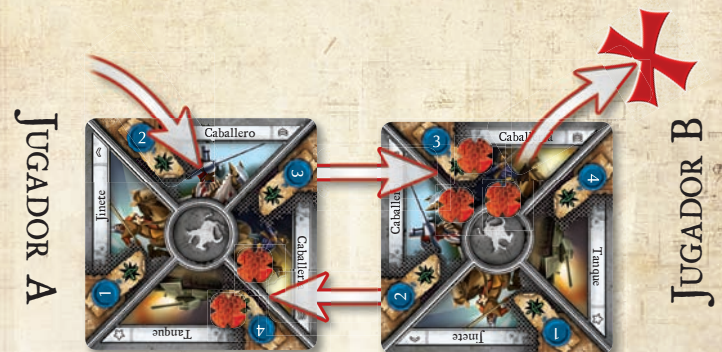
Ejemplo 1: En el diagrama siguiente, el jugador A tiene en juego una Unidad Montada de Fuerza 3. El jugador B, que no quiere atacarla, juega una Unidad Montada de Fuerza 2 más abajo de la del jugador A, creando un nuevo frente. Puesto que no hay más Unidades en ninguno de los frentes, no tiene lugar ningún ataque.



ATACAR UN FRENTE ENEMIGO

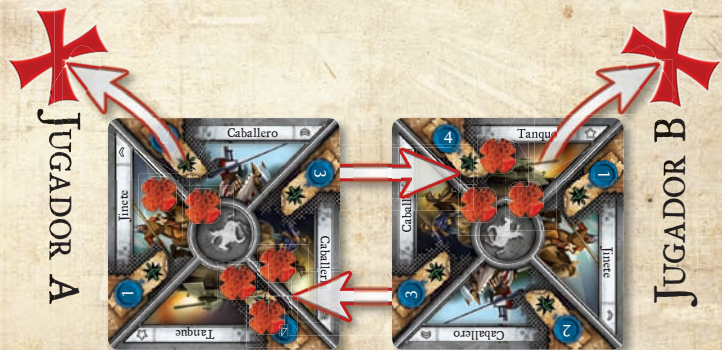
Para atacar un frente existente, el jugador coloca su carta de Unidad delante de una Unidad enemiga que esté boca arriba que ya se haya jugado en esta batalla. Las dos cartas de Unidad se atacan de inmediato y cada una inflige a la otra un número de **HERIDAS** igual a su **FUERZA**. Cualquier Unidad que sufra un número de Heridas igual a su Fuerza muere inmediatamente y es devuelta boca arriba a la parte inferior del mazo de Unidades del que se obtuvo originalmente. Si una Unidad sobrevive al ataque, se colocan sobre ella las fichas de Herida para indicar el daño sufrido. **Todas las Heridas desaparecen al final de la batalla.**

Ejemplo 2: Esta vez, la Unidad de Fuerza 2 del jugador B está en juego primero. Puesto que tiene una Unidad de Fuerza 3 en la mano, el jugador A la juega en el frente de la Unidad de Fuerza 2 para atacarla. La Unidad de Fuerza 3 inflige tres Heridas a la Unidad más débil y la mata, sufriendo a su vez dos Heridas. Este daño no es suficiente para matar a la Unidad de Fuerza 3, así que se colocan sobre ella dos fichas de Herida para indicar el daño sufrido. Si esta Unidad sobrevive hasta el final de la batalla, se curará por completo.



Incluso si una Unidad había sido herida previamente, sigue infligiendo un número de Heridas igual a toda su Fuerza a cualquier Unidad que la ataque.

Ejemplo 3: Tras matar a la Unidad de Fuerza 2 del ejemplo 3, la Unidad de Fuerza 3 herida del jugador A es atacada por otra Unidad de Fuerza 3 jugada por el jugador B. Aunque sigue teniendo dos Heridas, la Unidad del jugador A inflige todo el daño a la Unidad del jugador B. En este caso, ambas Unidades mueren puesto que se infligen tres Heridas mutuamente.



EJÉRCITOS Y UNIDADES

Uno de los principales conceptos militares de *Sid Meier's Civilization: el juego de tablero* es la diferencia entre Ejércitos y Unidades.

