

◆ CIVILIZACIONES EN ARMONÍA ◆

# TERRA CONCORDIA

*Civilizaciones en Armonía*

Versión 1.0.46 · Actualizado 2/6/2026  
© 2026 NCB Company — New Cards and Boards

*"En las tierras renovadas tras el Gran Cambio, cuatro civilizaciones emergen para reconstruir el mundo. Cada una trae su propia visión de lo que significa vivir en armonía."*

## 1. Visión General

---



Terra Concordia es un eurogame estratégico para 1 a 4 jugadores (90–180 min). Los jugadores lideran civilizaciones en un continente recién renovado, compitiendo por construir la sociedad más próspera y en armonía con la naturaleza.

Los Puntos de Victoria (PV) provienen de construcciones, tecnologías, maravillas, exploración, influencia, objetivos públicos/secretos, sostenibilidad y bonificaciones de cartas.

## 2. Fases de la Ronda

---










Cada ronda tiene 4 fases en orden fijo:

-  Planificación — reparte 1 carta de construcción + 1 del pool MIXTO; revela 1 evento.
- ✕ Acciones — cada jugador realiza UNA acción por turno hasta que todos pasen.
- ⚙️ Producción — los hexágonos con trabajadores producen recursos automáticamente.
-  Mantenimiento — mantenimiento + (impuesto removido en v1.0.28) + descarte hasta 5 cartas.

## 3. Acciones Principales

---

Cada acción consume tu turno (excepto jugar carta de la mano = ACCIÓN LIBRE, cuesta 2 oros extra).

-  Recolectar — 1 trabajador; toma los recursos del hex y lo reclama.
- ✂️ Construir — gasta recursos; erige un edificio en hex controlado (máx 9/jugador).
-  Investigar — gasta recursos; adquiere tecnología (máx 2/ronda).
-  Explorar — 1 trabajador; revela hex adyacente y lo reclama automáticamente.
-  Navegar — 1 alimento; mueve trabajador en agua a hex acuático adyacente revelado (no agota).
-  Comerciar — intercambia recursos en el mercado (máx 2/ronda; hasta 3 trueques por acción).
-  Influenciar — 1 influencia + 1 trab.; reclama hex revelado y ROBA PV si tiene construcciones.
-  Restaurar — 1 madera + 1 agua; +1 sost. global y +1 PV (máx 2/ronda).
-  Reclutar — 3 oro; +1 trabajador permanente (máx 8/jugador).
-  Pasar — termina tu turno; el primero en pasar gana +1 oro.

## 4. Sostenibilidad Global

---

Pista 0–10 compartida entre TODOS los jugadores:

- = 5 — todos ganan +1 producción.
- = 7 — todos ganan +1 bono extra (alimento/influencia).
- = 0 — COLAPSO ECOLÓGICO GLOBAL: todos pierden.
- Cualquier jugador con sost = 1 ? COLAPSO INDIVIDUAL: todos pierden.

## 5. Puntuación Final (PV)

---

Al final de la última ronda, se suman:

- PV de construcciones, tecnologías, maravillas (hasta 3 por jugador), exploración (1 por hex controlado).
- Objetivos públicos (🏆 / 🏆 / 🏆) + objetivo secreto si se cumple.
- Sostenibilidad: +2 PV (=5), +5 (=8), +8 (=10).
- Bonos de cartas (legados, proyectos) + 1 PV por cada 3 oros acumulados.
- Desempates: sostenibilidad ? maravillas ? influencia ? tecnologías.

## 6. Variantes del Juego

---

Elige en el setup:

- Rápida (6 rondas) — para principiantes o partidas cortas.
- Estándar (9 rondas) — modo recomendado.
- Épica (12 rondas) — con eventos extra en rondas 2, 3, 5 y 7.
- Principiantes (8 rondas) — sin eventos.
- Diplomacia (8 rondas, 4 humanos) — alianzas formales entre jugadores.
- Solo (6 escenarios) — modo un solo jugador vs Automa (IA).