



TERRA CONCORDIA

CIVILIZACIONES EN ARMONÍA



GUÍA DE REFERENCIA RÁPIDA

Fases, acciones, límites y puntuación de un vistazo

VERSIÓN 2.0 · WINDOWS · LINUX · STEAMOS



LA RONDA Y LAS ACCIONES

Objetivo: tener más puntos de victoria (PV) al final de la última ronda. Si la **sostenibilidad global** llega a 0, todos pierden. Si la **sostenibilidad de tu civilización** llega a 0, pierdes.

➡ LAS 4 FASES DE LA RONDA

1 • Planificación	Cada jugador roba 1 carta de construcción + 2 del mazo mixto. Se revela un evento. Llegan los ingresos de las cartas jugadas. Los trabajadores vuelven a quedar libres.
2 • Acciones	En orden de turno, una acción principal cada vez, hasta que todos pasen. Jugar cartas de la mano es una acción libre. Quien pasa primero gana +1 oro y empieza la siguiente ronda.
3 • Producción	Los hexágonos con trabajador producen. +1 prestigio por construcción. Global ≥ 5 : +1 alimento para todos; ≥ 7 : +1 prestigio. Civilización ≥ 7 : +1 prestigio.
4 • Mantenimiento	Madera, agua o alimento en 0: -1 sostenibilidad de la civilización. Impuesto de 1 oro por cada 3 construcciones. La sostenibilidad global baja 1.

⚔ ACCIONES

ACCIÓN	COSTE	POR RONDA	EFEECTO
 Recolectar	1 trabajador	—	Asigna el trabajador a un hexágono tuyo o vecino libre: recibes la producción ahora y otra vez en la fase de producción.
 Explorar	1 trabajador	—	Revela y controla un hexágono vecino. La 1.ª de la ronda roba 1 carta de exploración. Ruinas: +1 PV.
 Construir	1 trabajador + coste + 1 oro	2	Construye una construcción o maravilla en un hexágono tuyo de terreno compatible.
 Investigar	coste de la carta	2	Adquiere una tecnología disponible y desbloquea la del nivel siguiente. El nivel 4 es exclusivo (★).
 Comerciar	—	1 (Aurífera 2)	Hasta 3 intercambios: 3 de un recurso = 1 oro; entre recursos 1 : 1.
 Influir	1 influencia + 1 trabajador	1	Toma un hexágono sin maravilla, sin trabajador y con 1 construcción como máximo (no el inicial de otro jugador).
 Restaurar	1 madera + 1 agua + 1 trabajador	1	+1 sostenibilidad global, +1 de la civilización y +1 PV. Verdantis: sin trabajador, +2 y +2 PV.
 Reclutar	2 oro	1	+1 trabajador (hasta 3 por partida, máximo de 8).
 Navegar	1 alimento	2	Mueve un barco a un océano, lago o isla vecino, controla el hexágono y gana +2 oro.
 Jugar carta	coste de la carta	2 cartas	Acción libre: no gasta el turno. Construcciones, maravillas y tecnologías no cuentan para el límite.
 Pasar	—	—	Termina tus acciones de la ronda. Descarta hasta quedarte con 5 cartas en la mano.

LÍMITES Y PUNTUACIÓN



LÍMITES POR JUGADOR

- 9 construcciones (con las maravillas) y 4 por hexágono.
- 3 maravillas (4 en la Épica).
- 8 trabajadores (empiezas con 5).
- 9 cartas en la mano; al pasar, te quedas con 5.
- Ningún recurso baja de 0, salvo el oro.



SOSTENIBILIDAD

- Global (0 a 10, de todos): baja 1 por ronda; en 0, todos pierden.
- De la civilización (0 a 10): en 0, pierdes.
- Madera, agua o alimento en 0: -1 de la civilización al instante.
- Restaurar y muchas cartas aumentan ambas.



CIVILIZACIONES

Solaris Construcciones y maravillas cuestan 2 recursos menos (de los más caros).

Mariteia Explora océano e isla sin trabajador; la 1.ª de la ronda revela +1 hexágono.

Verdantis Restaurar no gasta trabajador y rinde el doble.

Aurifera 2 acciones de comercio; cada recurso vale 2 de oro y +1 oro por acción.



PUNTUACIÓN FINAL

Durante la partida	PV de las cartas jugadas, ruinas exploradas, restaurar y efectos inmediatos.
Exploración	1 PV por hexágono controlado.
Influencia	1 PV por cada 2 de influencia.
Oro y prestigio	1 PV por cada 3 de oro + el prestigio acumulado.
Objetivos públicos	PV según la posición (1.º, 2.º y 3.º).
Objetivo secreto	PV si se cumple la condición.
Sostenibilidad de la civilización	≥ 5 : +2 PV · ≥ 8 : +5 PV · 10: +8 PV.
Bonificaciones de cartas	Efectos de fin de partida de las cartas jugadas.

Desempate: más sostenibilidad de la civilización, luego más maravillas, más influencia y más tecnologías.



VARIANTES

Rápida	6 rondas · 3 maravillas
Estándar	9 rondas · 5 maravillas
Épica	12 rondas · 8 maravillas · eventos dobles
Principiantes	8 rondas · sin eventos negativos
Diplomacia	8 rondas · alianzas (+3 oro)

Teclas útiles: **F1** guía · **C** consejero · **T** vista cenital · **Esc** volver. En el mando: **X** / guía, **RB** / R1 consejero, **Y** / mano.