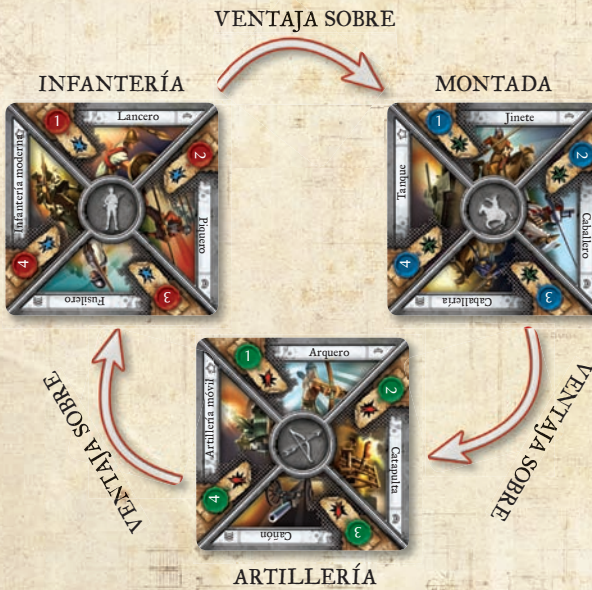
Los **Ejércitos** son miniaturas de plástico que se mueven por el mapa, indicando la presencia de las fuerzas militares de un jugador. Sin embargo, sin Unidades los Ejércitos no tienen ninguna Fuerza y es extremadamente improbable que el jugador pueda ganar una batalla.

Las **Unidades** son cartas cuadradas que se usan para resolver batallas. Las Unidades representan la Fuerza de los Ejércitos de un jugador. Sin embargo, las Unidades no tienen una presencia física en el mapa y no pueden usarse fuera de las Ciudades de un jugador sin un Ejército.

Así pues, un jugador necesita tanto Ejércitos como Unidades para lograr una victoria militar.

VENTAJA DE UNIDADES

No todos los tipos de Unidad son igual de efectivos contra el resto de tipos de Unidad. De hecho, hay una relación de tipo piedra-papel-tijeras entre las Unidades Montadas, las de Artillería y las de Infantería, como se muestra en el siguiente diagrama:



En las cartas de Unidad, esta relación se muestra mediante los **SÍMBOLOS DE VENTAJA**. Por ejemplo, las Unidades de Infantería son particularmente efectivas contra las Unidades Montadas (p. ej.: Piqueros contra Caballeros), por lo que las Unidades de Infantería tienen el símbolo de Unidad Montada como su símbolo de ventaja. Cuando una Unidad **ataca o es atacada** por una Unidad del mismo tipo que el símbolo de ventaja de su carta, **TIENE VENTAJA** sobre esa Unidad e inflige su daño **antes** de que pueda hacerlo la otra Unidad. Si ese daño mata a la Unidad sobre la que se tiene ventaja, ésta no inflige ningún daño a la Unidad que tiene la ventaja, ya que ha muerto antes de poder infligirlo.

Ejemplo 4: En el ejemplo 3 anterior, si la Unidad atacante de Fuerza 3 del jugador B fuese una Unidad de Infantería, tendría ventaja sobre la Unidad herida del jugador A. Así pues, la Unidad del jugador B infligiría sus 3 Heridas primero, matando a la Unidad herida antes de que pudiera devolver el ataque y sobreviviendo al ataque sin sufrir ninguna Herida.



Consejo: Como es obvio, un jugador sobre cuyas Unidades se tenga ventaja frecuentemente en una batalla tendrá un serio hándicap. Los jugadores deberían observar qué Unidades están produciendo los demás jugadores y reaccionar en consecuencia.

CAPACIDADES DE BATALLA

Algunas cartas de Tecnología tienen capacidades de Recursos que se usan durante la batalla. Estas capacidades siempre se usan antes o

después de atacar un frente enemigo, nunca durante, incluso si algunos de sus efectos puedan durar también en el ataque.

UNIDADES AÉREAS

Si un jugador aprende la Tecnología de *Vuelo*, podrán empezar a producir Unidades Aéreas. Las Unidades Aéreas son Unidades muy poderosas, con Fuerzas que van de 5 a 7 y que no pueden tener ventaja sobre otras Unidades, pero sobre las que tampoco se puede tener ventaja. Esto significa que las Unidades Aéreas infligen su daño de forma fiable, sin importar contra qué enemigos se enfrentan.

4. RESOLVER LA BATALLA

Después de que ambos jugadores hayan jugado todas sus fuerzas de batalla, la batalla termina. Primero se eliminan todas las Heridas de las Unidades que hayan sobrevivido a la batalla. Después, cada jugador suma la Fuerza de sus Unidades supervivientes, añadiendo el valor de la carta de Bonificación de Combate si la tiene. El jugador que tenga el mayor total gana la batalla. En caso de empate, gana el defensor.

PÉRDIDAS DE MINIATURAS DEL GANADOR

A continuación, el ganador pierde una miniatura de Ejército de la casilla de la batalla por cada dos Unidades tuyas que murieran en combate. Un jugador nunca puede perder de esta forma su última miniatura de Ejército de la casilla.

BOTÍN DEL GANADOR

El ganador de la batalla recibe una recompensa dependiendo de las circunstancias del perdedor en la batalla.

Si el perdedor tenía una o más miniaturas en la casilla:

Todas las miniaturas del perdedor de esa casilla mueren y se retiran del tablero, aunque podrán volver a ser construidas más adelante. A continuación, el ganador podrá elegir **una** de las siguientes opciones y cogerla del perdedor:

- Hasta tres puntos de Comercio del dial de Comercio del perdedor.
- Hasta tres fichas de Cultura.
- Una ficha de Recurso cualquiera, incluyendo fichas de Chozas o de Aldeas que estén boca abajo; en este caso, el ganador no puede ver lo que son antes de elegir.

Si el perdedor estaba defendiendo una de sus Ciudades, pero no su Capital:

La Ciudad del perdedor es destruida. Su indicador de Ciudad es devuelto a la hoja de Civilización de su propietario y cualquier Maravilla o Gran personaje que hubiera en sus afueras son devueltos a la caja y retirados de la partida. Las miniaturas del ganador permanecen en la casilla donde estaba el centro de la Ciudad y el ganador puede realizar **una** de las siguientes acciones:

- Aprender una de las Tecnologías que conozca el perdedor y que no conozca el ganador sin tener que pagar el coste de Comercio. Para poder hacer esto, el ganador debe tener un espacio válido en su pirámide tecnológica (ver página 21).
- Robar una de las cartas de Acontecimiento cultural del perdedor. El ganador no podrá mirar los reversos de las cartas antes de elegir.
- Robar hasta dos fichas de Recurso del perdedor, incluyendo fichas de Chozas o de Aldeas que estén boca abajo; en este caso, el ganador no puede ver lo que son antes de elegir.

Si el perdedor estaba defendiendo su Capital:

- El ganador obtiene una victoria militar inmediata y gana la partida.

Consejo: Puesto que el primer jugador que conquiste una Capital gana la partida, los jugadores deben tener cuidado de no debilitar demasiado a sus oponentes cuando hay otros Ejércitos enemigos cerca de la Capital de ese jugador.

REPERCUSIONES

Si la partida no termina, cualquier Unidad superviviente, tanto del ganador como del perdedor, vuelve al ejército regular de su propietario. Las Unidades que han muerto se colocan boca arriba en la parte inferior de sus mazos de Unidades respectivos.

Consejo: Ganar una batalla contra un defensor poderoso, como una Capital o un jugador militar fuerte, requiere de una combinación de aumentos del tamaño de la mano de batalla del jugador, mejoras a sus Unidades, Bonificaciones de Combate y suficientes cartas de Unidad para llenar su mano. Sin embargo, las recompensas por un ataque con éxito son muy sustanciosas, y el transcurso de toda una partida puede dar un vuelco gracias a una astuta maniobra militar.

MONEDAS Y PODER ECONÓMICO

“No me digas dónde están tus prioridades. Dime dónde te gastas el dinero y te diré cuáles son.”

—James W. Frick

Aunque un líder puede tener ambiciosos planes para su Civilización, a la larga no puede lograrse mucho sin la industria del pueblo que trabaja con lo que produce la tierra para crear una economía sana. Un jugador puede adquirir poder económico mediante Monedas, ya sean las impresas en indicadores de Edificio y fichas de mapa o las fichas de Moneda colocadas en algunas cartas de Tecnología (p.ej. *Código de leyes*) como recompensa por realizar determinadas tareas.

Cuando un jugador obtiene una Moneda, aumenta su dial de Economía. Si el jugador pierde la Moneda más adelante, tendrá que reducir su dial de Economía en modo acorde.

Las Monedas tienen dos efectos principales. En primer lugar, cuando un jugador investiga una Tecnología, puede quedarse con un punto de Comercio por cada Moneda que tenga. Así pues, un jugador con cinco Monedas se quedaría con cinco puntos de Comercio después de investigar una Tecnología. Las Monedas no permiten a un jugador quedarse con Comercio en ningún otro caso que no sea investigar una Tecnología. Por tanto, un jugador puede ver reducido su Comercio por debajo del número de Monedas que tiene tras gastar Comercio para acelerar la producción o al perderlo tras ser derrotado en una batalla. Hay que tener en cuenta que tener Monedas nunca aumenta el Comercio actual de un jugador, sólo le permite quedarse con el Comercio que ya ha acumulado.

El segundo efecto principal que tienen las Monedas es que el jugador que acumula 15 gana la partida de inmediato con una victoria económica (ver “Ganar la partida” en la página 22).

Algunas cartas de Tecnología como *Ordenadores* pueden otorgar otras capacidades a un jugador según el número de Monedas que hayan acumulado.

MONEDAS EN EL MAPA

Las Monedas obtenidas de casillas del mapa, tanto de un depósito natural de Oro en las Montañas como de un Edificio colocado en una casilla, sólo se tienen mientras el jugador mantenga el control de la casilla. Por ejemplo si la casilla está en las afueras de una de las Ciudades del jugador o mientras uno de los Colonos del jugador permanezca en la casilla para extraer de ella. Si una miniatura enemiga bloquea la casilla que contiene la Moneda, ésta se pierde mientras la miniatura siga allí (ver página 27). De modo similar, si un Edificio que otorga una Moneda a un jugador es destruido, la Moneda se pierde.

FICHAS DE MONEDA

Las fichas de Moneda colocadas en una carta de Tecnología como recompensa por realizar una tarea concreta se tratan del mismo modo que las Monedas del mapa, excepto por que hay un número máximo de veces que una tarea concreta proporcionará fichas de Moneda. Las fichas de Moneda aumentan el dial de Economía al ser obtenidas y no pueden perderse.


EXTRAER CON COLONOS




Los Colonos tienen una importancia vital en la Civilización de un jugador. Uno de sus roles principales es enviar a su patria Comercio, Producción, Cultura, Monedas y Recursos de lugares lejanos. En cada turno posterior al turno en el que se colocó en el mapa, un Colono extrae los contenidos de la casilla que ocupa. El jugador declara a cuál de sus Ciudades va a “enviar” la casilla el Colono durante la fase de Comienzo del turno y entonces se considera que durante el resto del turno todos los iconos de esa casilla (incluyendo Comercio, Producción, Cultura, Monedas y Recursos) están en las afueras de esa Ciudad. De esta forma, la Ciudad se beneficia durante ese turno de los iconos de Comercio, Producción o de otros tipos que haya en esa casilla.



La Ciudad de la imagen anterior contiene los siguientes iconos:



Así pues, cada turno añade 3  al dial de Comercio del jugador rojo durante la fase de Comercio. Durante la Gestión de la Ciudad, su acción puede usarse para hacer una de estas tres cosas:

- Producir un bien que cueste 5  o menos.
- Generar 1  (1 por la Ciudad más 0 símbolos de  adicionales).
- Recolectar una ficha de Seda o una ficha de Incienso

Para una explicación completa de cómo se han determinado los tres puntos anteriores, consulta “Obtener Comercio” en la página 14 y “Gestión de la Ciudad” en las páginas 15–18.

Ejemplo 1: Un Colono en un Bosque envía su casilla a la Ciudad mencionada anteriormente, aumentando así la Producción de ésta en dos durante el turno.



Ejemplo 2: Un Colono en una Maravilla natural envía la casilla a la Ciudad mencionada anteriormente. Durante el turno, la Ciudad se dedica a la Cultura. Puesto que la Ciudad obtiene los símbolos de la casilla en la que se encuentra el Colono, producirá una ficha de Cultura más de lo habitual para un total de dos.

Ten en cuenta que aunque en este ejemplo la Ciudad sigue recibiendo los dos puntos de Producción adicionales del Bosque, no se tiene porque la Ciudad ha usado su acción para dedicarse a las Artes y no para producir.



Ejemplo 3: Un Colono que está en una casilla con un icono de Recurso de Trigo la envía a la Ciudad mencionada anteriormente. En ese turno, la Ciudad recolecta un Recurso y puede elegir entre recolectar un Recurso de Trigo, Seda o Incienso, ya que la casilla del Colono se considera parte de las afueras de la Ciudad.



BLOQUEOS

Unas fuerzas enemigas colocadas adecuadamente pueden evitar que una Ciudad obtenga parte de los suministros que suele obtener. Así pues, una casilla de las afueras de una Ciudad que contenga una o más miniaturas enemigas (sean Colonos o Ejércitos) no genera Producción, Comercio, Cultura, Monedas ni Recursos para el propietario de la Ciudad. Una casilla puede estar bloqueada incluso si contiene un Edificio o un Gran personaje.

Las Maravillas tampoco son inmunes a los bloqueos. Mientras una miniatura enemiga permanezca en la misma casilla que un indicador de Maravilla, la capacidad especial de la carta de la Maravilla no podrá usarse, ni tampoco podrá obtenerse la Cultura producida por su indicador.

En una casilla bloqueada no pueden colocarse Edificios, Maravillas, Grandes personajes ni Colonos después de producirlos. Las miniaturas de Ejército sí pueden colocarse en una casilla bloqueada, pero al hacerlo se produciría una batalla inmediatamente en la que el jugador que realiza el bloqueo es el defensor (ver "Combate" en la página 23).

Un Colono puede extraer iconos de una casilla bloqueada de las afueras de una Ciudad enemiga. En este caso, la casilla no se considera parte de la Ciudad que sufre el bloqueo durante ese turno, sino de la Ciudad a la que el Colono envía la casilla.

Ejemplo: Un Colono enemigo se encuentra en un Bosque de las afueras de la Ciudad mencionada anteriormente y envía la casilla a una de las Ciudades de la Civilización del Colono. Durante ese turno, la Producción de la Ciudad del Colono aumenta en dos y la Producción de la Ciudad bloqueada se reduce en dos.



MARAVILLAS OBSOLETAS

*"Mi nombre es Ozymandias, rey de reyes;
¡Contemplad mis obras, poderosos, y temblad!"*

—Ozymandias, Percy Bysshe Shelley

Algunas Tecnologías (*Monarquía* y *Pólvora*) permiten a un jugador dejar obsoleta una Maravilla. Cuando una Maravilla queda obsoleta, pon boca abajo su carta de Maravilla, pero deja el indicador de Maravilla en el mapa. La capacidad especial de la Maravilla queda cancelada y no puede usarse durante el resto de la partida. Sin embargo, el indicador de Maravilla sigue produciendo Cultura cuando la Ciudad se dedica a las Artes.

GLOSARIO DE TÉRMINOS

Afuera de la Ciudad: Las ocho casillas que rodean el centro de una Ciudad. Estas casillas general el Comercio, Producción, Cultura, etc. de la Ciudad.

Aldea: Una tribu belicosa que puede encontrarse en el mapa.

Atacante: En una batalla, el bando que comenzó el Combate al moverse.

Bárbaros: Tribus sin civilizar que se encuentran en Aldeas. Los bárbaros deben ser derrotados para conseguir los Recursos de una Aldea. Los bárbaros siempre son de rango 1 y los controla el jugador que esté a la izquierda del jugador activo.

Bloqueo: Tiene lugar cuando una casilla de las afueras de una Ciudad contiene una miniatura enemiga. La presencia de la miniatura enemiga evita que la Ciudad de cuyas afueras forma parte pueda usar esa casilla.

Capacidad de Recursos: Cualquier capacidad que cueste una o más fichas de Recursos para ser activada.

Capital: La Ciudad inicial de un jugador.

Centro de la Ciudad: La casilla central de una Ciudad. No produce nada.

Choza: Una tribu pacífica que puede encontrarse en el mapa.

Comercio: La medida del progreso científico de una Civilización. Se usa principalmente para aprender Tecnologías.

Cultura: Medida del progreso artístico y filosófico de una Civilización. Se usa principalmente para avanzar por el medidor de Cultura.

Defensor: En batalla, el bando que no comenzó el Combate.

Desbloqueado: Que puede ser producido. Las Unidades, Gobiernos y Edificios suelen desbloquearse aprendiendo ciertas cartas de Tecnología.

Descubrir: El acto de poner boca arriba una ficha de mapa gastando movimiento con una miniatura adyacente.

Edificios limitados: Son Edificios marcados con una estrella. Cada Ciudad sólo puede contener un Edificio limitado como máximo.

Ejército: Una miniatura de plástico que representa las fuerzas militares de un jugador.

Ejército regular: Un mazo que contiene las cartas de Unidad que ha construido un jugador. Las fuerzas de batalla de un jugador se roban al azar del ejército regular.

Colono: Una miniatura de plástico que representa las fuerzas no militares de un jugador.

Frente: Un área en una batalla. Un frente sólo puede tener una Unidad de cada Civilización, y las Unidades que se encuentren en el mismo frente se atacan de inmediato.

Fuerza: La medida general del poder de una carta de Unidad.

Fuerzas de batalla: Cartas de Unidad robadas por un jugador al comienzo de la batalla.

Gobierno: El tipo de dirigentes de una Civilización. Los Gobiernos determinan el carácter y los objetivos generales de una Civilización, por eso, según pasa el tiempo, una Civilización puede pasar por varios tipos de Gobierno a medida que cambia su carácter.

Gran personaje: Personas prominentes en sus Civilizaciones que cambian la Historia. Los Grandes personajes funcionan de manera muy similar a como lo hacen los Edificios.

Heridas: El daño infligido a una Unidad durante la batalla. Todas las Heridas se curan al final de cada batalla.

Investigación: La investigación permite a las Civilizaciones aprender nuevas Tecnologías que las ayudan a hacerse más poderosas y eficientes.

Límite de apilamiento: El número máximo de miniaturas que una Civilización puede tener en una misma casilla. Representa la capacidad de comunicación y organización de la Civilización.

Maravilla: Un fantástico invento o edificación que da gloria a la Civilización que la crea. Las Maravillas proporcionan a su propietario tanto Cultura como capacidades únicas.

Maravilla natural: Una casilla del mapa especialmente bella o inspiradora. Las Maravillas naturales proporcionan Cultura además de sus Recursos normales.

Mejora: Una capacidad de Tecnología que mejora una Unidad o Edificio, transformándolos en un nuevo tipo de Unidad o Edificio.

Moneda: Medida de la prosperidad económica de una Civilización. Hace que una Civilización genere Comercio (y Producción, tras investigar la Tecnología adecuada) de forma más eficiente.

Pirámide tecnológica: Las Tecnologías se organizan en los cinco niveles distintos que forman la pirámide tecnológica. Cada Tecnología de nivel superior debe colocarse sobre dos Tecnologías del nivel inmediatamente inferior.

Producción: La medida de la industria de una Civilización. Se usa principalmente para crear nuevos Edificios, Unidades, Miniaturas o Maravillas.

Recurso: Fichas especiales que pueden gastarse para activar ciertas capacidades de las cartas de Tecnología.

Tamaño de la mano de batalla: El número de cartas de Unidad que roba un jugador de su ejército regular al comienzo de la batalla.

Tamaño de la mano de Cultura: El número máximo de Acontecimientos culturales que un jugador puede tener en la mano a la vez.

Tecnología: La Tecnología representa un descubrimiento o invento determinado. Las Tecnologías se colocan en la pirámide tecnológica de la Civilización a medida que se aprenden. Las Tecnologías aprendidas por un jugador sólo se aplican a ese jugador en concreto.

Terreno: En el mapa hay cinco tipos distintos de terreno: Desierto, Bosque, Pradera, Montaña y Agua. El terreno afecta a dónde es válido colocar un Edificio.

Unidad: Una carta que representa parte de las fuerzas militares de un jugador.

Velocidad de viaje: El número de casillas que se mueven en cada turno las miniaturas de una Civilización.

Ventaja: Una Unidad que tiene ventaja sobre otra ataca primero en la batalla.

CRÉDITOS

Diseño del juego: Kevin Wilson

Agradecimientos especiales a Tom Ebert, J.R. Godwin, James Hata, Michael Hurley, Pam Vanmuijjen, y al Team XYZZY. Además, un agradecimiento muy especial a Sid Meier y la increíble gente de Firaxis por dejarme jugar con sus juguetes.

Productor: Sally Hopper

Edición: Mark O'Connor

Revisión: James Hata, Michael Hurley, Patricia Meredith

Diseño gráfico: Andrew Navaro, WIL Springer

Coordinador artístico: Zoë Robinson

Ilustraciones de mapas y edificios: Henning Ludvigsen

Ilustración de Abraham Lincoln: Tom Garden

Composición de cubierta: Jung Park

Diseño de miniaturas: Jason Beaudoin

Ilustraciones adicionales sacadas de los archivos de Firaxis. Gracias a todos estos ilustradores por sus contribuciones.

Pruebas de juego: C. Biancheria, Bryan Bornmueller, Matt Cary, Joseph L. Casadonte Jr., Anthony Doepner, Shaun Donnelly, Ken Drake, Jean9 Duncan, Tom Ebert, J.R. Godwin, Kyle Hough, John Goodenough, Eric Hanson, James Hata, Steve Horvath, Michael Hurley, David Johnson, Sally Hopper, Troy Karkula, Evan Kinne, Jay Little, Thyme Ludwig, Walter McKinnon, Mitch Melykson, Andrew Meredith, Seana Miller, Alan R. Moon, Erin A. O'Malley, Richard Nauertz, Scott Nicholson, Mario Pawlowski, Thaadd Powell, Guy Reed, Brady Sadler, John Skogerboe, Rob Smolka, Anton Torres, Pam Vanmuijjen, BreeAnn Vosberg, Peter Wocken, Kevin Wood, Michelle Zentis

Director de producción: Eric Knight

Productor jefe de FFG: Michael Hurley

Diseñador jefe de FFG: Corey Konieczka

Editor: Christian T. Petersen

FIRAXIS

Coordinador artístico: Steve Ogden

Director de marketing: Kelley Gilmore

Asistente de marketing: Peter Murray

Pruebas de juego de Firaxis: Ed Beach, David McDonough, Peter Murray, Brian Wade

2K

Director de ventas digitales: Paul Crockett

EDGE ENTERTAINMENT

Traducción: Sergio Hernández

Maquetación: Edge Studio

Edición: Darío Aguilar Pereira

Editor: Jose M. Rey

© 1991–2010 Take-Two Interactive Software, Inc. y sus subsidiarias. Sid Meier's Civilization, Civ, Civilization, Firaxis Games, el logotipo de Firaxis Games, 2K, el logotipo de 2K Games y Take-Two Interactive Software son marcas comerciales o marcas comerciales registradas de Take-Two Interactive Software, Inc. en Estados Unidos y/o en otros países. El diseño del juego de tablero es © 2010 Fantasy Flight Publishing, Inc. Fantasy Flight Games, Fantasy Flight Supply y el logotipo de FFG logo son marcas comerciales de Fantasy Flight Publishing, Inc. Todos los derechos reservados para sus propietarios respectivos. La dirección física de las oficinas de Fantasy Flight Games es 1975 West County Road B2, Suite 1, Roseville, Minnesota; 55113, EE.UU., y su teléfono de contacto es el 651-639-1905. Distribuido exclusivamente en España por Edge Entertainment, Apdo. Correos 13257, 41007 Sevilla, España. Tel: (+34) 954 357 195. Conserva esta información para futuras referencias. No apto para niños menores de 3 años (contiene piezas pequeñas). Los componentes reales pueden diferir de los mostrados. Fabricado en China. ESTO NO ES UN JUGUETE Y NO HA SIDO DISEÑADO PARA NIÑOS MENORES DE 13 AÑOS

edge

ACCESORIOS FANTASY FLIGHT

5

JUEGO DE TABLERO
AMERICANO MINI



THE FLAGSHIP TURN-BASED STRATEGY GAME RETURNS

ALL NEW FEATURES

A new hex-based gameplay map opens up exciting tactical combat and expansion strategies. City States become a new resource in your diplomatic battleground. An improved diplomacy system allows you to negotiate with fully interactive leaders. Custom music scores & orchestral recordings give Civ V the level of polish and quality you expect from the series.

COMMUNITY & MULTIPLAYER

Compete with Civ players all over the world or locally in LAN matches, mod* the game in unprecedented ways, and install mods directly from an in-game community hub without ever leaving the game. Civilization V brings community to the forefront.

BELIEVABLE WORLD

Ultra realistic graphics showcase lush landscapes for you to explore, battle over and claim as your own. Art deco influences abound in the menus and icons in the most well-designed Civ ever developed.

SOCIALLY RESPONSIBLE

The packaging of this product is environmentally friendly: the case is a recyclable BioBox®, the paper is 30% post consumer waste and we've removed solvent inks in favor of soy and UV inks. We've replaced the 200+ page manual with an improved and interactive PDF that's also easier to use. We're also donating \$250,000 to education based charities: simply select your choice from the selected charities during the install process.†



"My number one most anticipated game.
I will probably play Civ V for years."
- IGN, BEST STRATEGY GAME E3 2010

"Games like this remind us why it
is still good to be a PC gamer."
- GAME INFORMER, BEST OF PC,
BEST STRATEGY GAME

"A continued commitment to the elements
that make strategy gaming great."
- GAMESPY PC GAME OF SHOW,
STRATEGY GAME OF SHOW



"We won't be reachable for at least a week
after this game comes out. Sorry about that."
- ENTERTAINMENT WEEKLY.COM

"Simpler to play but deeper to master.
Civilization is back in a big way"
"Just continues to blow us away."
- GAMEPRO BEST OF E3

Best Strategy Game - Game Critics Awards
- BEST OF E3 2010

"This is a day one purchase for sure."
- 1UP BEST STRATEGY GAME

SID MEIER'S CIVILIZATION V



SEPTEMBER 21, 2010

WWW.CIVILIZATION5.COM

Find us on Facebook WWW.FACEBOOK.COM/CIV



SUMARIO DE LOS ICONOS Y CAPACIDADES DE LAS CARTAS DE TECNOLOGÍA



DESBLOQUEAR EDIFICIO

La carta de Tecnología permite al jugador construir el Edificio mostrado por el coste de indicado.



MEJORAR EDIFICIO

Se indica con una flecha gris a la izquierda del nombre del Edificio. La carta de Tecnología permite al jugador construir el Edificio mostrado por el coste de indicado y además mejora a ese tipo de Edificio todos los Edificios de un cierto tipo que ya posea el jugador (consultar el tablero de Mercado).



DESBLOQUEAR GOBIERNO

Permite al jugador cambiar el Gobierno de su Civilización al indicado en la carta. Hacer esto no tiene ningún coste si se realiza el turno inmediatamente posterior a aquel en el que se desbloqueó el tipo de Gobierno. De otro modo, el jugador primero deberá cambiar el Gobierno de su Civilización a *Anarquía*.



MEJORAR UNIDAD

Mejora todas las cartas de Unidad del tipo indicado al rango mostrado. Las Unidades nunca bajan de rango y nunca pueden saltarse un rango.



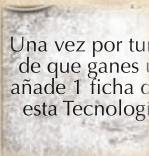
AUMENTAR EL TAMAÑO DE LA MANO DE CULTURA

Aumenta el tamaño de la mano de Cultura del jugador en una carta. Esta capacidad es acumulativa.



OBTENER MONEDA

El jugador obtiene una Moneda al investigar la Tecnología.



CAPACIDAD PERMANENTE

Una vez por turno de que ganes un punto de cultura añades 1 ficha de esta Tecnología.

La carta de Tecnología otorga al jugador la capacidad indicada de forma permanente. A menos que se indique algo distinto, el jugador puede usar la capacidad tantas veces como quiera.



CAPACIDAD DE RECURSOS

La carta de Tecnología permite al jugador gastar el Recurso mostrado para activar la capacidad de la carta durante la fase del turno que se indica. Las capacidades de Recursos sólo pueden usarse una vez por turno.

Los Recursos que pueden aparecer en una carta de Tecnología incluyen:



INCIENSO



HIERRO



SEDA



ESPÍA



URANIO



TRIGO



CUALQUIER RECURSO

ÍNDICE

| | | | | |
|-----------------------------------|--|-----------------------------------|------------------------------------|--|
| Acontecimientos culturales | Tamaño de la mano | Edificios | Pirámide tecnológica . . . 11, 21 | Murallas, ver Edificios |
| Obtener 17-18 | de batalla 23 | Limitados 17 | Resumen 13 | Pirámide tecnológica 11, 21 |
| Tamaño de la mano 17 | Unidades Aéreas 25 | Murallas 17 | Fichas de mapa | Preparación de la partida |
| Aldeas | Ventaja 25 | Producir 16 | Explorar 19 | Diagrama de preparación . . . 9 |
| Bárbaros 20 | Comercio | Reemplazar 17 | Iconos y elementos | General 8-10 |
| Colocar 19 | Bloqueo 27 | Restricciones de terreno . . . 16 | Gobiernos | Jugador 10-12 |
| Explorar 20 | Extraer con Colonos 26 | Ejércitos | Anarquía 14 | Primera partida para principiantes . 8 |
| Anarquía, ver Gobiernos | Obtener 14 | Movimiento 19 | Cambiar 14 | Producción |
| Bárbaros 20 | Y Producción 14 | Producir 15 | Grandes personajes 18 | Acelerar con Comercio 15 |
| Colonos | Componentes 3-6 | y Unidades 24 | Obtener de Aldeas 20 | Bloqueo 27 |
| Extraer 26 | Condiciones de victoria . . . 2, 22-23 | Elementos de una hoja de | Maravillas | Extracción con Colonos . . . 26 |
| Movimiento 19 | Cultural 22 | Civilización 7 | Descuentos 17 | Gastar 15-17 |
| Producir 15 | Económica 22 | Fase de Comercio | Obsoletas 27 | Y Comercio 14 |
| Bloqueos 27 | Militar 23 | Obtener Comercio 14 | Producir 17 | Recolectar Recursos 18 |
| Cartas de Tecnología | Tecnológica 22 | Negociar y comerciar 15 | Medidor de Cultura | Recursos |
| Capacidades 21-22, | Construir Ciudades nuevas . . 13 | Resumen 14 | Avanzar en el 17 | Botín 25 |
| contracubierta | Restricciones de colocación | Fase de Comienzo del turno 13-14 | Casillas 18 | Extraer con Colonos 26 |
| Investigar 20-21 | y ejemplo 13 | Construir Ciudades nuevas. 13 | Monedas 26 | Gastar 17 |
| Chozas | Cultura | Resumen 13 | Movimiento | Regla de oro 8 |
| Colocar 19 | Bloqueo 27 | Resumen 13 | Ciudades 20 | Resumen del turno de juego . . 12 |
| Explorar 20 | Botín 25 | Fase de Gestión de la Ciudad | Cruzar casillas de Agua . . . 19 | Unidades |
| Combate | Extraer con Colonos 26 | Maravillas 17 | Descubrir fichas de mapa . . 19-20 | En batalla 24 |
| Bonificaciones 23 | Gastar 17 | Miniaturas 15-16 | Explorar Chozas y | Producir 16 |
| Capacidades de batalla 25 | Obtención, ver Dedicarse | Resumen 15 | Aldeas 20 | Resumen 23 |
| Derrotas y botín 25 | a las Artes | Unidades 16 | Grupos 19 | Y Ejércitos 24 |
| Frentes y ataques 24 | Dedicarse a las Artes 17 | Fase de Investigación | Límite de apilamiento 19 | |
| Resolver 25 | | Coste de Comercio | Miniaturas enemigas 20 | |
| | | para investigar 21 | | |